

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Корневская средняя общеобразовательная школа №1 им. В. Крохина»  
Корневского района Курской области**

Рассмотрено и принято  
педагогическим советом  
Протокол № 1 от 30.08.2023  
Председатель  
педагогического Совета  
\_\_\_\_\_ З. А. Гудкова

Утверждено  
приказом от 2-78  
№ 01.09.2023  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Т. Н. Подлесных

**Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Увлекательное программирование»  
направление: общеинтеллектуальное**

*3 классы*

Учитель Сидаш Виталий Геннадьевич

**Программа реализуется с использованием  
оборудования центра «Точка роста»**

**на 2023-2024 учебный год**

## Содержание тем учебного курса

### 1. Инструктаж по ТБ. Понятие алгоритма, команды, блок-схемы и свойства алгоритма (1ч).

Инструктаж по ТБ. Понятие алгоритма, блок-схемы и свойства алгоритма (1ч). Основные определения (алгоритм, программа, команда, блок-схема, свойства алгоритма). Знакомство со свойствами алгоритма.

### 2. Среда программирования Scratch 3.0 (29 ч).

Знакомство со средой программирования Scratch 3.0. Понятие команд исполнителя. Понятие системы команд исполнителя, исполнитель. Возможности Scratch 3.0. Интерфейс, главное меню. Команды и блоки. Программные единицы: скрипты. Линейный алгоритм. Блоки «Движение», «Перо», «Контроль», «Внешность», «Перо», «Операторы». Работа с несколькими спрайтами одновременно. Циклические алгоритмы. Цикл «Повторить n раз». Библиотека костюмов и сцен Scratch 3.0. Анимация формы. Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.

Сцена, объекты (спрайты). Знакомство с основными понятиями (сцена, проект, спрайт, скрипт). Их назначение и применение. Понятие блока, определение скрипта. Написание линейного алгоритма. Создание анимационных проектов с линейной программой и командами блоков перо и движение. Создание анимационных проектов с линейной программой и командами блоков контроль и внешность. Создание анимационных проектов с линейной программой и командами блоков контроль и операторы. Создание алгоритмов для поочередного и одновременного выполнения действий спрайтов. Понятие цикла. Цикл «Повторить n раз». Цикл «Всегда». Редактирование костюмов и сцен. Библиотека костюмов. Создание анимации (классический метод) – смены картинок, с циклами всегда и повтори. Встроенный графический редактор. Графические форматы. Создание изображений с помощью графических примитивов, редактирование изображений во встроенном редакторе. Сохранение изображения на компьютере. Редактирование изображений во встроенном редакторе. Сохранение изображения на компьютере. Поиск картинок в интернете, редактирование изображений. Создание своих спрайтов, сцен различными способами: рисование, редактирование, импорт. Импорт изображений с компьютера. Создание простой компьютерной игры. Структура проекта. Создание сценария, создание исполнителей, создание анимационного проекта.

### 3. Создание итоговых проектов. Свободное проектирование (5 ч).

Технология создания простой игры. Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта. Создание правил игры. Создание игры. 4. Промежуточная аттестация (2 ч). Практика: Защита проекта.

## Взаимосвязь с федеральной рабочей программой воспитания

Программа курса разработана с учетом рекомендаций федеральной рабочей программы воспитания, предполагает объединение учебной и воспитательной деятельности педагогов, нацелена на достижение все основных групп образовательных результатов – личностных, метапредметных, предметных.

### Программа направлена на:

- установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;

- привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- специально разработанные занятия-уроки, занятия-экскурсии, которые расширяют образовательное пространство предмета, воспитывают любовь к прекрасному, к природе, к родному поселку, району;
- организацию предметных образовательных событий (проведение предметных недель) для обучающихся с целью развития познавательной и творческой деятельности в различных сферах предметной деятельности, раскрытия творческих способностей обучающихся с разными образовательными потребностями и индивидуальными возможностями;
- проведение учебных (олимпиады, занимательные уроки и пятиминутки, уроков деловая игра, урок-путешествие, урок-мастер-класс, урок-исследование и др.) и учебно-развлекательных мероприятий (викторины, литературные композиции, экскурсии и др.);
- использование на уроке ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся (программы-тренажеры, тесты, зачеты в электронных приложениях, мультимедийные презентации, научно-популярные передачи, фильмы, обучающие сайты, онлайн-уроки, видеолекции, онлайн- конференции и др.);
- применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;
- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- использование визуальных образов (предметно-эстетической среды, наглядная агитация школьных стендов, предметной направленности, совместно производимые видеоролики по темам урока);
- организацию шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспешными одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения;
- использование технологии «Портфолио» с целью развития самостоятельности, рефлексии и самооценки, планирования деятельности, видения правильного вектора для дальнейшего развития способностей.

## Личностные, метапредметные, предметные результаты освоения курса

### *Личностные:*

- формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### *Метапредметные:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью; формирование и развитие далее ИКТ-компетенции.

### *Предметные:*

- умение использовать термины «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на языке программирования; умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы);
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач.

Таким образом, первое знакомство со средой программирования можно организовать через Scratch, что для детей означает – через игру. Через Scratch можно раскрыть многие вопросы школьной информатики для младших школьников.

Учащиеся познакомятся не только с языком программирования, но и с текстовым, графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса, логикой, новыми математическими понятиями, элементами проектной деятельности.

Благодаря использованию технологии Scratch, дети получают возможность:

- постепенно учиться программированию;
- реализовать свои творческие порывы;
- участвовать в интерактивном процессе создания игр и составления программ на языке, разнообразных историях как индивидуально, так и вместе со своими сверстниками из разных стран;
- получать живой отклик от единомышленников; оценить свои творческие способности.

Деятельность по изучению Скретч происходит в рамках кружка, работа учащихся не оценивается. Имеет место неформальная оценка, обычно производимая самими учениками, когда достигаемые умения используются в последующем в учебной деятельности. Определённо можно сказать, что дети, изучавшие Скретч, отличаются от других своими подходами к решению некоторых учебных задач.