

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА КЕРЧИ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА КЕРЧИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КОМБИНАТ «ПРОФЦЕНТР»**

ПРИНЯТО:

на заседании Педагогического совета
МБОУ г.Керчи РК «МУК «Профцентр»
от « 24 » апреля 2024 г.
протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ:

И.о.директора МБОУ г.Керчи РК
«МУК «Профцентр»
В.А.Засекан
« 24 » апреля 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»**

Направленность программы – техническая
Срок реализации программы – 1 год
Тип программы – общеразвивающая
Вид программы – модифицированная
Уровень программы – стартовый (72 часа)
Возраст обучающихся - 8-11 лет

Составитель:

Митрощенкова Анна Сергеевна,
педагог дополнительного образования

г. Керчь
2024 г.

Программа внесена в реестр сертифицированных общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования, не участвующих в системе персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в муниципальном образовании городской округ Керчь Республики Крым.

Приказ Управления образования Администрации города Керчи от 21.06.2024 № 222 «Об итогах проведения независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, участвующих в системе дополнительного образования детей в муниципальном образовании городской округ Керчь Республики Крым в 2024 году»

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовая основа программы

В настоящее время основой разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Юный программист» (далее - Программа) является следующая нормативно-правовая база:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);

2. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в действующей редакции);

3. Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в действующей редакции);

4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р;

5. Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 (в действующей редакции);

6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 № 3;

7. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» (в действующей редакции);

8. Национальный проект «Образование» - ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 № 16);

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

10. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);

11. Приказ Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (в действующей редакции);

12. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;

13. Федеральный закон Российской Федерации от 13.07.2020 № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (в действующей редакции);

14. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

16. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (в действующей редакции);

17. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

18. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (в действующей редакции);

19. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

20. Об образовании в Республике Крым: закон Республики Крым от 06.07.2015 № 131-ЗРК/2015 (в действующей редакции);

21. Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021 № 1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;

22. Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021 № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;

23. Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022 № 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым»;

24. Постановление Совета министров Республики Крым от 20.07.2023 № 510 «Об организации оказания государственных услуг в социальной сфере при формировании государственного социального заказа на оказание государственных услуг в социальной сфере на территории Республики Крым»;

25. Постановление Совета министров Республики Крым от 17.08.2023 № 593 «Об утверждении Порядка формирования государственных социальных заказов на оказание государственных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям исполнительных органов Республики Крым, и Формы отчета об исполнении государственного социального заказа на оказание государственных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям исполнительных органов Республики Крым»;

26. Постановление Совета министров Республики Крым от 31.08.2023 № 639 «О вопросах оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ» в соответствии с социальными сертификатами»;

27. Письмо Минпросвещения России от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

28. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.07.2023 № 04-423 «О направлении методических рекомендаций для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями)»;

29. Письмо Минпросвещения России от 01.06.2023 № АБ-2324/05 «О внедрении Единой модели профессиональной ориентации» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования», «Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта Российской Федерации»);

30. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 № АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий

обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»;

31. Устав МБОУ г. Керчи РК «МУК «Профцентр»;

32. Локальные акты, регламентирующие порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в МБОУ г. Керчи РК «МУК «Профцентр»;

Программа является модифицированной и составлена на основе авторской программы педагога дополнительного образования МБУДО «Детско-юношеский центр» Васильевой Н.Б. и учителя информатики МАОУ «СШ № 6 им. Васюковича С.В.» г. Пестово, Соловьевой Е.А.

Направленность Программа «Юный программист» имеет техническую направленность и ориентирована на научно-техническую подготовку детей начальной школы, формирование творческого технического мышления, профессиональной ориентации обучающихся.

Название «Scratch» в переводе с английского имеет несколько значений. Это и царапина, которую оставляет Котёнок – символ программы, и каракули, символизирующие первый, ещё неуклюжий самостоятельный опыт, и линия старта. Со Scratch удобно стартовать. Сами разработчики характеризуют программу так: «Scratch предлагает низкий пол (легко начинать), высокий потолок (возможность создавать сложные проекты) и широкие стены (поддержка большого многообразия проектов)».

Подобно тому, как дети только-только начинающие говорить, учатся складывать из отдельных слов фразы, и Scratch обучает из отдельных кирпичиков-команд собирать целые программы.

В Scratch можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе и интерактивные, исследовать параметрические зависимости.

Любой персонаж в среде Scratch может выполнять параллельно несколько действий – двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и т.д.; благодаря чему юные скретчисты учатся осмысливать любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы плоских фигур, изучаемых на уроках математики. В них оживут

исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения весёлым и азартным.

Scratch хорош как нечто необязательное в школьном курсе, но оттого и более привлекательное, ведь, как известно, именно необязательные вещи делают нашу жизнь столь разнообразной и интересной!

Scratch – свободно распространяемая программа. Она одинаково хорошо устанавливается и в Windows, и в Ubuntu, и в Macintosh.

Актуальность Программы заключается в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений.

Новизна заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу «Увлекательное программирование» практически значимой для современного подростка, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием

Педагогическая целесообразность Программы состоит в том, что, изучая программирование с младшего школьного возраста, у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для проектной деятельности. Изучение программирования в графической среде позволяет организовать процесс обучения в игровой форме, что делает содержание программы доступным и позволяет вовлечь в процесс в том числе учащихся младшего школьного возраста. Разрабатывая творческие проекты, дети учатся работать в команде, планировать свою деятельность, ставить и решать поставленные задачи.

Отличительные особенности Программы

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием. Программа «Юный программист» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Программа предназначена для обучающихся младшего звена без предъявления требований к уровню подготовки. В программе предусматривается определенная последовательность прохождения тем. Занятия состоят из теоретической и практической частей. Для успешной реализации программы используются различные методические разработки и наглядные пособия.

Адресат программы: обучающиеся мальчики и девочки в возрасте от 8 лет до 11 лет. Набор осуществляется на безконкурсной основе, принимаются все желающие.

Младший школьный возраст 7-10 лет. Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер.

В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, **умения и навыки**, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия.

Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Объем программы:

Программа рассчитана на 1 год, 36 недель. Общее количество часов, необходимых для освоения Программы составляет 72 часа.

Срок реализации Программы рассчитан на 1 год.

Таблица 1

Реализация Программы

Уровень обучения	Год обучения	Количество учащихся в группе	Количество часов в неделю	Объем программы	Возраст учащихся
стартовый	1 год	До 10	2 *	72 часа	8-11 лет

* 1 час равен 45 мин.

Уровень программы – стартовый

Формы обучения и виды занятий.

Обучение по Программе происходит в очном формате.

Изучение некоторых тем возможно в дистанционном режиме.

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия проводятся в группе, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Программа носит технический характер, доступна учащимся основного звена. Таким образом, в группы, могут быть зачислены учащиеся, желающие продолжать совершенствоваться в программировании. Группы формируются на условиях свободного набора.

Наполняемость в группе составляет от 5 до 10 человек. Состав группы - постоянный.

Режим занятий: Занятия проводятся согласно расписанию, один раз в неделю по 2 часа (1 час - 45 минут), 72 часа за 1 год.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель:

Создание условий для обучения программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи:

Обучающие задачи:

- Обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Обучить навыкам алгоритмизации задачи.
- Освоить основные этапы решения задачи.
- Обучить навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Обучить проектной деятельности.

Развивающие задачи:

- Развивать познавательный интерес школьников.
- Формировать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитательные задачи:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

1.3. Воспитательный потенциал Программы

Цель воспитательной работы в творческом объединении – личностное развитие обучающихся.

Основные задачи:

- формирование общероссийской гражданской идентичности, патриотизма;
- обеспечение необходимых условий для личностного развития;
- укрепление здоровья;
- профессиональное самоопределение и творческий труд детей;
- социальная защита, поддержка, реабилитация и адаптация к жизни в обществе;
- социализация детей;
- работа с семьей;
- формирование общей культуры;
- организация содержательного досуга.

Для решение реальных проблем сообщества страны, учащиеся привлекаются к получению знаний, через включение в коллективные

общественно полезные практики и мероприятия. Ежегодно обучающиеся принимают участие в конкурсах.

Подробный перечень мероприятий отражен в Плане воспитательной работы творческого объединения на учебный период в Приложении 3.5.

В результате проведения воспитательной работы будет достигнут высокий уровень сплоченности коллектива, повысится интерес к занятиям и уровню личностных достижений обучающихся, повысится уровень активного участия родителей в работе объединения.

1.4. Содержание Программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела, темы	Всего часов	Аудиторные часы		Формы аттестации/контроля
			теория	практика	
1.	Знакомство со средой Scratch	8	2	6	Педагогическое наблюдение
2.	Управление спрайтами. Координатная плоскость	10	4	6	Педагогическое наблюдение
3.	Управляющие команды. Условный блок. Циклы. Величины и работа с ними.	12	4	8	Педагогическое наблюдение
4.	Создание игры	14	4	10	Защита проекта
5.	Создание творческого проекта	14	4	10	Создание проекта
6.	Публикация и защита проектов	14	4	10	Защита проекта
	Итого часов	72	22	50	

Содержание учебного плана

1. Знакомство со средой Scratch (8 ч.)

Теория: Ознакомление с учебной средой программирования Скретч. Элементы окна среды программирования. Спрайты. Хранилище спрайтов. Понятие команды. Разновидности команд. Структура и составляющие скриптов - программ, записанных языком Скретч. Понятие анимации. Команды движения и вида. Анимация движением и изменением вида спрайта.

Практика: Создание самого простого проекта, его выполнения и сохранения. Хранилище проектов. Создание и редактирование скриптов. Перемещение и удаление спрайтов.

2. Управление спрайтами. Координатная плоскость (10 ч.)

Теория: Создание спрайтов, изменение их характеристик (вида, размещения). Графический редактор Скретч. Понятие сцены, налаживания вида сцены.

Практика: Обработка событий сцены.

3. Управляющие команды. Условный блок. Циклы. Величины и работа с ними. (12 ч.)

Теория: Логические операторы. Полное и неполное ветвление. Понятие циклов и виды циклов. Понятие переменной и константы.

Практика: Создание переменных. Команды предоставления и изменения переменных значений. Использование встроенных переменных.

4. Создание игры (14 ч.)

Теория: Разработка и создание небольшой программы по заданной тематике с использованием заранее подготовленных материалов.

Практика: Тестирование и отладка проекта. Защита проекта.

5. Создание творческого проекта (14 ч.)

Теория: Основные этапы разработки проекта. Разработка и создание творческого проекта с использованием заранее подготовленных материалов.

Практика: Тестирование и отладка проекта.

6. Публикация и защита проектов (14 ч.)

Теория: Дизайн проекта. Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.

Практика: Оформление инструкций. Публикация проекта. Защита проекта.

1.5. Планируемые результаты

К концу года обучающиеся продемонстрируют следующие результаты.

Обучающиеся. Обучающиеся будут:

- знать основные базовые алгоритмические конструкции и основные этапы решения задачи.

- получают навыки работы по алгоритмизации задачи.

- получают навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ.

- проявлять устойчивый интерес к проектной деятельности.

Развивающиеся. У обучающихся будет:

- развит познавательный интерес школьников.

- сформировано творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

- развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

- сформированы навыки планирования проекта и умение работать в группе.

Воспитательные: У обучающихся будут:

- сформирован интерес к занятиям информатикой.

- развита культура общения между учащимися.

- развита культура безопасного труда при работе за компьютером.
- развита культура работы в глобальной сети.

К концу учебного года обучающиеся **будут знать:**

- что такое программирование;
- что такое языки программирования;
- о необходимости составлять программы;
- синтаксис в языках программирования;
- способы создания мультфильмов;
- способы создания игр;
- алгоритм проектной деятельности;
- правила техники безопасности в компьютерном классе.

К концу учебного года обучающиеся **будут уметь:**

- выбирать и запускать программную среду Scratch;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса;
- программной среды;
- создавать игры;
- создавать мультфильмы;
- использовать меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;
- сформулировать тематику проекта и выполнить проект.

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график построен, исходя из следующего:

- ✓ начало учебного года – 01 сентября, окончание учебного года согласно годовому календарному учебному графику на текущий учебный год;
 - ✓ начало учебных занятий не ранее 9 час, окончание – не позднее 19 часов;
 - ✓ продолжительность учебного года 36 недель;
 - ✓ объем программы 72 часа в год.
- Учебные занятия проводятся согласно расписанию.

Таблица 4

Календарный учебный график

месяц	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май			
Недели обучения	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
Кол-во часов	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Аттестация/ Формы контроля	Входная диагностика												Промежуточная диагностика, аттестация																				Итоговая диагностика, аттестация			
Всего часов-72	8				8				8				8				8				8				8				8				8			

2.2 Условия реализации Программы

Материально - техническое обеспечение

- Учебный кабинет, ученические парты, стулья;
- Персональные компьютеры - 11 шт.
- Проектор - 1 шт.
- Экран - 1 шт.
- Доступ в Интернет со скоростью не менее 1 Мбит/сек.
- Браузер;
- Программа Scratch.

Информационное обеспечение

- интерактивные обучающие программы;
- журналы, книги;
- учебные фильмы;

Интернет-источники

1. Российский общеобразовательный портал, единое окно доступа к образовательным ресурсам. URL:<http://window.edu.ru>.
2. Социальный портал в области образования для подростков, их родителей и учителей. URL: www.planetashkol.ru.
3. Сайт издательского дома. «Первое сентября» URL:www.1september.ru
4. Единый каталог образовательных услуг. URL: <https://infourok.ru/>
5. Единый Урок.рф — интернет-портал для проведения Единых уроков и образовательных мероприятий, рекомендованных Министерством просвещения Российской Федерации. URL:<https://www.xn--d1abkefqip0a2f.xn--p1ai>.
6. МультиУрок – образовательная площадка. URL:<https://multiurok.ru/>
7. Образовательная социальная сеть URL: <http://nsportal.ru>.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий нормам профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденных Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Методическое обеспечение

- рабочая программа курса;
- готовые проекты, сделанные другими детьми ранее;
- методическая литература.

Особенности организации образовательного процесса

Обучение по Программе происходит в очном формате. Изучение некоторых тем возможно в дистанционном режиме.

Используемые педагогические технологии

- **развивающее обучение** – при развивающем обучении обучающийся самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий;
- **игровое обучение** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, обучающийся подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры они лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого;
- **эвристическое обучение** позволяет подвести обучающихся, с помощью умелой постановки вопросов педагога и благодаря собственным усилиям, к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятий

- словесные методы (устное изложение материала);
- наглядные методы (педагогический показ);
- практические методы (упражнения, тренинги).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся

- объяснительно -иллюстративные (обучающиеся усваивают и воспроизводят готовую информацию);
- репродуктивные (обучающиеся воспроизводят полученные знания).

Методы воспитания

- поощрение (устное, дипломы, грамоты);
- мотивация (настрой обучающегося на достижение цели).

Формы обучения и виды занятий

- открытое занятие;
- беседа.

Педагогические технологии

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Алгоритм учебного занятия

- приветствие, проверка присутствия обучающихся;
- объявление темы и цели занятия;
- повторение правил техники безопасности, правил поведения на занятии;
- повторение пройденного материала;
- объяснение нового материала;
- опрос по усвоению нового материала;
- практическая работа;
- подведение итогов занятия;
- уборка рабочих мест.

Методические материалы

Методические разработки:

- раздаточный материал;
- разработки заданий для устной и письменной работы, тестов, опросов, упражнений, практических занятий.

Дидактические материалы: инструкции по ТБ, задания, упражнения.

2.3. Формы аттестации и контроля

Формы контроля: входной, текущий и итоговый контроль.

Контроль усвоения учебного материала, умений и навыков проходит в течение всего периода обучения.

Входной контроль – проводится при наборе, в виде собеседования, где изучаются отношения обучающегося к выбранной деятельности, его способности в этой области, личные качества ребенка.

Формы текущего и промежуточного контроля: педагогическое наблюдение, выполнение проектов.

Формы итогового контроля: выполнение и защита проектов.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

По окончании обучения, на основе данных Диагностической карты оценки ЗУН обучающихся, педагог составляет аналитическую справку, в которой отражает уровень освоения обучающимися Программы. Так же подтверждением успешной реализации Программы являются грамоты, дипломы, благодарности.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Успешной реализации Программы должны способствовать различные виды групповой и индивидуальной работы: открытые занятия, выполнение проектов.

2.4. Список литературы

Литература для педагогов:

1. Краля Н.А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю.П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. – 9 с.

2. Матвеева Н.В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова, Л.П. Панкратова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 420 с.

3. Матяш Н.В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования / Под ред. В.В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2000. – 285 с.

4. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

5. Патаракин Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. – 61 с.

6. Рындак В.Г., Дженжер В.О., Денисова Л.В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие/ В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.

7. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Литература для детей и родителей:

1. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
2. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru.
3. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru – «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch.

Интернет-источники:

1. Каталог сайтов по робототехнике - полезный, качественный и наиболее полный сборник информации о робототехнике. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://robotics.ru/>.— Загл. с экрана.
2. Официальный сайт проекта Scratch – <http://scratch.mit.edu>.
3. Статья «Школа Лего-роботов» // Автор: Александр Попов.
4. Учитесь со Scratch – [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/home>.

3. Приложения

3.1. Оценочные материалы

Оценочные материалы (Приложение 1):

- промежуточная и итоговая проверка качества усвоения знаний и навыков обучающихся осуществляется с помощью системы поэтапных аттестационных испытаний в процессе обучения за обучающимися;
- диагностическая карта оценки ЗУН по Программе;
- тесты, карты оценки способностей и знаний;
- участие в соревнованиях: городских, республиканских, всероссийских.
- открытые занятия.

3.2. Методические материалы

Методическая литература и методические разработки для обеспечения образовательного процесса (Приложение 2):

- планы- конспекты отчетных занятий;
- годовой план воспитательной работы;
- сценарии воспитательных мероприятий.

3.3. Календарно-тематическое планирование (Приложение 3)

- планы- конспекты отчетных занятий;
- годовой план воспитательной работы;
- сценарии воспитательных мероприятий.

3.4. Лист корректировки (Приложение 4)

3.5. План воспитательной работы (Приложение 5)

**Диагностическая карта оценки ЗУН обучающихся по Программе
«Юный программист».**

№	ФИО обучающихся	Знания. Умения. Навыки.												ИТОГО
		Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.	Обучение навыкам алгоритмизации задачи.	Освоение основных этапов решения задачи	Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ. Обучить проектной деятельности	Обучение проектной деятельности	Формирование творческого воображения, математического и образного мышления	Развитие умения работать с компьютерными программами	Развитие навыков планирования проекта, умение работать в группе	Воспитание интереса к занятиям информатикой	Воспитание культуры общения между учащимися	Воспитание культуры работы в глобальной сети	Развитие познавательного интереса школьников	Сформированность ЗУН каждого обучающегося в баллах
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
	ИТОГО сформированность ЗУН группы в %													

Педагог ДО _____ / _____
ФИО, подпись

* Диагностика составляется на основе листов диагностики уровня сформированности ЗУН каждой изученной темы.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города
Керчи республики Крым «Межшкольный учебный комбинат
«Профцентр»**

**КОНСПЕКТ УРОКА
«Scratch среда для программирования»**

Выполнил:
педагог дополнительного образования

г. Керчь
20__ г.

ПЛАН-КОНСПЕКТ

Тема: Знакомство со средой Scratch. Создание диалогов.

Тип урока: урок-игра

Цель:

- Изучить основы алгоритмизации через СРЕДУ программирования Scratch, ее возможности и характеристики, уточнить особенности программирования;
- разработать свой проект и создать готовый программный продукт в среде Scratch;
- развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности, используя возможности программирования на Scratch

Оборудование:

- ПК;
- интерактивная доска;
- MS Power Point;
- Карта путешествия.

Ход урока:

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами продолжаем изучать основы программирования. И сегодня нас ждет необычное занятие, я предлагаю сегодня попутешествовать в загадочную страну Скретч! (Презентация. Слайд1).

И гидом сегодня у нас будет Котик Скретч. (Презентация. Слайд 2-3)

- Ребята, для того, чтобы путешествовать, что самое главное?

- Карта.

Правильно, очень важно в путешествии ориентироваться по карте.

Вывесить карту на доске.

Какая же это все-таки удивительная страна! Посмотрите на карту! (Презентация. Слайд 5). Какая большая страна! Сколько удивительных мест ожидает нас!

1. задание. И первое место, где мы с вами остановимся – это лес алгоритмов. И здесь мы должны с вами вспомнить, что же такое алгоритм. (Презентация. Слайд 6-7).

На этом этапе детям необходимо дать определение понятия «алгоритм».

2. задание. А чтобы пройти через реку Свойств нужно вспомнить какими свойствами обладают алгоритмы.

3. задание. Оазис среды программирования Scratch. Посмотрите, какой чудесный оазис среды программирования Скретч. Давайте повспоминаем основные элементы этой прекрасной программы. Я предлагаю ответить вам на следующие вопросы.

Молодцы, вы так много знаете о стране Скретч.

4. задание. А тем временем нас ждет сложное испытание – мы входим в зону пустыни блоков и команд. И здесь очень жарко – ведь мы должны

вспомнить, какие команды можно использовать в Скретч.

Да и это испытание оказалось вам под силу. Но страна Скретч такая большая и не предсказуемая, посмотрим, что же будет дальше?

5. задание. Болото костюмов и сцен. А мы тем временем подобрались к точке нашего маршрута – это непроходимое болото. Что же нам делать?

Давайте обратимся к нашему гиду –котику Скрет. Мы превратим его в волшебника, который поможет нам перебраться через болото.

Для этого мы должны поменять ему сцену – фон и одеть в соответствующий костюм (Презентация. Слайд18-20).

6. задание. Луга анимации (Презентация. Слайд 29-37).

Какие мы молодцы и отлично справились с этим заданием, и посмотрите какая красота –это луга анимации. Такие же просторные и красочные. А что такое анимация как выдумаете?

Задание состоит из двух подпунктов.

Вопрос: Что такое анимация?

Что это потемнело вдруг? Смерч! На нас надвигается смерч – ребята вы должны помочь поменять направление движения смерча, для этого необходимо создать анимацию.

Вот видите, как знания предыдущих проектов помогли нам в нашем путешествии.

7. задание. Программирование диалога с диким животным.

Ну вот мы уже почти дома. И даже немножечко устали. Как вдруг повстречался на пути нашем житель страны скретч. Что же он хочет от нас? И как же нам благополучно добраться домой? – Это все предстоит нам сейчас узнать.

Ребята, чтобы вернуться домой, мы должны объяснить дикому жителю страны Скретч, что мы его друзья путешественники и были в этой стране на экспедиции познания среды Скретч.

Прежде чем мы перейдем к созданию проекта давайте вспомним, что такое диалог и какие особенности ведения диалога вы можете назвать?

Диалог – это процесс взаимной коммуникации, во время которой реплика сменяется ответной фразой и происходит постоянная смена ролей «слушающий – говорящий».

- Сообщение должно соответствовать теме разговора;
- Собеседники должны делать речь понятной, недвусмысленной и последовательной.
- Установление контакта с собеседником (зрительного и речевого).
- Распространённые фразы: «Здравствуйте», «Давно не виделись», «Извините», «Кого я вижу» и т.п.
- Начало разговора начинать с приветствия.
- Использовать вежливые речевые обороты «Я вас не отрываю?», «Вы можете сейчас поговорить?», «Извините, можно у вас спросить?», «вы сейчас не заняты?».
- В диалоге нужно уметь выслушивать товарища и уважать его точку

зрения, даже, если она не похожа с вашей.

- Нельзя прерывать на полуслове.
- Нельзя навязывать свое мнение.
- Если человек незнакомый, то обращаться на ВЫ.

А теперь давайте проговорим краткий алгоритма составления проекта?
С чего начнем?

Практическая работа. Итак, для программирования диалога вам понадобятся всего лишь 3 команды представленные на доске! Помните о правилах ведения диалога и можете приступить к выполнению проекта.

Представление 3-х проектов!

Рефлексия. Вопросы заключения:

1. Что интересного было сегодня в нашем путешествии для вас?
2. Что вызвало затруднения и оказалось самым трудным?
3. Какие проекты вам показались более сложными или интересными?
4. Что лежит в основе создания проектов в Скретч? – составление команд для спрайтов, героев.
5. Сложно ли научиться программированию? –ет, это интересно, но если обладать определенными знаниями.

ОСНОВНЫЕОПРЕДЕЛЕНИЯ

Алгоритм - понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или на решение поставленной задачи.

Анимация -технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Спрайт – объекты, главные герои программы, для которых пишутся команды. Их можно создать самому в графическом редакторе, или выбрать из библиотеки программы или скачать с интернета и загрузить в программу. В одной программе их можно использовать несколько.

Сцена – фон проекта. Сцена может иметь программу действий. Можно менять во время проекта.

Скрипт–действия, команды для спрайта, которые объединяются в программу.

Прежде чем, мы перейдем к программированию давайте вспомним, как создаются у нас программы в среде Скретч.

При создании скрипта (программы) используется **палитра блоков**, которая занимает центральную часть экрана. В ее верхней части располагается 8 разноцветных кнопок, которые выбирают нужную группу команд. Команды выбранной группы отображаются в нижней части окна.

Пустыня блоков и команд

- Какие разновидности блоков скриптов вы знаете?

Блоки бывают трёх видов: блок и стека, блок и заголовков и блок и ссылок.

- **Блок и стека** (англ. Stack Blocks) сверху имеют выемку, а снизу-выступ, с их помощью они объединяются в группу блоков, называемую стеком. Стеки можно копировать и перемещать как единый блок.

- **Блоки заголовков** (англ. Hats) имеют выпуклый верхний край и выступ для объединения снизу —они образуют заголовки скретч-стеков.

- **Блоки ссылок** (англ. Reporters) предназначены для заполнения внутренних полей других блоков.

Какие команды мы с вами уже знаем?

КОМАНДЫДВИЖЕНИЯ

Назначение
Пройти указанное число шагов. Если число положительное, двигается вперёд, если отрицательное - назад.
Повернуться в указанном направлении. Можно выбрать: вверх, вниз, налево или направо.
Изменить положение по оси x или по оси y на указанное число шагов.
Переместиться в точку с указанными координатами.
Плавное перемещение в точку с указанными координатами за указанное время. На перемещение будет потрачено время, указанное в секундах.
Если попадаешь в край экрана, то отразись от него. Это очень полезно, если Вы не хотите потерять своего героя.

БЛОК КОНТРОЛЯ

Назначение
Когда нажмут на (зеленый флажок, на форму героя) произойдет запуск проекта
Запускает выполнение блока команд в ответ на полученное сообщение.
Команда ожидания. Параметр указывает сколько секунд следует ждать.
Блок команд, заключенных внутри конструкции, будет выполняться постоянно.
Условие, при выполнении которого должны выполняться команды, заключенные внутри конструкции. Если условие не выполняется, то никаких действий не выполняется.
Повторение. Параметр указывает, сколько раз нужно повторить блок и команд, заключенные внутри блока повторить.
Передать сообщение. Переданное сообщение может запускать активность

другого исполнителя. Работает в сочетании с <i>когда я получу()</i> .
Остановить выполнение программы для данного исполнителя.
Остановить выполнение всех программ.

БЛОК–ЗВУК

Назначение
Воспроизвести звук (можно выбрать звук). При этом звук можно выбрать в библиотеке – там этих звуков достаточно много. Так же как и библиотека картинок, библиотека звуков расширяется и к ней можно добавлять свои местные звуки в формате wav, mp3 .
Выбрать инструмент, который будет играть. Инструментов в Скретче множество, в несколько прокруток экрана.
Убрать все звуки
Увеличивает (если число положительное) или уменьшает (если число отрицательное) текущую громкость.
Устанавливает громкость в процентах.
Увеличивает (если число положительное) или уменьшает (если число отрицательное) текущий темп.
Устанавливает темп.

БЛОК–ВНЕШНОСТЬ

Назначение
Перейти к другому костюму (можно выбрать костюм героя, при запуске их два, но можно добавлять костюмы)
Изменить значение костюма на одну единицу. Имеет смысл только тогда, когда у нас несколько «импортных» костюмов.
Сказать фразу, которую мы можем записать в окошечке команды.
Исполнитель останавливает работу, при этом реплика находится рядом с ним.
Говорить фразу () секунд. Реплика висит рядом с объектом.
Скрипт приостанавливается на указанное число секунд
Устанавливает эффекты в значение, которое мы выбираем.
Объект растёт (если число положительное или уменьшается (если со знаком «-»)).
Установить размер объекта в процентах от текущего.
Показаться - объект становится видимым. Спрятаться - он становится невидимым.

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ПРОЕКТА ДИАЛОГ

Давайте составим **алгоритм действий** по созданию программы:

1. Создать Спрайт 1 и Спрайт 2.
2. Создать Фон – Сцену.
3. Создать команду – скрипт **Контроля – Когда щелкнут по Флажку.**
4. Создать команду блока **Внешность – Говорить в течении n секунд.**
5. Передать эту команду второму спрайту, через блок **Контроля – Передать сообщение.**
6. Для Спрайта 2 создать команду – скрипт **Контроля – Когда получу сообщение.**
7. Создать команду блока **Внешность–Говорить в течении n секунд.**
8. Передать эту команду второму спрайту, через блок **Контроля – Передать.**

Можно проявить фантазию и расширить программу, используя те знания, которые мы получили на предыдущих занятиях.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Керчи
республики Крым «Межшкольный учебный комбинат «Профцентр»

**СЦЕНАРИЙ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ «ПРАЗДНИК
НА ПЛАНЕТЕ SCRATCH»**

**Подготовил:
педагог дополнительного образования**

**Керчь
20__**

*«День Scratch собирает всех фанатов Scratch вместе, чтобы поделиться своими идеями и проектами! Стань частью мирового праздника!», - призывает создатель Scratch, профессор Митчел Резник.
Несомненно, такое масштабное движение, как Scratch Day, способствует популяризации среды программирования Scratch.*

Сценарий проведения Международного Дня рождения Scratch «Праздник на планете Scratch»

1. Старт-этап, посвященный Дню рождения Scratch

Ведущий 1. Здравствуйте, дорогие ребята! Мы собрались здесь не случайно. Сегодня необычный день и пройдет он в необычной обстановке. У нас в школе радостный праздник! Ведь в этот день родился забавный и веселый котенок по имени Scratch.

Ведущий 2. Международный День рождения Scratch отмечается ежегодно в школах, детских дошкольных учреждениях, библиотеках, центрах творчества, клубах во многих странах мира.

Ведущий 1. Scratch – это удивительный язык программирования с богатыми возможностями. Его символ котик по имени Scratch, который может выполнять все ваши команды. Он легко поддается дрессировке. Котенок Scratch может шагать, бегать, плавать, прыгать, разговаривать, играть и петь. С ним всегда интересно!

Ведущий 2. Основатель среды программирования Scratch - Митчелл Резник, профессор Массачусетского технологического института (США), один из самых творческих людей в мире, именно он разработал роботов LEGO.

Ведущий 1. Работая в Scratch, сегодня каждый ребенок может создать свою интерактивную историю или игру. Проект по изучению созданного Митчеллом Резником языка Scratch охватывает более шести тысячи учащихся по всей стране.

Ведущий 2. Вашему вниманию предоставляется небольшой видеоролик о жизни Scratch.

Просмотр официального ролика о Scratch .

Ведущий 1. День рождения обычно празднуется в кругу лучших друзей. Мы собрались здесь для того, чтобы поздравить нашего дорогого Scratch.

Ведущий 2. А сейчас, давайте вместе поприветствуем именинника.

В фойе школы появляется котик Scratch.

Scratch. Здравствуйте, дорогие друзья!

Ребята. Здравствуй, наш любимый котенок. Мы очень рады тебя видеть.

Ведущий 2. Дорогой Scratch, мы от всей души поздравляем тебя с Днем рождения!

Ведущий 1. Желаем тебе отличного настроения, новых преданных друзей, неиссякаемой энергии, радостных моментов, творческих побед.

Ведущий 2. Оставайся верным своей мечте и у тебя всё всегда получится.

Scratch. Спасибо вам большое. Мне очень приятно!

Ведущий 1. Со Scratch в нашей школе знакомы все учащиеся. У нас сформировалось свое сообщество юных скретчеров. Ребята с радостью посещают факультативы «Творческая деятельность в среде программирования Scratch» во 2-4 классах и «Создание компьютерных игр в среде программирования Scratch» в 5-6 классах. С некоторыми моментами из жизни сообщества нас познакомит учитель информатики _____.

Учитель. Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые гости! В нашей школе сегодня, действительно, праздник. Я поздравляю всех с Международным Днем рождения Scratch, особенно наших юных скретчеров. Прошедший год для них был особенно плодотворным и результативным.

Просмотр видеоролика “Успехи в Скретч”.

Главный герой сегодняшнего торжества, конечно же, котенок Scratch. А какой День рождения без подарка? Конечно, он есть! Наши ребята целый год готовились для того, чтобы поздравить своего любимого друга с Днем рождения. Вашему вниманию мы представляем анимационный ролик «Поздравления Scratch от его друзей».

Просмотр видеоролика “С днем рождения Scratch”

Scratch. Спасибо, ребята. Для меня это настоящий подарок в День рождения. Я желаю вам в дальнейшем новых побед и достижений!

Ведущий 1. Дорогой Scratch, сегодня в течение дня ожидается много неожиданных и приятных моментов. Учащиеся младших классов постараются удивить тебя своими сюрпризами.

Ведущий 2. Ребята будут ждать тебя в творческих мастерских, время работы которых указано в пригласительных билетах.

Учащиеся вручают котенку приглашения.

Scratch. Еще раз большое спасибо, дорогие друзья, за такой радушный прием. Мне очень приятно.

Ведущий 1. На этом наш старт-этап заканчивается. Но праздник продолжается. В течение учебного дня будут работать шесть творческих мастерских.

1. Творческая мастерская «Юные художники». Создание анимационной поздравительной открытки в среде программирования Scratch» Scratch Day». (1-2 классы)

2. Творческая мастерская «Юные мультипликаторы». Создание проектов в среде программирования Scratch» Scratch Day». (3-4 классы)

3. Scratch-студия представляет лучшие проекты, созданные ребятами в среде программирования Scratch на протяжении года.

4. Scratch-кафе приглашает на сладкий стол с фиточаем и вкусными угощениями (1-11 классы, родители, педагоги, гости)

На переменах в кабинете информатики лучшие скретчеры проводят мастер-классы для учащихся, педагогов школы, родителей, гостей.

Творческая мастерская «Юные художники».
Создание поздравительной открытки «Scratch Day»
(1-2 классы)

Цель:

Повышение интереса учащихся к изучению программирования в среде Scratch.

Задачи:

Ознакомление учащихся с навыками работы в графическом редакторе Scratch.

Развитие творческих способностей, образного мышления, познавательной активности учащихся.

Воспитание информационной культуры, дисциплины, умения работать в группе.

Ход мероприятия

Художник Кисточка. Добрый день, друзья! Добрый день, наш любимый котик Scratch! Меня зовут художник Кисточка. Ребята младших классов очень любят фантазировать, сочинять разные интересные истории, но больше всего они обожают рисовать.

Волшебная фея. Сегодня необычный день – День рождения Scratch. Ребята приготовят для веселого котенка свои подарки. Они постараются создать и подарить Scratch поздравительные открытки «Scratch Day».

Художник Кисточка. Рисование – это творческое и увлекательное занятие. В первую очередь вам необходимо сделать эскиз, подобрать необходимые цвета и разукрасить ваши открытки. Также постарайтесь все вместе сочинить красивое поздравление с Днем рождения для нашего котика. А сейчас я проведу для вас небольшой мастер-класс по рисованию.

Используя мольберт, художник знакомит учащихся с техникой рисования.

Волшебная фея. Первоклассники еще не умеют работать со средой программирования Scratch. Они будут выполнять свои рисунки на листах бумаги, а потом соединят их в большой коллаж.

Художник Кисточка. Ребята 2 класса занимаются в факультативе «Творческая деятельность в среде программирования Scratch» и подготовят для именинника поздравительные открытки на компьютерах.

Волшебная фея. Scratch – это разноцветная страна программирования и имеет свой графический редактор, в котором можно рисовать костюмы спрайтов и фоны для сцены. Затем написать для них программу и всё будет двигаться и изменяться. Работы, созданные в программе Scratch, называются проектами.

Художник Кисточка. А самое главное, ребята, вы будете работать в команде, все вместе, значит, будете учиться быть дружными.

Scratch. О, это здорово! Совместная работа сплачивает детей, они вырастут добрыми и отзывчивыми.

Волшебная фея. Дорогой котенок, ребята хотят поближе с тобой познакомиться.

Scratch. Я согласен. Представьтесь, пожалуйста. Я тоже буду рад с вами познакомиться.

Ребята называют свои имена.

Художник Кисточка. У нас созданы две команды. Команда 1 класса называется «Карандаши», а команда 2 класса – «Scratch-мастера»

Волшебная фея. Ребята, представьте свои команды.

Команда «Карандаши».

Мы смелые, отважные
Из первого класса пришли
Мы рисовать умеем
Зовут - карандаши!

Команда «Скретч-мастера».

Команда мы – скретч-мастера,
Все любят нас всегда
За то, что очень яркие
И не подводим никогда.

Scratch.

Я вам желаю во всем везения,
Творческих побед, терпения.

Постарайтесь проявить свои умения. Буду ждать от вас я поздравления.

Художник Кисточка. Ваши красивые работы украсят фойе нашей школы. Мы желаем вам успехов! Приступайте к выполнению заданий!

Ребята 1 класса берут листы бумаги, карандаши и приступают к рисованию поздравительной открытки «Scratch Day».

Учащиеся 2 класса присаживаются за компьютеры, загружают среду программирования Scratch и создают анимационные проекты в виде поздравительной открытки «Scratch Day».

После выполнения задания ребята дарят котику Scratch поздравительные открытки и высказывают свои пожелания с Днем рождения.

Художник Кисточка. Дорогой котенок! Прими от нас эти поздравительные открытки. Ребята еще не волшебники, а только учатся. Но в скором будущем они освоят разноцветную среду программирования и будут создавать красивые и интересные проекты.

Scratch. Спасибо, мои маленькие друзья! Мне очень приятно! Надеюсь, что мы с вами еще больше подружимся. Я желаю вам успехов в изучении программирования. Ваши старания и терпение помогут добиться хороших результатов.

Ребята. Мы будем стараться.

Scratch. А сейчас меня ждут ребята 2-3 классов в творческой мастерской «Юные мультипликаторы».

Творческая мастерская «Юные мультипликаторы».
Создание мультимедийной истории в среде программирования Scratch
«Scratch Day» (3-4 классы)

Цель:

Повышение интереса учащихся к изучению программирования в среде Scratch.

Задачи:

Ознакомление учащихся с профессией «мультипликатор», с этапами создания мультфильмов в среде Scratch.

Развитие творческих способностей, образного мышления, навыков работы в среде программирования Scratch,

Воспитание дисциплины, ответственности, культуры поведения в группе.

Ход мероприятия

Школьная доска украшена детскими рисунками, на которых изображены герои мультфильмов.

Котенок Scratch входит в творческую мастерскую «Юные мультипликаторы».

Scratch. Здравствуйте, мои верные друзья! Я получил от вас приглашение в вашу творческую мастерскую.

Дети. Здравствуй, дорогой Scratch! Мы очень рады тебя видеть. Пожалуйста, присаживайся удобнее. Мы приготовили для тебя сюрприз.

Scratch. Но я пришел не один. Со мной мои друзья.

Входят Волшебник и Сказочник.

Сказочник. Здравствуйте, ребята! А вы знаете, кто я? *(Ответы детей)* Меня зовут Сказочник. Вы читаете детские сказки? *(Ответы детей)*

Волшебник. А я –Добрый Волшебник. Вы любите чудеса? *(Ответы детей)*

Сказочник. Самое прекрасное время в жизни человека – это детство. Что у вас больше всего ассоциируется с ним? *(Ответы детей)* Я думаю, что все дети обожают смотреть мультфильмы. Правда? *(Ответы детей)* А какие мультфильмы вам нравятся? *(Ответы детей)*

Волшебник. Может, кто-то из вас знает, кто создает мультфильмы? *(Ответы детей)*

Сказочник. Ну, конечно же, это художник-мультипликатор. Это специалист, который отвечает за создание анимационных персонажей. Он не только прорисовывает основные движения, но и наделает героев мультфильма чертами характера, делает их интересными, узнаваемыми.

Волшебник. Вы хотели бы поближе познакомиться с художником-мультипликатором? *(Ответы детей)*

Заходит мультипликатор.

Мультипликатор. Здравствуйте, друзья! Я слышал, что в вашей школе сегодня большой праздник – День рождения Scratch. Я тоже хочу поучаствовать

в этом интересном мероприятии. Вы примите меня в свою команду? (*Ответы детей*)

Ученик. Мы уже умеем создавать свои мультфильмы. И, сегодня, собрались в творческой мастерской для того, чтобы поздравить любимого Scratch с Днем рождения.

Сказочник. Замечательно. Но какой подарок вы приготовили для него?

Дети. Мы заранее придумали сюжет сказочных историй о жизни Scratch в нашей школе, определили действующих лиц и составили сценарий. А сейчас, в среде программирования Scratch создадим красочные мультфильмы, которые подарим любимому имениннику.

Ребята присаживаются за компьютеры и выполняют проекты.

Звучит легкая музыка.

По окончании выполнения проектов ребята обращаются к Скретч.

Дети. Дорогой котик! Мы очень рады встрече с тобой в нашей школе. Благодаря тебе все ребята с удовольствием посещают занятия по программированию. Мы поздравляем тебя с Днем рождения. Желаем побольше интересных моментов в жизни, незабываемых встреч и открытий. Прими в подарок мультфильмы, которые мы приготовили в честь твоего Дня рождения.

Все просматривают проекты на большом экране.

После просмотра мультфильмов Scratch обращается к ребятам.

Scratch. Ребята, спасибо вам большое за подарок! Вы настоящие мультипликаторы. Мне очень приятно! Я желаю вам успехов! До новых встреч! А сейчас я направляюсь в творческую мастерскую «В поисках сокровищ», где меня ждут учащиеся 5-6 классов.

Ведущий 1. Спасибо, дорогой Scratch! Мы поздравляем тебя с Днем рождения! Оставайся таким же веселым и жизнерадостным!

Ведущий. А сейчас, Scratch-студия приглашает всех желающих ознакомиться с лучшими проектами ребят, а также посетить гостеприимное Scratch-кафе, в котором вас угостят фиточаем и вкусными сладостями. Приятного всем просмотра и аппетита!

Просмотр видеоролика «Сборник проектов Scratch»

По окончании праздника самые активные участники мероприятия награждаются дипломами, все получают благодарности.

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА КЕРЧИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КОМБИНАТ «ПРОФЦЕНТР»**

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий отделом дополнительного
образования и профессионального
обучения

«___» _____ 20___ г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
МБОУ г. Керчи РК «МУК «Профцентр»

«___» _____ 20___ г.

ПРИНЯТО:

на Методическом объединении
протокол № _____

от «___» _____ 20___ г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»**

на 20___-20___ учебный год
группа № _____, год обучения _____

Педагог: _____

Керчь,
20___

№ п/п	Наименование темы занятия	Кол-во часов	Даты		Форма контроля	Примеч. (коррек тировка)
			по плану	по факту		
1.	Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Ознакомление с учебной средой программирования Скретч. Элементы окна среды программирования. Понятие команды. Разновидности команд.	2			Наблюдение	
2.	Структура и составляющие скриптов - программ, записанных языком Скретч. Понятие анимации. Команды движения и вида. Анимация движением и изменением вида спрайта.	2			Наблюдение	
3.	Перемещение и удаление спрайтов. Спрайты. Хранилище спрайтов.	2			Наблюдение	
4.	Создание самого простого проекта, его выполнения и сохранения. Хранилище проектов. Создание и редактирование скриптов.	2			Практическая работа	
5.	Создание спрайтов, изменение их характеристик (вида, размещения)	2			Практическая работа	
6.	Графический редактор Скретч.	2			Наблюдение	
7.	Понятие сцены. Налаживания вида сцены	2			Наблюдение	
8.	Обработка событий сцены.	2			Практическая работа	
9.	Логические операторы. Понятие циклов и виды циклов.	2			Наблюдение	
10.	Понятие циклов и виды циклов.	2			Наблюдение, практическая работа	
11.	Понятие переменной и константы.	2			Наблюдение, практическая работа	
12.	Создание переменных.	2			Наблюдение, практическая работа	
13.	Команды предоставления и изменения переменных значений.	2			Наблюдение, практическая работа	
14.	Полное и неполное ветвление.	2			Наблюдение, практическая работа	

№ п/п	Наименование темы занятия	Кол-во часов	Даты		Форма контроля	Примеч. (коррек тировка)
			по плану	по факту		
15.	Использование встроенных переменных.	2			Наблюдение, практическая работа	
16.	Разработка и создание небольшой программы по заданной тематике с использованием заранее подготовленных материалов.	2			Практическая работа	
	Итого за I полугодие	32				
17.	Разработка и создание небольшой программы по заданной тематике с использованием заранее подготовленных материалов.	2			Работа над проектом	
18.	Разработка и создание небольшой программы по заданной тематике с использованием заранее подготовленных материалов.	2			Работа над проектом	
19.	Тестирование и отладка проекта.	2			Работа над проектом	
20.	Тестирование и отладка проекта.	2			Работа над проектом	
21.	Защита проекта.	2			Защита проекта	
22.	Защита проекта.	2			Защита проекта	
23.	Основные этапы разработки проекта	2			Работа над проектом	
24.	Основные этапы разработки проекта	2			Работа над проектом	
25.	Разработка и создание творческого проекта с использованием заранее подготовленных материалов.	2			Работа над проектом	
26.	Разработка и создание творческого проекта с использованием заранее подготовленных материалов.	2			Работа над проектом	
27.	Разработка и создание творческого проекта с использованием заранее подготовленных материалов.	2			Работа над проектом	
28.	Тестирование и отладка проекта.	2			Работа над проектом	
29.	Тестирование и отладка проекта.	2			Работа над проектом	
30.	Дизайн проекта	2			Работа над проектом	
31.	Дизайн проекта	2			Работа над проектом	

№ п/п	Наименование темы занятия	Кол-во часов	Даты		Форма контроля	Примеч. (коррек тировка)
			по плану	по факту		
32.	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права.	2			Работа над проектом	
33.	Правила работы в сети.	2			Работа над проектом	
34.	Оформление инструкций. Публикация проекта.	2			Работа над проектом	
35.	Защита проекта.	2			Защита проекта	
36.	Защита проекта.	2			Защита проекта	
	Итого за II полугодие	40				
	Итого за год	72				

**Лист корректировки
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»**

№ п/п	Причина корректировки	Дата	Согласование с заведующим отделом дополнительного образования и профессионального обучения (подпись)

План воспитательной работы на 20___-20___ учебный год

Цель воспитания обучающихся в образовательной организации:

– развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства;

– формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания обучающихся в образовательной организации:

– усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);

– формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);

– приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных социальных отношений, применения полученных знаний;

– достижение личностных результатов освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Личностные результаты освоения обучающимися образовательных программ включают:

– осознание российской гражданской идентичности;

– сформированность ценностей самостоятельности и инициативы;

– готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению;

– наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности;

– сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом

№ п/п	Направления воспитательной работы	Цель данного направления	Формы (мероприятия)	Дата
1.	Экологическое воспитание	формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных	Конкурс на лучший рассказ по теме «Моё любимое животное» (приурочен к Дню	октябрь

№ п/п	Направления воспитательной работы	Цель данного направления	Формы (мероприятия)	Дата
		ценностей, навыков охраны, защиты, восстановления природы, окружающей среды	защиты животных) Беседа об экологии	
2.	Гражданское воспитание	формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в Российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, уважения к правам, свободам и обязанностям гражданина России, правовой и политической культуры	Конкурс творческих работ, приуроченный Дню народного единства Беседа о патриотизме	ноябрь
3.	Эстетическое воспитание	формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства	Изготовление тематических открыток, игрушек и других поделок «Новый год идет к нам в дом»	декабрь
4.	Духовно-нравственное воспитание	воспитание на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков;	Круглый стол «Мои права и обязанности в семье и обществе»	январь
5.	Патриотическое воспитание	воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России; историческое просвещение, формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности	Выставка информационно-тематических буклетов, посвящённых «Дню защитника Отечества»	февраль
6.	Ценности научного познания	воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учетом личностных интересов и общественных потребностей.	Мастер-класс «Как развивать в себе умение слушать и слышать, смотреть и видеть»	март
7.	Физическое воспитание, формирование культуры ЗОЖ и эмоционального	развитие физических способностей с учетом возможностей и состояния здоровья, навыков безопасного поведения в природной и социальной среде,	Круглый стол «Здоровье и безопасность» (приурочен к Всемирному дню	апрель

№ п/п	Направления воспитательной работы	Цель данного направления	Формы (мероприятия)	Дата
	благополучия	чрезвычайных ситуациях;	здоровья)	
8.	Трудовое воспитание	воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентация на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, на достижение выдающихся результатов в профессиональной деятельности	Конкурс презентаций, буклетов, сообщений по теме «Моя будущая профессия»	май