

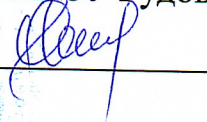
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Рудовская средняя общеобразовательная школа
Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДЕНО

Руководитель Центра «Точка роста»

Директор МКОУ Рудовская СОШ



Чупановская Т.А.

Кислицына О.А.



Приказ №139-ОД от 2 сентября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Технической направленности

«Создай свою игру»

для обучающихся 1-5 классов

Рудовка 2024

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Создай свою игру» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).

3. Сан-Пин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)

4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

6. Положение о дополнительной общеобразовательной программе в МБУДО Игринский РЦД(Ю)ТТ от 31.05.2016 г.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы – техническое.

Актуальность

Актуальность данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека, а также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний,

возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности. Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании, в проектной деятельности и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

Цель— обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи:

Научить работать с программой Scratch.

Сформировать навыки работы в программной среде Scratch с целью освоения основ программирования для управления действиями исполнителя, а также представления результатов исследования в виде авторских проектов в программной среде Scratch.

Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности.

Воспитать настойчивость, инициативу, чувство ответственности, самодисциплину.

Отличительные возможности

Новизна программы заключается в комбинировании исследовательской деятельности с изучением основ программирования и создания проекта в программной среде Scratch. Аспект новизны заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает программу практически значимой для современного школьника. Это дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ,

что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Программа адресована для детей 10 летнего возраста, наполняемость групп 12 человек, группа одновозрастная.

Формы организации образовательного процесса

групповая,
фронтальная ,
индивидуальная,
парная.

Виды занятий:

теоретические
практические
мастер-класс
соревнование,
экскурсия,
конкурсы

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Знать:

- отдельные способы планирования деятельности;
- составление плана предстоящего проекта в виде рисунка, схемы;
- составление плана предстоящего проекта в виде таблицы объектов, их свойств и взаимодействий; - разбиение задачи на подзадачи; - распределение ролей и задач в группе;

Уметь:

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на под-задачи; проанализировать результат и сделать выводы; найти и исправить ошибки; - подготовить небольшой отчет

о работе; публично выступить с докладом; - наметить дальнейшие пути развития проекта;

иметь первичные навыки:

- работы в группе;
- ведения дискуссии;
- донесения своих мыслей до других.

Ожидаемые результаты обучения по программе

Учащиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

знают принципы и структуру Scratch проектов, формы представления и управления информацией в проектах;

умеют спроектировать, изготовить и разместить в сети или подготовить для иной формы представления Scratch проекты;

владеют способами работы с изученными программами;

знают и умеют применять при создании Scratch проектов основные принципы композиции и колористики;

способны осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке Scratch проектов.

Программа рассчитана на 160 часа (4 часа в неделю). Занятия в соответствии с требованиями СанПиНа 2.4.4.3172-14 разделены на академические часы (45 минут) с перерывами между ними по 10 минут. Набор в группы свободный, состав групп является постоянным, количество обучающихся в группе – 12 человек.

Форма подведения итогов реализации программы:

1 год обучения: Представляют портфолио творческих работ, участие в конкурсах.

2 год обучения: Защита творческих работ. Участие в конкурсах и соревнованиях по программированию в среде Scratch. Представление проектов через размещение на Всемирном Scratch портале.

Учебный план

Содержание изучаемого курса:

Что такое Scratch?

Теория: Правила техники безопасности. Знакомство с программой кружка.

Практика: Установка программы

Знакомство со Scratch

Теория: Знакомство с интерфейсом

Практика: Создание первого проекта, работа со блоками звука, создание своего звука.

Усложнение первого проекта

Теория: Знакомство с блоками скорости

Практика: Создание автомобиля с пятью скоростями

Знакомство с эффектами

Теория: Виды эффектов в программе

Практика: Создание проекта с различными эффектами.

Знакомство с отрицательным числом

Теория: знакомство с отрицательным числом

Практика: Использование отрицательного числа в программе при создании игры

Знакомство с пером

Теория: Знакомство с пером

Практика: Рисование с помощью пера

Циклы

Теория: знакомство с циклами в программировании.

Практика: Создание различных видов циклов

Условный блок

Теория: Знакомство с блоками.

Практика: использование блоков в игре.

Мультфильм «Акула и рыбка»

Теория: Готовые объекты с интернета

Практика: Создание мультфильма

Что такое координаты x и y ?

Теория: Знакомство с координатами

Практика: Рисование по координатам

Мультфильм «Пико и приведение»

Теория: Знакомство с координатной плоскостью

Практика: Создание мультфильма

Игра «Лабиринт»

Теория: Программирование персонажей

Практика: Создание и усложнение игры

Мультфильм «Кот и летучая мышь»

Теория: Рисование персонажей

Практика: Создание мультфильма

Игра «Пройди сквозь кактусы»

Теория: Создание спрайтов

Практика: Программирование спрайтов.

Игра «Ведьма и Волшебник»

Теория: Создание спрайтов и выплывающих подсказок

Практика: Создание игры

Игра «Кот - математик»

Теория: Переменные.

Практика: Создание игры

Игра «Вертолет»

Теория: Создание спрайтов

Практика: Программирование спрайтов, создание игры

Полет с ускорителем «Флэппи Берд»

Теория: Создание спрайтов

Практика: Создание игры

Игра «Защита базы»

Теория: Создание спрайтов и фонов

Практика: Создание игры

Викторина

Теория: Работа с текстом

Практика: Создание викторин

Участие в конкурсах

Теория: Знакомство с конкурсами, с положениями

Практика: создание мультфильмов, игр.

Содержание изучаемого курса

Список литературы или Интернет источники

Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.

Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. – Тамбов, 2014. – 29с: ил.

<https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch

<http://scratch-wiki.info/> ScratchWiki

Календарный учебный график

Кол-во часов	Тема занятий
1	Инструктаж
2	Установка программы.
2	Знакомство с интерфейсом
3	Первый проект
2	Блоки звука
2	Создание своего звука
2	Загрузка проекта
2	Изменение скорости

2	Автомобиль с пятью скоростями
3	Создание 2го проекта
2	Цветовой эффект
2	Эффект рыбьего глаза
2	Эффект завихрения
2	Эффект укрупнения пикселей
3	Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака
2	Ассимация
2	Ходим задом наперед
2	Переворачиваем звуки
2	Привидение
2	Рисуем каракули
2	Рисуем красиво
2	Знакомство с циклами
3	Циклы и эффекты цвета
3	Циклы и эффект призрака
2	Вращение
2	Бесконечный цикл
2	Автоматическая печать
2	Знакомство с условным блоком
2	Игра «Погоня»
1	Доработка игры
2	Создаем персонажей
2	Программируем акулу
2	Программируем рыбку
2	Тестируем программу
2	Перемещение по горизонтали
2	Перемещение по вертикали
2	Рисование по координатам
2	Координатная плоскость
2	Новые блоки перемещения по координатной плоскости
2	Создаем мультфильм
2	Программируем Пико и приведение
2	Рисуем лабиринт
2	Программируем Гигу и Нано
2	Усложняем игру
2	Рисуем сцену и костюмы кота
2	Рисуем костюмы летучей мыши

2	Программируем кота и летучую мышь
2	Создаем спрайты
2	Программируем поведение спрайтов
2	Создаем спрайты
2	Программируем спрайты
2	Всплывающие подсказки
2	Переменные
2	Конструируем игру
2	Отгадай число
2	Виды отображения переменных
3	Создаем спрайты и фон
2	Программируем спрайты
4	Создаем спрайты и фон
2	Программируем поведение спрайтов
4	Создаем спрайты и фон
2	Программируем поведение спрайтов
2	Работа с текстом
2	Простая викторина
2	Викторина со списками