

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ
ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ВЕТЕРАНА ВЕЛИКОЙ
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ ТАНЧУКА И.А. С.ГЕОРГИЕВКАМУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КИНЕЛЬСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

(ГБОУ СОШ с. Георгиевка)

РАССМОТРЕНА
на заседании МО «Точных наук»

Э.В.Цыганова /Э.В.Цыганова/

«28» 05 2020г

ПРОВЕРЕНА
заместителем директора по
УВР

А.Н.Фенюк /А.Н. Фенюк/

«28» 05 2020г

УТВЕРЖДЕНА
директор ГБОУ СОШ с. Георгиевка

Р.К.Ивлиева /Р. К. Ивлиева/

Приказ № 104 ОД от «28» 05 2020г



Общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Программирование на языке Scratch»
Целевая аудитория: обучающиеся 7-11 лет
Срок реализации: 8 часов

Георгиевка, 2020

Пояснительная записка

Scratch – это творческая среда, разработанная специально для развития мышления, творческих и исследовательских способностей детей и подростков. Среда Scratch появилась в 2007 году под руководством профессора Митчелла Резника в исследовательской группе под названием Lifelong Kindergarten research group, которая существует при Массачусетском технологическом институте. По поводу целей проекта Митчелл Резник сказал: «Это следующий шаг в генерации контента (материалов) пользователем. Нашей целью было расширить диапазон того, что дети могут создавать, совместно использовать и изучать. Работая над проектом в Scratch, дети учатся думать креативно (созидательно) и решать проблемы систематично – а это умения, которые являются критическими для достижения успеха в XXI веке». Программа Scratch имеет понятный интерфейс, встроенный графический редактор, меню готовых программ (кирпичиков), широкие возможности работы с мультимедийными объектами.

Цели программы: развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала обучающегося.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

Метапредметные результаты:

- формирование культуры и навыки сетевого взаимодействия;
- развитие интереса к техническим наукам.

Личностные результаты:

- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

Содержание программы

1. Вводный кейс. (4 часа - теория).
2. Создание творческих проектов. (4 часа - практика).

Тематическое планирование

Номер урока	Тема урока	Сроки
1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	
2	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	
3	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	
4	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.	

5	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами.	
6	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта».	
7 - 8	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	

Методическое обеспечение

- Дидактические материалы (записанные видео – уроки, проекты примеры)
- Сетевые ресурсы Scratch
- Видеохостинг Youtube (видеоуроки «Набота в среде Scratch»)