

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ГОРОД АРМАВИР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ – СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 25

Принята на заседании
педагогического совета
от "31" августа 2020г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор МАОУ СОШ № 25
О. И. Колодезна
"31" августа 2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Язык программирования Scratch»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 10-13 лет
Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год (34 час.)
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе

Составил:
Учитель информатики
Бердникова Анастасия Александровна

г. Армавир
2020 г.

1. Пояснительная записка

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Scratch. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

Цель и задачи обучения

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

2. Общая характеристика учебного предмета

Программа по предмету «Информатика» предназначена для изучения курса информатики учащимися основной школы.

Она включает в себя блок программирование в Scratch

Важная задача изучения этой содержательной линии в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на примере графического языка Scratch.

Технологии, используемые в образовательном процессе:

- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.

- Технологии компьютерных практикумов.

- Игровые технологии.

- Тестовые технологии.

- Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.

- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.

- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.

- Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.

- Информационно-коммуникационные технологии.

- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

Формы организации образовательного процесса: фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок-практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки-конкурсы.

3. Место курса в учебном плане.

Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 5 классе 34 часов. Рабочая программа рассчитана на 34 учебные недели, 1 часа в неделю, общее количество часов — 34. Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

4. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета.

Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты изучения предмета «Информатика»:

- 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;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты изучения предмета «Информатика»:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование представления о том, что значит “программировать” на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- формирование умения формализации и структурирования информации,
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

5. Содержание курса

Программирование в Scratch (34 часа)

Знакомство со средой программирования Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием. Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

Использование ТСО из перечня поступившего оборудования в Центр «Точка роста»

№п/п	Наименование	Количество, шт.
1.	Стул	6
2.	МФУ лазерное Brother MFC-L2700DNR Заводской № E75198J9N947803	1
3.	Ноутбук ASUS TUF Gaming FX505DT-AL025 Заводской № L3NRCV01B219126	1
4.	Ноутбук ASUS VivoBook Flip 14 TP401CA Заводские №№ JBN0CV01403644A JBN0CV014037440 JBN0CV014028443 JBN0CV01405644D JBN0CV014011442 JBN0CV01400444B JBN0CV01402344F JBN0CV014006444 JBN0CV014032447 JBN0CV014010448	10

6. Поурочное планирование

№ урока п/п	Тема урока	Дата проведения урока		Оборудование	Содержание
		План	Факт		
1.	Знакомство со средой программирования Scratch <i>Кейс 1. Научи кота бегать и мяукать.</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Свободное программное обеспечение. Авторы программной среды Scratch. Параметры для скачивания и установки программной среды на домашний компьютер. Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана. Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.
2.	Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. <i>Кейс 2. Рисуем разноцветные лужи и облака для прогулки кота.</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Понятие ИСПОЛНИТЕЛЯ. Команды управления пером: «Опустить перо», «Поднять перо», «Очистить», «Установить цвет пера», «Установить размер пера».

3.	<p>Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH</p> <p><i>Кейс 3. Свободное рисование Придумай, чем можно дополнить проект с прошлого урока (Нарисовать дерево? Воздушный шар? Дом?) и реализуй это.</i></p>			<p>Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA</p>	<p>Инструменты растрового графического редактора — кисточка, ластик, заливка, квадрат, круг, линия. Копирование, поворот, горизонтальное отражение, вертикальное отражение во встроенном редакторе программной среды Scratch. Командный блок внешность (фиолетовый) — команды начальной установки эффекта цвет «Установить эффект цвет в значение 0 и команда начальной установки размера «Установить размер 100%». Команды: «Изменить цвет эффект на _», «Изменить размер на _» Командный блок управления пером (зелёный) — команда «Печать» для копирования графического изображения исполнителя в нужном месте экрана. Эффекты, которые могут быть применены к графическим изображениям действующего исполнителя. В графическом редакторе можно создавать сложные графические изображения, почти не прикладывая собственных усилий, а лишь правильно применяя встроенные возможности программной среды.</p>
4.	<p>Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.</p> <p><i>Кейс 4. Затриши мой алгоритм!</i></p>			<p>Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA</p>	<p>Создание собственных изображений в других программах (например, LibreOfficeDraw) и импортирование их в программную среду Scratch. Знакомство с основными графическими примитивами векторного редактора LibreOfficeDraw. Возможность создания геометрических фигур без внутренней заливки, но с текстовым блоком внутри. Стрелки, их</p>

					направление. Алгоритм, блок-схема как способ записи.
5.	Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. <i>Кейс 5. Что бывает полосатое?</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Решение поставленной задачи в виде последовательного выполнения команд. Создание блок-схемы линейного алгоритма средствами редактора векторной графики. Последовательное выполнение команд. Изменение параметров пера.
6.	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Создание алгоритма для рисования исполнителем квадрата путем последовательного выполнения команд. Рисование линейного алгоритма, состоящего из двух колонок блоков команд. Использование векторного редактора офисного пакета LibreOffice в качестве инструмента для создания блок-схем. Выбор нужного значения из предлагаемого списка вариантов. Отладка программы для получения верного результата. Команда «повернуть в направление». Пошаговое выполнение программы для её отладки. Центр костюма исполнителя Scratch.
7.	Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Сохранение готовых программ для дальнейшего использования. Рисование блок-схемы циклического алгоритма. Использование векторного редактора офисного пакета LibreOffice в качестве инструмента для создания блок-схем; Использование команд поворота на прямой угол (90°) по часовой и против часовой стрелки; Использование циклического алгоритма для рисования исполнителем квадрата; Оптимизация

					линейного алгоритма за счёт использования циклической конструкции в программной среде Scratch; Команда открыть... из пункта меню File; Команда сохранить как... из пункта меню File; Циклический алгоритм; Блок-схема циклического алгоритма; Команды: «повернуться на 90° по часовой стрелке», «повернуться на 90° против часовой стрелки», «повторить ».
8.	Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. <i>Кейс 6. Создай картинку из квадратов.</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Использование операции цикла для решения учебных задач. Применение поворота на прямой угол (90°) при создании геометрических фигур и перемещении исполнителя. Оптимизация линейного алгоритма за счёт использования циклической конструкции в программной среде Scratch. Тело цикла. Конечный и бесконечный циклы. Блок-схема бесконечного цикла. Имя спрайта и костюма. Изменение костюма исполнителя. Копирование фрагмента программы. Команды: «Следующий костюм», «Перейти к костюму». Рекомендуется объяснить, что циклические конструкции могут применяться не только для рисования фигур. Например, в цикле можно менять внешность исполнителя.
9.	Циклический алгоритм. Цикл в цикле.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Использование операции цикла в цикле для решения учебных задач. Использование поворота на прямой угол (90°) по часовой и против часовой стрелки. Оптимизация алгоритма за счёт использования конструкции «цикл в цикле». Блок-

					схема конструкции цикл в цикле. Например, расписание уроков составляется на неделю, в месяце в среднем четыре недели. Если расписание не меняется в течение учебного года, то получаем цикл из девяти месяцев по четыре недели с одинаковым расписанием.
10.	Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла. <i>Кейс 7. Мой необычный дом.</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Использование конструкции «цикл в цикле». Создание и реализация алгоритма рисования квадрата несплошными линиями; Оптимизация алгоритма за счёт использования конструкции «цикл в цикле» в программной среде Scratch; Использование операции копирования внешности исполнителя путём копирования костюма. Несплошные линии. Алгоритм рисования несплошных линий с использованием циклических конструкций. Рисование квадрата несплошными линиями, используя конструкцию «цикл в цикле». При перемещении исполнителя можно рисовать линии отличные от сплошной. Эти возможности определяются использованием команд из блока ПЕРО.
11.	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя с помощью смены костюмов. Эффект «призрак». Изменение размера исполнителя. Интерактивное взаимодействие с исполнителем с помощью клавиатуры. Команды «спросить» и «думать».
12.	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.			Ноутбук ASUSVivoBook	Анимация сцены (фона). Синхронная анимация сцены и исполнителя.

				okFlip 14 TP401CA	
13.	Одинаковые программы для нескольких исполнителей.			Ноутбук ASUSVivoBo okFlip 14 TP401CA	Анимация с помощью вращения. Дублирование исполнителей. При копировании исполнителей копируются и их скрипты. Использование одинаковых программ, но разных костюмов у исполнителей.
14.	Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями			Ноутбук ASUSVivoBo okFlip 14 TP401CA	Дублирование исполнителей. Синхронное выполнение скриптов. При параллельном выполнении скриптов результат работы всех исполнителей получается гораздо быстрее, чем в тех задачах, когда работал один исполнитель.
15.	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер. <i>Кейс 8. Мини-проект «Смена времени суток».</i>			Ноутбук ASUSVivoBo okFlip 14 TP401CA	Планирование действий разных исполнителей во времени для решения общей задачи. Сенсор «таймер» Сброс «таймера» Команда «ждать до ...»
16.	Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы с кукушкой». <i>Кейс 9. Мини-проект «Часы с кукушкой».</i>			Ноутбук ASUSVivoBo okFlip 14 TP401CA	Координаты в Scratch. Команда «идти в x: _ y: _» (переместиться в точку с координатами (x,y)) Команда «плыть _ секунд в точку x: _ y: _» (плавно двигаться в точку с координатами (x,y)) Команды «спрятаться», «показаться».
17.	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ			Ноутбук ASUSVivoBo okFlip 14 TP401CA	Еще из сказок мы знаем, что на камне было написано: «Налево пойдешь – коня потеряешь, направо пойдешь – себя не найдешь, прямо пойдешь – в сказку попадешь» Блок-схема алгоритма с ветвлением. Полная форма ветвления. Команда «если _ или» Неполная форма ветвления.

					Команда «если _» Сенсор «касается» (касания края, или другого спрайта, или указателя мыши)
18.	Цикл с условием. Мини-проект «Шарики в лабиринте» <i>Кейс 10. Мини-проект «Шарики в лабиринте»</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Сенсор «касается цвета» Программируем отскок шариков от стен
19.	Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Сенсор «касается цвета» Программируем поведение исполнителя в зависимости от цвета фона.
20.	Оператор случайных чисел.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Команда «Выдать случайное число от _ до _». Случайные перемещения исполнителя в координатной плоскости. Случайное количество шагов. Случайные координаты. Поворот на случайный угол.
21.	Перемещение исполнителей между слоями.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Команда «Перейти в верхний слой» Команда «Перейти назад на _ слоев» Эффект «Призрак»
22.	Действия исполнителей в разных слоях. <i>Кейс 10. Мини-проект «Дорога»</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	
23.	Взаимодействие исполнителей.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Исполнители касаются друг друга. Команда «Касается _» Поведение исполнителей при столкновении.
24.	Последовательное выполнение			Ноутбук	Команда «Передать» Команда «Когда я получу»

	команд исполнителями.			ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Связи между программами разных исполнителей.
25.	Программирование клавиш. Мини-проект «Лабиринт» <i>Кейс 10. Игра «Лабиринт»</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Взаимодействие пользователя с программой. Клавиши управления перемещением исполнителя Команда «Изменить значение x на _» Команда «Изменить значение y на _»
26.	Управление событиями.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Передача сообщений между исполнителями и фоном. Запуск программ после получения сообщения.
27.	Координатная плоскость. Геометрические фигуры. <i>Кейс 11. Исследование времени выполнения программ.</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Рисование геометрических фигур на координатной плоскости. Последовательное выполнение команд одним исполнителем. Параллельное выполнение команд несколькими исполнителями.
28.	Координатная плоскость. Переменные.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Блок «Переменные» Рисование геометрических фигур на координатной плоскости с использованием переменных. Построение перпендикуляров к координатным осям.
29.	Создание списков. <i>Кейс 11. Мини-проект «Викторина»</i>			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Название списка. Элементы списка. Длина списка. Команда «Создать список». Выбор элемента списка.
30.	Использование подпрограмм.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Как сделать программу структурированной и более понятной. Команда «Передать _ и ждать» Команда «Играть звук _» Команда «Ноту _ играть _ тактов»
31.	Сообщество Scratch			Ноутбук	Scratch 2.0. Регистрация на сайте. Личный кабинет.

				ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	Публикация проектов.
32.	Отладка программ с ошибками.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	
33.	Кейс 12. Итоговый проект.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	
34.	Кейс 12. Итоговый проект.			Ноутбук ASUSVivoBookFlip 14 TP401CA	

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания методического
объединения учителей ЕМЦ МАОУ-СОШ №25

от «___» _____ г. № _____

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по воспитательной
работе

А.М.Нагорнова

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 359844088164368361733453392022738764111019630950

Владелец Мусейян Артур Владимирович

Действителен с 23.12.2023 по 22.12.2024