Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Береговская средняя общеобразовательная школа»
Нижнеомского муниципального района Омской области

Согласовано:
Зам.директора по ВР

_____ **Н.Б. Степанова**

Ермолаева Светлана Александровна

Подписано цифровой подписью: Ермолаева Светлана Александровна
DN: cn=Ермолаева Светлана Александровна, o=МБОУ "Береговская СШ", ou, email=bsch1964@inbox.ru, c=RU
Дата: 2025.01.24 13:57:23 +06'00'

Утверждаю:
Директор школы

_____ **С.А. Ермолаева**
Приказ № 28-О от 30.08.2024г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Создаем игры вместе»

*Возраст слушателей:**11-15 лет***
*Срок реализации:**1 год***

Автор-составитель:
Ячменёва О.П.,
учитель информатики

Старомалиновка 2024-2025

Пояснительная записка

Программа «Создаём игры вместе» разработана для организации внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности в 5-9 классах. Вид программы – модифицированная. В основу программы положено изучение языка программирования Скретч.

Настоящая рабочая программа курса внеурочной деятельности «Создаём игры вместе» для 5-9 класса средней общеобразовательной школы составлена на основе авторской программы:

- «Творческие задания в среде программирования Скретч», которая входит в сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 5 – 7 классы» / М.С. Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие — Оренбург: Оренбургский. гос. ин-т. менеджмента, 2009.

Программа опирается на следующие нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013);
- Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования / Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 г. № 1897 (Зарегистрирован Минюстом России 01.02.2011 г. № 19644);
- О внесении изменений в областной базисный учебный план для общеобразовательных организаций Челябинской области, реализующих программы основного общего и среднего общего образования / Приказ Министерства образования и науки Челябинской области от 30.05.2014 № 01/1839;
- О введении ФГОС основного общего образования в общеобразовательных учреждениях Челябинской области с 01 сентября 2012 г./ Приказ Министерства образования и науки Челябинской области № 01-1786 от 09.06.2012 г;
- О порядке введения ФГОС основного общего образования в общеобразовательных учреждениях с 01 сентября 2012г. / Приказ Министерства образования и науки Челябинской области № 24/ 6142 от 20.08.2012 г;
- Инструктивно-методического письма Министерства образования и науки Челябинской области от 15.07.2014 «О преподавании учебного предмета «Информатика и ИКТ» и «Информатика» в общеобразовательных организациях Челябинской области в 2014 – 2015 учебном году;
- Локальный акт «Положение о разработке и утверждении программы курса внеурочной деятельности»принятый на педагогическом советеМКОУ СОШ №1 г.Сим (протокол №5 от 23.05.2014).

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. ***Обучение в активной познавательной деятельности***. Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах и группах друг с другом.
2. ***Индивидуальное обучение***. Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.

3. ***Принцип природосообразности***. Основной вид деятельности школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
4. ***Преемственность***. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
5. **Целостность и непрерывность,** означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предваряющего более глубокое изучение предмета в 8-9 (основной курс) и 10-11 классах.
6. **Практико-ориентированность,** обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
7. **Принцип дидактической спирали** как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.
8. **Принцип развивающего обучения** (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Обоснование необходимости реализации программы

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа «Создаём игры вместе» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования.

Следует иметь в виду, что возрастные особенности школьника среднего возраста не позволяют полной мере реализовать проведение полноценных научных исследований. Раннее включение в организованную специальным образом проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки. В будущем они станут основой для организации научно-исследовательской деятельности в вузах, колледжах, техникумах и т.д.

Организация научно-познавательной деятельности школьника требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента я вижу среду программирования Scratch.

Предлагаемый курс по информатике в 5 - 9 классах «Создаём игры вместе»является отличной средой для проектной деятельности. В ней есть все необходимое:

- ✓ графический редактор для создания и модификации визуальных объектов;
- ✓ библиотека готовых графических объектов (некоторые из них содержат наборы скриптов);
- ✓ библиотека звуков и музыкальных фрагментов;
- ✓ большое количество примеров.

Scratch является отличным инструментом для организации научно-познавательной деятельности школьника благодаря нескольким факторам:

- эта программная среда легка в освоении и понятна школьникам, но при этом - она позволяет составлять сложные программы;
- эта программа позволяет заниматься и программированием, и созданием творческих проектов;
- вокруг Scratch сложилось активное, творческое международное сообщество.

Язык Scratch особенно интересен для начального уровня изучения программирования (5-6 классы), но этот же язык может быть использован для изучения программирования на продвинутом уровне (7-9 классы). Обучение основам программирования в этой среде наиболее эффективно при выполнении небольших (поначалу) проектов. При этом естественным образом ученик овладевает интерфейсом новой для него среды, постепенно углубляясь как в возможности Scratch , так и в идеи собственно программирования. Базовый проект един для всех учеников и выполняется совместно с учителем. Затем предлагаются возможные направления развития базового проекта, которые у разных учеников могут быть различными.

При создании сложных проектов ученик не просто освоит азы программирования, но и познакомится с полным циклом разработки программы, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой.

Scratch не просто среда для программирования, через нее можно выйти на многие другие темы школьной информатики. Создавая свои собственные игры и мультфильмы, дети научатся разрабатывать проекты, ставить цели и задачи. Чтобы оформить это, нужно поработать в текстовом редакторе. Потом надо нарисовать героя, окружение. Разработать алгоритм действий героя, алгоритмы его реакций на события. Надо будет озвучить героя и события (записать, обработать звук). Важно и то, что ребенок имеет возможность поделиться результатами своего творчества с друзьями или другими пользователями: кнопка для размещения созданного проекта в Сети находится непосредственно в программе.

Цели изучения программы

Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, атакже закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться кучастию волимпиадах по математике иинформатике.

Задачи программы:

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.

Содержание программы отобрано в соответствии с возрастными особенностями учащихся 5-9 классов.

Сроки реализации программы: 5 лет

На реализацию программы отводится 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 40 мин), всего 170 часов (по 34 ч с 5 -9 класс).

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).

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять школьников в пары. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.

Особенности проведения занятий:

- теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
- для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
- практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут;
- практические задания могут включать в себя работу с готовым проектом на редактирование скрипта, на дополнение скрипта командами, на сборку скрипта самостоятельно;
- работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст младших школьников.

Планируемые результаты освоения программы

Планируемые результаты освоения программы		
личностные	**метапредметные**	**предметные**
• 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	• 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	• 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

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 основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.	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; • использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.	прикладные компьютерные программы и сервисы; • навыки выбора способа представления данных в зависимости от постановленной 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 программы по классам:

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
Раздел 1. Знакомьтесь, Scratch.	**5**	***Личностные:*** Мотивация к обучению и познанию; воспринимать речь учителя (одноклассников), непосредственно не обращенную к ученику; *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач. ***Регулятивные:*** понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; *удерживать* 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». ***Познавательные:*** понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравниватьразличные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлятьсходство и различия объектов; выделятьобщее и частное (существенное и несущественное), целое и часть, общее и различное в изучаемых объектах; классифицироватьобъекты (объединять в группы по существенному признаку); приводить примерыв качестве доказательства выдвигаемых

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		положений. ***Коммуникативные:*** 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.
Раздел 2. Говорим с компьютером на Scratch языке.	**4**	***Личностные:*** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правиладелового сотрудничества: сравниватьразные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии). ***Регулятивные:*** планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализироватьсобственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оцениватьуровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»). ***Познавательные:*** понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *преобразовывать* модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлятьсходство и различия объектов; устанавливатьпричинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выполнятьучебные задачи, не имеющие однозначного решения; *высказывать* предположения, *обсуждать* проблемные вопросы; выбиратьрешение из нескольких предложенных, кратко обосновывать выбор (отвечать на вопрос «почему выбрал именно этот способ?»). ***Коммуникативные:*** включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.
Раздел 3. «Живые» рисунки и интерактивные истории.	**13**	***Личностные:*** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правиладелового сотрудничества: сравниватьразные точки зрения; считаться с мнением другого человека. ***Регулятивные:*** планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; осуществлятьитоговый контроль деятельности («что сделано») и пооперационный контроль («как выполнена каждая операция, входящая в состав учебного действия»);анализироватьсобственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оцениватьуровень владения тем или иным учебным действием

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		(отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»). ***Познавательные:*** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *преобразовывать* модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; *моделировать* различные отношения между объектами; устанавливатьпричинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлятьособенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализироватьрезультаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводитьпо памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи. ***Коммуникативные:*** включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; характеризоватькачества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду); составлятьнебольшие устные монологические высказывания, «удерживать» логику повествования, приводить убедительные доказательства.
Раздел 4. Творческое программирование.	**12**	***Личностные:*** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правиладелового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности. ***Регулятивные:*** планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; *удерживать* цель

Наименование раздела	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха, анализироватьсобственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оцениватьуровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»). ***Познавательные:*** *применять* таблицы, схемы, модели для получения информации; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *моделировать* различные отношения между объектами; выявлять(при решении различных учебных задач) известное и неизвестное; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; устанавливатьпричинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлятьособенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализироватьрезультаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; *презентовать* подготовленную информацию в наглядном виде. ***Коммуникативные:*** 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.
Итого:	**34**	

Учебно-тематическое планирование
(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.		

Формы контроля и оценки планируемых результатов

В процессе обучения учащиеся не получают прямых оценок своей деятельности. Так как программа является развивающей, она не предполагает зачетно-экзаменационной системы контроля за результатами образования. Контроль усвоения осуществляется педагогом на каждом занятии для коррекции своей педагогической деятельности. Успехи, достигнутые учениками, демонстрируются во время презентации проектов и оцениваются соучениками и педагогом кружка. После проведения презентации или испытания предполагается рефлексия, где каждый ребёнок высказывает своё мнение о том, что у него лучше всего получилось и над чем стоит поработать в дальнейшем. Во время проведения презентации проектов необходим подробный анализ положительных моментов и недочётов, при этом подчёркиваются позитивные стороны каждой ситуации.

Прогнозируемый результат:

- Навыки составления алгоритмов на основе базовых алгоритмических конструкций;
- Навыки разработки, тестирования и отладки простейших (к 8 классу более трудных) программ-скриптов в среде Scratch;
- Навыки разработки проектов;
- Проекты: «Мультимедийная история (сказка)», «Квест», «Интерактивная обучающая игра», «Интерактивная игра», «Мультфильм», «Музыкальный клип», «Интерактивная модель»

Презентация проекта: учащийся демонстрирует свой проект всему классу и педагогу на занятии, отвечает на вопросы учеников и педагога; учитель акцентирует внимание на сильных сторонах проекта, оценивает техническую сторону исполнения, затем анализирует недочеты, указывает на причины их возникновения; высказывает рекомендации по доработке проекта.

Формы подведения итогов и оценивания результатов:

1. Испытание квеста, игры: учащиеся на занятии предоставляют возможность соученикам и учителю испытать (поиграть) созданную игру. Во время испытания учитель отмечает наиболее удачные моменты игры, указывает на допущенные ошибки, на причины их появления и способы устранения.

2.Создание CD-диска работ учащихся: все проекты учеников записываются на диск в папки по классам и могут служить частью электронного портфолио учащегося.

Мониторинговая карта определения личностных, метапредметных результатов освоения курса

№ п/п	Критерии планируемых результатов	Показатели	Уровень выраженности оцениваемого качества	Диагностические средства
1	Личностные	Оценивание собственной учебной деятельности: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность;	Базовый Выше базового Продвинутый	наблюдение анкетирование
		Формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьника;		тестирование, в портфолио ученика оформление листов самооценки «Мои достижения»
2	Предметные	Освоение базовых алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл	Базовый Выше базового Продвинутый	практические работы, проекты
		Формирование понятий: алгоритм, исполнитель, система команд исполнителя, программирование		практические работы, проекты
		Приобретение навыков работы в среде программирования Scratch (составление программ-скриптов)		практические работы, проекты
3	Метапредметные	Умение планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; Умение понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; Умение понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; Умение презентовать подготовленную информацию; Умение аккуратно выполнять работу; Умение проявлять инициативу и активность в диалогах.	Базовый Выше базового Продвинутый	практические работы, защита проектов

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 тетрадиПашковской 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

Материально-техническое обеспечение программы курса внеурочной деятельности

ИКТ-средства		
Персональный компьютер		
Проектор		
Интерактивная доска		
Принтер		
Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети		
Устройства ввода-вывода звуковой информации Колонки Наушники микрофон		
Программные средства ▪ Операционная система. ▪ Файловый менеджер. ▪ Антивирусная программа. ▪ Программа-архиватор. ▪ Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы. ▪ Программа разработки презентаций. ▪ Браузер ▪ Программа Scratchv 1.4		