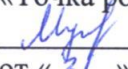


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №14»
(Новый образовательный центр)

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра
образования цифрового и
гуманитарного профилей
«Точка роста»

 Е.А. Муксунова
от « 31 » 08 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора
МАОУ СОШ №14(НОЦ)

 Е.Ф. Цирюльникова



2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Программирование в среде Scratch Junior»
для обучающихся 3 – 4 классов
на 2024-2025 учебный год

учитель информатики
Хозиева К.И.

г. Губаха, 2024

Пояснительная записка

В наше время дети с ранних лет окружены IT-технологиями. Большой объем данных, с которым они сталкиваются ежедневно, вызывает множество вопросов, ответы на которые найти бывает непросто. Данный курс построен таким образом, что позволяет учащимся найти ответы на вопросы, которые возникают у них ежедневно при работе с большим количеством данных. Кроме этого, дети получают возможность строить алгоритмы и программировать действия различных героев из мультфильмов и сказок в программной среде Scratch Jr. Начав с малого, они смогут и дальше расширять и развивать свое умение строить и программировать.

Цели освоения дисциплины "Программирование в среде Scratch Jr"

Создание благоприятных условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности учащегося.

Задачи:

- Обучить современным разработкам по блочному программированию;
- Изучить основные принципы работы в среде Scratch Jr;
- Рассмотреть основные правила составления и написания программ;
- Научить ребят грамотно выражать свою идею, выделять основных героев и их функции и действия, реализовать идею в виде законченного мультфильма или игры;
- Развивать у ребенка навыки творческого мышления, умения работать по предложенным стандартам, программирования;
- Развивать креативное мышление и пространственное воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- Повышать мотивацию учащихся к изобретательству и созданию собственных законченных произведений;

- Воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- Формировать навыки проектного мышления, работы в команде, эффективно распределять обязанности.

Данный курс рассчитан на 40 часов, из расчета 2 академических часа в неделю. В конце изучения курса учащиеся выполняют проектную работу – создание мультфильма или игры с несколькими локациями или уровнями и презентуют ее.

Предметные результаты обучения

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- объекты в среде Scratch Jr;
- основные компоненты данной среды;
- графический язык программирования;
- порядок создания алгоритма программы, порядок ее тестирования;
- использование созданных программ;
- как корректировать программу в случае необходимости;
- как презентовать свой законченную программу (мультфильм или игру).

По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:

- принимать или намечать учебную задачу, ее конечную цель;
- создавать различные программы;
- прогнозировать результаты работы программы;
- планировать ход выполнения задания или ход сюжета;
- представлять одну и ту же информацию различными способами.

**Календарный план проведения занятий
по программе дополнительного образования
«Программирование в среде Scratch Junior»**

Наименование модулей	Учебная нагрузка, час.
Модуль 1. Цифровая грамотность	10
Устройство компьютера. Техника безопасности	1
Устройства ввода информации. Клавиатура	1
Знакомство с компьютерной графикой	1
Графический редактор. Файлы	1
Поиск информации в сети Интернет	1
Знакомство с текстовым редактором	1
Оформление документа	1
Что такое анимация и презентация?	1
Презентация «Рассказ о себе»	1
Итоговое занятие	1
Модуль 2. Первые алгоритмы	10
Алгоритм, команды, блок-схема	1
Составление алгоритмов движения	1
Составление алгоритмов для нескольких персонажей	1
Команды изменения внешности	1
Компьютерная графика. Рисование собственных персонажей	1
Рисование собственных фонов	1
Обмен сообщениями	1
Что такое анимация и презентация?	1
Презентация «Рассказ о себе»	1
Модуль 3. Scratch Jr	10
Junior 1.1 Знакомство с миром компьютеров	1
Junior 1.2 Кто такой Алгоритм?	1
Junior 1.3 Тик и его прыжки	1
Junior 1.4 Друзья Тика и их танцы	1
Junior 1.5 Телепорты	1
Junior 1.6 Новый друг Тика - Пиксель	1

Наименование модулей	Учебная нагрузка, час.
Junior 1.7 О чем говорят друзья Тика?	1
Junior 1.8 Наш большой друг Проект	1
Junior 1.9 Рассказ о путешествии в Кодоград	1
Junior 1.10 Итоговое занятие	1
Модуль 2. Креативное программирование	10
Junior 2.1 Проект "Гонки"	1
Junior 2.2 Игра «Космические приключения». Идея, сюжет, выбор персонажей. Алгоритмы движения.	1
Junior 2.3 Игра «Космические приключения». Интро и завершение игры	1
Junior 2.4 Игра «Выбери правильный ответ». Идея, сюжет, выбор персонажа. Первый тест	1
Junior 2.5 Игра-платформер	1
Junior 2.6 Игра «Лабиринт». Сториборд. Алгоритмы управления	1
Junior 2.7 Игра «Лабиринт». Усложнение	1
Junior 2.8 Игра «Лабиринт». Второй уровень, переход между уровнями	1
Junior 2.9 Доработка проектов. Подготовка презентации проекта.	1
Junior 2.10 Презентация проектов. Итоговый контроль	1
ИТОГО:	40

Контроль качества знаний:

Проведение внутренних презентаций.

Анализ пройденного материала и сделанных приложений.

Методическое обеспечение программы

Методы обучения

- Эффективность обучения зависит от организации занятий, проводимых с применением следующих методов по способу получения:
- Объяснительно–иллюстративный – предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация и др.);

- Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;
- Программированный – набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: создание определенных мультфильмов, игр);
- Репродуктивный – воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: беседа, упражнения по аналогу);
- Частично–поисковый – решение проблемных задач с помощью педагога;
- Поисковый – самостоятельное решение проблем;
- Метод проблемного изложения – постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Техническое оснащение программы: Программная среда Scratch Junior .

Оборудование центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением;
- ноутбук HP ProBook x360 (15 штук).