

Департамент образования Администрации города Ноябрьска
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 12»
муниципального образования город Ноябрьск

«Рассмотрено»
на заседании методического объединения педагогов по организации внеурочной деятельности в рамках реализации ФГОС
Протокол № 1
от «29» августа 2017 года

«Согласовано»:
Заместитель директора по УВР _____
от «30» августа 2017 года

«Утверждено»
Директор МБОУ «СОШ № 12»
Ращупкина И.В.
Приказ № 140
от «31» августа 2017 года



Руководитель методического объединения:

Князева О.Л.

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Создаем игры вместе»
для 5 – 6 классов**

1 час в неделю (всего 170 часов)

Автор-составитель:
Скрыленко Е.В.

2017 -2018 уч.г.

Аннотация к рабочей программе по курсу «Создаем игры вместе», 5-6 класс.

1. Место учебного предмета в структуре основной образовательной программы школы.

Рабочая программа по курсу «Создаем игры вместе» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, авторской программы М.Н. Бородин. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений: 2-11 классы: методическое пособие – 2-е издание – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие – Оренбург, 2009.

2. Цель изучения учебного предмета.

Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в конкурсах и олимпиадах по математике и информатике.

3. Структура учебного предмета.

Изучаемые темы: Знакомьтесь, Scratch. Говорим с компьютером на Scratch-языке. «Живые» рисунки и интерактивные истории. Творческое программирование. Занимательная Scratch-математика. Лаборатория обучающих игр. Музыкальная магия чисел. Свободное проектирование.

4. Основные образовательные технологии.

В процессе изучения предмета используются следующие образовательные технологии: объяснительно - иллюстративное обучение, элементы игровых технологий, элементы технологии программируемого обучения, ИКТ.

5. Требования к результатам освоения учебного предмета.

Предметные результаты умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике; умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч; умение использовать логические значения, операции и выражения с ними; овладение понятиями класс, объект, обработка событий; умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов; умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч; умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы; навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

6. Общая трудоемкость учебного предмета.

Курс реализуется с 5 по 9 класс, рассчитан на 170 часов (всего), 34 часа в год, 1 час в неделю.

7. Формы контроля.

Контроль проводится в форме практических (проектных) работ, защиты проектов.

8. Составитель.

Скрыленко Елена Викторовна, учитель информатики МБОУ «СОШ №12».

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Создаем игры вместе» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, авторской программы М.Н. Бородин. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений: 2-11 классы: методическое пособие – 2-е издание – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие – Оренбург, 2009.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Курс реализуется с 5 по 9 класс, рассчитан на 170 часов (всего), 34 часа в год, 1 час в неделю.

Цель курса:

Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в конкурсах и олимпиадах по математике и информатике.

Задачи курса:

Обучающие:

- ✓ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ✓ овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- ✓ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ✓ сформировать представление о профессии «программист»;
- ✓ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

- ✓ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- ✓ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- ✓ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- ✓ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ✓ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Освоив основы Scratch на начальном уровне, можно будет использовать ее на уроках других предметов (от математики, физики до литературы, рисования, музыки) в качестве среды для создания моделей явлений, ситуаций и т.д.

Таким образом, первое знакомство со средой программирования можно организовать через Scratch (5-6 класс), что для детей означает – через игру. Через Scratch можно раскрыть многие вопросы школьной информатики для школьников 5-9 классов. Учащиеся познакомятся не только с языком программирования, но и с текстовым, графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса, логикой, новыми математическими понятиями, элементами проектной деятельности.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с «Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся» в форме, утвержденной планом внеурочной деятельности МБОУ «СОШ №12».

Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Планируемые результаты освоения программы		
личностные	метапредметные	предметные

<ul style="list-style-type: none"> • широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления; • готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; • способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания 	<ul style="list-style-type: none"> • владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; • планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; • прогнозирование – предвосхищение результата; • контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); • коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; • оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача; • владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; • поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; • структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; • самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; • владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; • умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; • умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; 	<ul style="list-style-type: none"> • умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике; • умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч; • умение использовать логические значения, операции и выражения с ними; • овладение понятиями класс, объект, обработка событий; • умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов; • умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч; • умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы; • навыки выбора способа
---	---	--

основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.	<ul style="list-style-type: none"> использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни. 	представления данных в зависимости от поставленной задачи.
---	--	--

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Содержание программы по классам:

5-6 класс

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
<p>Раздел 1. Знакомьтесь, Scratch.</p>	<p>10</p>	<p><u>Личностные:</u> Мотивация к обучению и познанию; воспринимать речь учителя (одноклассников), непосредственно не обращенную к ученику; <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.</p> <p><u>Регулятивные:</u> понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха, осваивать с помощью учителя позитивные установки типа: «У меня всё получится», «Я ещё многое смогу».</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выделять общее и частное (существенное и несущественное), целое и часть, общее и различное в изучаемых объектах; классифицировать объекты (объединять в группы по существенному признаку); приводить примеры в качестве доказательства выдвигаемых положений.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p>

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
Раздел 2. Говорим с компьютером на Scratch языке.	8	<p><u>Личностные:</u> оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»).</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения; <i>высказывать</i> предположения, <i>обсуждать</i> проблемные вопросы; выбирать решение из нескольких предложенных, кратко обосновывать выбор (отвечать на вопрос «почему выбрал именно этот способ?»).</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.</p>
Раздел 3. «Живые» рисунки и интерактивные истории.	26	<p><u>Личностные:</u> оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; осуществлять итоговый контроль деятельности («что сделано») и пооперационный контроль («как выполнена каждая операция, входящая в состав учебного действия»); анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять</p>

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p>этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»).</p> <p><u>Познавательные:</u> проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду); составлять небольшие устные монологические высказывания, «удерживать» логику повествования, приводить убедительные доказательства.</p>
<p>Раздел 4. Творческое программирование.</p>	<p>24</p>	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха, анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»).</p> <p><u>Познавательные:</u> <i>применять</i> таблицы, схемы, модели для получения информации; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; выявлять (при решении различных учебных задач) известное и неизвестное; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в</p>

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p>процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p>
Итого:	68	

7-9 класс

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
Раздел 1. Занимательная Scratch-математика.	30	<p><u>Личностные:</u> Мотивация к обучению и познанию; <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека.</p> <p><u>Регулятивные:</u> понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять итоговый контроль деятельности («что сделано») и пооперационный контроль («как выполнена каждая операция, входящая в состав учебного действия»); анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины.</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выделять общее и частное (существенное и несущественное), целое и часть, общее и различное в изучаемых объектах; классифицировать объекты (объединять в группы по существенному признаку); приводить примеры в качестве доказательства</p>

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p>выдвигаемых положений.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию.</p>
<p>Раздел 2. Лаборатория обучающихся игр.</p>	<p>25</p>	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины.</p> <p><u>Познавательные:</u> воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>применять</i> таблицы, схемы, модели для получения информации; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p>
<p>Раздел 3. Музыкальная магия чисел.</p>	<p>22</p>	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности.</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью;</p>

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p><i>моделировать</i> различные отношения между объектами; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду); составлять небольшие устные монологические высказывания, «удерживать» логику повествования, приводить убедительные доказательства.</p>
Раздел 4. Свободное проектирование.	25	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины.</p> <p><u>Познавательные:</u> <i>применять</i> таблицы, схемы, модели для получения информации; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; выявлять (при решении различных учебных задач) известное и неизвестное; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p>
Итого:	102	

Формы организации занятий

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Формы проведения занятий:

- урок с использованием игровых технологий;
- урок-игра;
- урок-исследование;
- творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- урок-испытание игры;
- урок-презентация проектов;
- урок с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

Методы обучения:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- исследовательские методы;
- работа в парах;
- работа в малых группах;
- проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе скретчеров).

**Учебно-тематическое планирование
5 класс (первый год обучения)**

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Знакомьтесь, Scratch.	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация проектов «Кругосветное путешествие Магеллана»	10	4	6
2	Говорим с компьютером на Scratch-языке.	Урок с использованием игровых технологий; практическая работа, творческий практикум, презентация проектов «Берегись автомобиля!»	8	3	5
3	«Живые» рисунки и интерактивные истории.	Урок с использованием тренинговых технологий, практическая работа, презентация мультипликационного проекта «Кот и птичка»	14	4	10
4	Итоговый проект.	Урок-презентация проектов	2	0	2
			Всего	34 ч.	

6 класс (второй год обучения)

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	«Живые» рисунки и интерактивные истории.	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация сложных проектов «Лабиринт с потайными ходами», «Переодевалки»	10	4	6
2	Творческое программирование.	Творческие практикумы (сбор скриптов с нуля), урок-презентация проектов «Голодный кот», «Цветы», «Лучший игрок», «Назойливый собеседник», «Интерактивное общение»	22	4	18
3	Итоговый проект.	Урок-презентация проектов	2	0	2
			Всего	34 ч.	

7 класс (третий год обучения)

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Занимательная Scratch-математика.	Творческие практикумы, урок-исследование, презентация проектов «Изучаем повороты», «Создаём своего исполнителя», Правильные многоугольники», «Пчёлка», «Разноцветные геометрические фигуры», итоговый проект «Математическая теория хаоса»	30	10	20

2	Лаборатория обучающихся игр.	Творческий практикум, презентация проектов «Тест без выбора ответа»	3	1	2
3	Итоговый проект	Урок-презентация проектов	1	0	1
Всего			34 ч.		

8 класс (четвёртый год обучения)

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Лаборатория обучающихся игр.	Творческий практикум, презентация сложных проектов «Тест с выбором ответа» по любому предмету курса основной школы, урок испытания игры; презентация проекта «Сажаем сад»	21	6	15
2	Музыкальная магия чисел.	Творческие практикумы урок-презентация проектов на тему «Записываем и сочиняем музыку»: «Чижик-пыжик где ты был?», «Мы едем-едем-едем», «Маленькой ёлочке холодно зимой»	12	4	8
3	Итоговый проект	Урок-презентация проектов	1	0	1
Всего			34 ч.		

9 класс (пятый год обучения)

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Музыкальная магия чисел.	Творческий практикум, презентация сложных проектов на тему «Играем на пианино и других музыкальных инструментах»; презентация проекта «Оркестр»	9	2	7
2	Свободное проектирование.	Творческие практикумы урок-презентация проектов на тему «Музыкальный мультфильм», «Мультимедийная история (сказка)», «Квест», «Интерактивная обучающая игра», «Интерактивная игра», «Мультфильм», «Музыкальный клип», «Интерактивная модель».	23	2	21
3	Учебно-исследовательская конференция.	Урок – защита итогового проекта	2	0	2
Всего			34 ч.		

Список литературы для подготовки и проведения занятий для учителя и ученика

1.Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», 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.

2.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.

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

4.Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте <http://www.metodist.lbz.ru>

Перечень Интернет-ресурсов и других электронных информационных источников

- <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
- <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
- <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
- http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
- <http://scratch.sostradanie.org> – Изучаем Scratch
- <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> – учебник по Scratch

Календарно-тематическое планирование

5 класс

№	Дата по плану	Дата по факту	Название раздела Тема занятия, тип занятия (теоретическое, практическое)	Количество часов	Примечание
Раздел I. Знакомьтесь, Scratch (10 занятий)					
1.	5 а, б, в – 06.09 5 г – 07.09	5 а, б, в – 5 г –	Знакомство со Scratch Теоретическое занятие	1	
2.	5 а, б, в – 13.09 5 г – 14.09	5 а, б, в – 5 г –	Управление несколькими объектами Теоретическое занятие	1	
3.	5 а, б, в – 20.09 - 27.09 5 г – 21.09 - 28.09	5 а, б, в – 5 г –	Последовательное и одновременное выполнение программ Теоретическое занятие	2	
4.	5 а, б, в – 04.10 - 11.10 - 18.10 - 25.10 - 08.11 - 15.11 5 г – 05.10 - 12.10 - 19.10 - 26.10 - 09.11 - 16.11	5 а, б, в – 5 г –	Первый проект: «Кругосветное путешествие Магеллана» Практическое занятие	6	
Раздел II. Говорим с компьютером на Scratch-языке (8 занятий)					
5.	5 а, б, в – 22.11 - 29.11 - 06.12 5 г – 23.11 - 30.11 - 07.12	5 а, б, в – 5 г –	Интерактивность, условия и переменные Теоретическое занятие	3	
6.	5 а, б, в – 13.12 - 20.12 - 27.12	5 а, б, в –	Коллективный проект «Берегись автомобиля!» Практическое занятие	5	

5 а, б, в – 23.05 - 30.05	5 а –	Итоговый проект (2 ч).	2	
5 г – 24.05 - 31.05	5 г –	Практическое занятие		

6 класс

№	Дата по плану	Дата по факту	Название раздела Тема занятия, тип занятия (теоретическое, практическое)	Количество часов	Примечание
Раздел I. «Живые» рисунки и интерактивные истории. (10 занятий)					
1.	6 а, б, в – 04.09 - 11.09 6 г – 06.09 - 13.09	6 а, б, в – 6 г –	Диалог с программой Теоретическое занятие	2	
2.	6 а, б, в – 18.09 - 25.09 6 г – 20.09 - 27.09	6 а, б, в – 6 г –	Создание объектов и костюмов Теоретическое занятие	2	
3.	6 а, б, в – 02.10 - 09.10 - 16.10 6 г – 04.10 - 11.10 - 18.10	6 а, б, в – 6 г –	Сложный проект «Лабиринт с потайными ходами» Практическое занятие	3	
4.	6 а, б, в – 23.10 - 06.11 - 13.11 6 г – 25.10 - 08.11 - 15.11	6 а, б, в – 6 г –	Сложный проект «Переодевалки» Практическое занятие	3	
Раздел II. Творческое программирование. (22 занятий)					
5.	6 а, б, в – 20.11 - 27.11 6 г – 12.11 - 29.11	6 а, б, в – 6 г –	Использование библиотеки объектов Теоретическое занятие	2	
6.	6 а, б, в – 04.12	6 а, б, в –	Смена фона	2	

	- 02.05 - 16.05				
Раздел III. Итоговый проект. (2 занятий)					
	6 а, б, в – 14.05 - 21.05	6 а, б, в –	Итоговый проект	2	
	6 г – 23.05 - 30.05	6 г –	Практическое занятие		

