

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей»**

СОГЛАСОВАНО

Председатель ЛМО
учителей физико-
математического цикла
Сычев И.С.

«__»_____20__г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
ВР

Курникова Е.В.

«__»_____20__г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Беляевская С.К.

«__»_____20__г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочного курса

«Программирование в среде Scratch»

5-6 класс

(внеурочная деятельность, 1 час в неделю)

Составитель: Морозова А.Н.

Реутов
2018-2019 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа курса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Рабочая программа разработана как самостоятельная дисциплина, являющаяся дополнительным образовательным компонентом основного общего образования. Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы от 11 до 13 лет. Учебный план лицея предусматривает освоение данного курса программирования в рамках внеурочной деятельности в объеме 1 часа в неделю, всего 34 часа (34 занятия).

Цели курса

Основное назначение занятий программированием состоит в выполнении социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни, а именно:

- формирование информационной культуры учащихся, соответствующей требованиям современного мира.
- развитие базовых навыков использования компьютеров развитие навыков программирования и решения алгоритмических задач.

Задачи курса

- стимулировать мотивацию обучающихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность ребенка;
- способствовать развитию интереса к программированию, высоким технологиям;
- способствовать формированию умения самостоятельно решать технические задачи ;
- формировать творческий подход к решению поставленной задачи, а также представление о том, что большинство задач имеют несколько решений;
- развивать регулятивную структуру деятельности, включающую: целеполагание, планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку;
- развивать научно-технический и творческий потенциал личности ребенка путем организации его деятельности в процессе программирования.

Формы организации и виды деятельности

Изучение курса предусматривает организацию занятий во внеурочной форме.

Основные виды деятельности:

- индивидуальная работа;

Формы работы, используемые на занятиях:

- лекция;
- беседа;
- демонстрация;
- практическая работа;
- творческая работа.

Результаты изучения курса

Личностные результаты:

- формирование познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и технологий;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности;

- формирование ценностных отношений друг к другу, учителю, авторам открытий и изобретений, результатам обучения;
- нацеленность на достижение результата.

Предметные результаты:

- разработка блок-схем;
- разработка мультфильмов в среде программирования Scratch;
- разработка игр в среде программирования Scratch;

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели, схемы для решения учебных и познавательных задач;
- поиск новых решений возникшей технической или организационной проблемы;
- проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач в процессе программирования;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Структура курса

Введение (7 часов)

Устройство компьютера. Понятие исполнителя. Способы записи алгоритма. Знакомство с исполнителем и средой программирования Scratch. Система команд исполнителя Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Линейный и ветвления. Основные алгоритмические конструкции. Циклы.

Основы языка Scratch (20 часа).

Этапы решения задачи. Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети. Изучение объектов Scratch. Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Scratch. Ветвления. Циклы. Переменная и её использование. Функция случайных чисел. Дизайн проекта. Работа со звуком. Основные этапы разработки проекта. Создание простого мультфильма. Создание игры. Создание сложной игры.

Разработка индивидуального проекта. (5 часов)

Разработка проекта. Тестирование и отладка проекта.

Подведение итогов за год. Круглый стол. (2 часа.)

Защита индивидуальных проектов. Подведение итогов. Круглый стол.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов
1	Введение.	7
2	Основные приемы программирования и создания проекта.	20
3	Разработка индивидуального проекта.	5
4	Подведение итогов. Круглый стол. Защита индивидуальных проектов.	2
	Итого:	34

Календарно-тематический план

№ занятия	Плановые сроки изучения учебного материала	Тема занятия
Введение		
1	05.09.2018	Устройство компьютера
2	12.09.2018	Понятие исполнителя.
3	19.09.2018	Способы записи алгоритма.
4	26.09.2018	Знакомство с исполнителем и средой программирования Scratch.
5	03.10.2018	Система команд исполнителя Scratch.
6	17.10.2018	Основные алгоритмические конструкции. Линейный и ветвления.
7	24.10.2018	Основные алгоритмические конструкции. Циклы.
Основные приемы программирования и создания проекта.		
8	31.10.2018	Этапы решения задачи
9	07.11.2018	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.
10	14.11.2018	Изучение объектов Scratch
11	28.11.2018	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Scratch
12	05.12.2018	Ветвления.
13	12.12.2018	Циклы
14	19.12.2018	Переменная и её использование.
15	26.12.2018	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.
16	09.01.2019	Работа со звуком.
17	16.01.2019	Основные этапы разработки проекта.
18	23.01.2019	Создание простого мультфильма.
19	30.01.2019	Создание простого мультфильма
20	06.02.2019	Создание сложного мультфильма.
21	13.02.2019	Создание игры.
22	27.02.2019	Создание игры
23	06.03.2019	Создание игры.
24	13.03.2019	Создание сложной игры.
25	27.03.2019	Создание сложной игры.

26	02.04.2019	Создание сложной игры.
27	16.04.2019	Создание сложной игры.
Разработка индивидуального проекта.		
28	23.04.2019	Разработка проекта.
29	30.04.2019	Разработка проекта.
30	08.05.2019	Разработка проекта.
31	15.05.2019	Тестирование и отладка проекта.
32	22.05.2019	Тестирование и отладка проекта.
Подведение итогов. Круглый стол. Защита индивидуальных проектов.		
33	29.05.2019	Защита индивидуальных проектов.
34	29.05.2019	Подведение итогов. Круглый стол.
Итого		34 часа