

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия №3 Центрального района Волгограда»

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

**«Scratch программирование»**

**«ИТландия»**

основного общего образования

срок реализации программы: 1 года

Рабочая программа курса внеурочной деятельности составлена  
в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом  
основного общего образования

Возраст учащихся: 8—11 лет

(68 ч.)

Волгоград, 2021 г.

## Раздел 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с:

1. Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ;

2. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России приказом Министерства образования и науки Российской Федерации «17» декабря 2010 г. № 1897;

3. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.08.2013 №1015 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным образовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования";

4. Приказом Минобрнауки России от 31 декабря 2015 года №1577 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897»

5. СанПиНом 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г (№ 19993) (в действующей редакции от 25.12.2013 №3);

6. Письмом Министерства образования и науки РФ от 28 октября 2015 года №08-1786 «О Рабочих программах учебных предметов» ;

7. Требованиями обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования, утвержденных приказами Минпросвещения России от 31 мая 2021 года N 286 и N 287 (далее - ФГОС НОО и ООО);

8. Приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 N 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования";

9. Приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 N 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования";

10. Письмом Минобрнауки от 05.07.2022 № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций» с методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования, утвержденных приказами Минпросвещения России от 31 мая 2021 г. N 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования" и N 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования";

12. Основной образовательной программой среднего общего образования МОУ «Гимназия № 3 Центрального района Волгограда»

13. Положением об организации внеурочной деятельности МОУ «Гимназия № 3 Центрального района Волгограда»

## 1.1. Актуальность программы

Начало 21 века ознаменовано бурным развитием IT-технологий. Становится понятно, что чем раньше ученик начнет овладевать навыками программирования, тем больший запас знаний и технологий он получит к моменту выбора основного рода деятельности. Даже если в будущем карьерный путь ребенка не будет связан с программированием, умение разбираться в сложных алгоритмических системах и взаимодействовать с новыми технологиями ему пригодится в любой сфере, ведь цифровые технологии используются повсеместно.

Внеурочный формат занятий позволяет снять с ребенка давление школьных оценок и обязательного тематического плана. Во время самостоятельной работы над микро-проектами ребенок обязательно сделает множество ошибок, но при правильной поддержке со стороны преподавателя работа над ошибками позволит почувствовать их ценность. Ведь именно поиск ошибок и последовательное их исправление позволяет улучшать мир вокруг нас и настраивать сложные системы. Курс предполагает смешанный формат обучения. Сочетание групповой работы с учителем в классе и индивидуальной работы в личном кабинете на онлайн-платформе позволяет ученикам выработать не только технические навыки программирования, но и навыки социального взаимодействия при работе над финальным проектом курса, а главное – научиться самостоятельно выстраивать свое профессиональное развитие.

**Цель реализации программы** – формирование у обучающихся навыков блочного программирования и создания алгоритмов для решения поставленных проблем.

**Направленность дополнительной общеобразовательной программы:** техническая.

**Задачи реализации программы:**

### **Обучающие**

1. Изучить основы блочного программирования в рамках платформ Code.org и Scratch.mit.edu;

### **Развивающие**

2. Научить применять навык алгоритмического мышления и полученные знания для решения практических задач.

### **Воспитательные**

3. Повысить уровень толерантности к ошибкам в обучении и жизни
4. Повысить уровень любознательности и самостоятельности в решении задач.

**Организация курса:**

Курс состоит из 68 уроков длительностью 45 минут.

**Методические материалы курса:**

1. Методические указания для учителя в текстовом виде на платформе Stepik.org;

2. Презентации на платформе Stepik.org с иллюстративным изложением:
  - a. теоретического материала;
  - b. практических заданий;
  - c. сюжетной геймификации курса.
3. Упражнения на платформе Stepik.org на закрепление теоретического материала;
4. Текстовые инструкции на платформе Stepik.org для проведения групповых и индивидуальных форматов:
  - a. разминки, настраивающие на занятия,
  - b. игры для повторения материала,
  - c. игры и упражнения для развития soft-skills,
  - d. рефлексия занятий.
5. Набор распечаток для проведения вышеперечисленных индивидуальных и групповых форматов.

### **Планируемые результаты обучения:**

#### **Предметные**

По окончании курса учащийся сможет:

- Программировать в среде Scratch
- Самостоятельно реализовывать проекты, связанные с разработкой игр

**Практическим результатом** работы служит финальный проект каждого ученика: 2D игра или анимированный мультфильм на платформе Scratch.mit.edu.

#### **Метапредметные**

По окончании курса учащийся сможет:

- Лояльно относиться к своим ошибкам;
- Анализировать свои ошибки и извлекать из них опыт;
- Понимать область своих интересов;
- Самостоятельно искать ответы, задавать вопросы;
- Презентовать свои идеи.

#### **Основные формы организации занятий:**

- Практические занятия с использованием онлайн-платформ Code.org и Scratch.mit.edu: групповые и индивидуальные проекты и мини-игры с вариативным оформлением;
- Изучение материалов и прохождение тестовых заданий на онлайн-платформе Stepik.org;
- Групповые и индивидуальные задания, направленные на повторение материала, развитие soft-skills и рефлексия занятий;
- Совместное взаимодействие с сюжетом (через комиксы в презентациях).

**Категория обучающихся:** ученики общеобразовательных школ от 8 до 11 лет в рамках внеурочной деятельности и дополнительного образования.

**Форма обучения:** очная. В очных занятиях в группах по 10-15 человек используются проекты на онлайн-платформе.

**Режим занятий:** Курс состоит из 68 уроков длительностью 45 минут.

**Срок освоения программы:** в течение одного учебного года, в объеме 68 часов.

**Отличительные особенности программы:** авторский подход к организации образовательного процесса. Реализация программы предполагает проведение аудиторных занятий с использованием специально разработанных инструментов, а именно:

- онлайн-уроков, размещенных на платформе Stepik;
- проектных заданий для создания учащимися игр в среде Scratch;
- методологии развития soft-skills;
- сюжетной геймификации курса.

## Раздел 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный (тематический) план

№	Название темы	Количество часов	Теоретические	Практические
1	Знакомство с курсом. Правила занятий	1	0,5	0,5
2	Интерфейс CodeOrg. Соединение блоков	2	0,5	1,5
3	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	2	0,5	1,5
4	Интерфейс Scratch	2	0,5	1,5
5	Условный оператор	2	0,5	1,5
6	Координаты	2	0,5	1,5
7	Ввод и вывод данных	2	0,5	1,5
8	Команда “ждать до”, сравнение координат	2	0,5	1,5
9	Движение через изменение координат	2	0,5	1,5
10	Понятия “истина” и “ложь”	2	0,5	1,5

11	Цикл с условием. Генерация случайного числа	2	0,5	1,5
12	Повторение пройденных тем	1	-	1
13	Повторение пройденных тем	1	-	1
14	Клонирование спрайтов	2	0,5	1,5
15	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	2	0,5	1,5
16	Анимация спрайтов	2	0,5	1,5
17	Программирование траекторий движения	2	0,5	1,5
18	Алгоритм управления мышкой	1	0,5	1,5
19	Переменные. Логическая операция И	1	0,5	1,5
20	Управление игрой с помощью ввода данных от пользователя	1	0,5	1,5
21	Повторение пройденных тем	1	-	1
22	Повторение пройденных тем	1	-	1
23	Подготовка к проекту	2	-	2
24	Работа над проектом №1	5	-	5
25	Работа над проектом №2	5	-	5
26	Работа над проектом №3	5	-	5
27	Работа над проектом №4	5	-	5
28	Работа над проектом №5	5	-	5
29	Презентация проектов №6	5	-	5
	<b>Итого</b>	<b>68</b>		

## 2.2. Рабочая программа

№	Название	Виды учебных занятий, учебных работ	Краткое описание
<b>МОДУЛЬ 1</b>			
1	Знакомство с курсом. Правила занятий	Работа над развитием soft-skills	Знакомство с учениками и курсом, создание правил группы, рефлексия.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Использование курсора и клавиатуры для соединения первого скрипта на платформе Code.org.
2	Интерфейс CodeOrg. Соединение блоков	Работа над развитием soft-skills	Групповая работа на повторение и закрепление темы, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение понятия алгоритм, тренировка на платформе Code.org.
3	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	Работа над развитием soft-skills	Игра Крокодил в группах на повторение, знакомство с характерами героев сюжета, анализ событий сюжета, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение "цикла" и понятия "алгоритм". Тренировка на платформе Code.org.
4	Интерфейс Scratch	Работа над развитием soft-skills	Анализ характеров героев и своего характера, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение программы Scratch. Перемещение спрайтов и соединение команд-блоков. Написание короткой программы с циклом и шагами.
5	Условный оператор	Работа над развитием soft-skills	Развитие навыка составления вопросов, подведение итогов первого вводного модуля.

		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение команды “если то”. Использование команды для программирования касания объектов.
<b>МОДУЛЬ 2</b>			
6	Координаты	Работа над развитием soft-skills	Работа в парах на разминке, анализ поведения героев в трудных ситуациях, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение темы “координаты”. Программирование автоматического движения по маршруту через точки (их рассчитанные координаты).
7	Ввод и вывод данных	Работа над развитием soft-skills	Работа в парах на разминке, поиск ошибок в задании, рефлексия своих успехов и неудач, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры “вопрос-ответ”, используя инструменты для ввода и вывода данных.
8	Команда “ждать до”, сравнение координат	Работа над развитием soft-skills	Анализ поведения героев, составление фраз, помогающих справиться с боязнью ошибки, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение понятий “истина” и “ложь”. Программирование траектории персонажа, используя сравнение координат (при достижении координаты персонаж меняет траекторию).
9	Движение через	Работа над развитием soft-	Работа в группах на



	изменение координат	skills	разминке, анализ отношения к ошибкам, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с движением персонажа по диагонали, использование координат для управления. Использование касания цвета объектов игры.
10	Поиск ошибок в игре	Работа над развитием soft-skills	Поиск ошибок и их анализ, разбор алгоритма поиска ошибок, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с управлением персонажем и проверкой касания цветов. Редактирование фона игры.
11	Цикл с условием. Генерация случайного числа	Работа над развитием soft-skills	Анализ сюжета и отношения героев к ошибкам, поиск причин определенного поведения героев, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение темы “генерация случайных чисел”, знакомство с работой “цикла с условием”. Создание в игре бонуса, который появляется в случайных координатах и двигается до границ поля.
12	Ветвление “Иначе” в условном операторе.	Работа над развитием soft-skills	Знакомство с инструкцией по принятию и анализу ошибки, рефлексия
	Повторение пройденных тем	Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с перепрыгиванием препятствий. Программирование прыжка персонажа и появления клонов-спрайтов со случайным выбором костюма. Создание условия проверки с

			использованием ветки “иначе”.
13	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на разминке, разбор ситуаций с разным отношением к ошибке, подведение итогов второго модуля.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение раздела с готовыми спрайтами. Редактирование внешности спрайта. Добавление своего спрайта в программу (индивидуальное задание).
<b>МОДУЛЬ 3</b>			
14	Клонирование спрайтов	Работа над развитием soft-skills	Анализ своих интересов, выбор из двух вариантов ответа о себе, обсуждение интересов в парах, практика поиска информации в интернете, знакомство с различными источниками информации, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение темы “клонирование”. Решение головоломки с помощью клонов.
15	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	Работа над развитием soft-skills	Развитие креативности и навыка анализа идей в группах, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры со сбором бонусов. Создание клонов-бонусов с отдельной программой. Условие касания клонов (с использованием логического ИЛИ)
16	Анимация спрайтов	Работа над развитием soft-skills	Поиск информации в интернете для проверки ответов, обсуждение значимости

			любопытности, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение темы “Анимация”. Создание проекта с клонами-противниками, анимация спрайтов.
17	Программирование траекторий движения	Работа над развитием soft-skills	Игра бинго для изучения интересов друг друга, составление списка хобби, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Добавление в проект “снарядов” - клонов, которые запускаются при нажатии клавиши. Программирование касаний снарядов и противников.
18	Алгоритм управления мышкой	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на повторении, обсуждение героев и подходящих им хобби, анализ своих интересов, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Программирование управления персонажем с помощью курсора мыши. Добавление бонусов в игру (через клонирование).
19	Переменные. Логическая операция И	Работа над развитием soft-skills	Составление плана по разработке компьютерных игр, анализ своих интересов в сфере разработки игр, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение темы “переменные”. Добавление в игру подсчета бонусов. Настройка работы кнопки в игре (используя логическое И).

20	Управление игрой с помощью ввода данных от пользователя	Работа над развитием soft-skills	Работа в парах на повторении, придумывание фактов о себе, анализ стереотипов и поиск достоверной информации в интернете, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Повторение способов ввода данных. Использование ввода данных для настройки переменных. Создание игры с настройкой скорости.
21	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Обсуждение различных стереотипов, обсуждение сильных сторон героев, анализ своих сильных сторон, рефлексия
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с настройкой сложности от игрока, повторение всех пройденных тем.
22	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Анализ изменений, произошедших в героях за время приключения, подведение итогов третьего модуля
		Изучение программирования и работа за компьютером	Завершение работы над общим проектом. Добавление в игру подсчета бонусов, жизней и настройки скорости через переменную.
<b>МОДУЛЬ 4</b>			
23	Подготовка к проекту	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на повторении, придумывание идей для проектов, основываясь на собственных интересах, рефлексия

		Изучение программирования и работа за компьютером	Повторение изученных на курсе механик игр
24	Работа над проектом	Работа над развитием soft-skills	Презентация идеи своей игры, доработка чужих идей, составление плана разработки проекта, рефлексия
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом
25	Работа над проектом	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на повторении, выделение приоритетных задач в плане, работа по задачам, анализ итогов работы, обновление плана, рефлексия
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.
26	Работа над проектом	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на повторении, выделение приоритетных задач в плане, работа по задачам, анализ итогов работы, обновление плана, рефлексия
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.
27	Работа над проектом	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на повторении, выделение приоритетных задач в плане, работа по задачам, анализ итогов работы, обновление плана, рефлексия
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.
28	Работа над проектом	Работа над развитием soft-skills	Обсуждение презентации проекта, составление плана презентации, выделение приоритетных задач в плане, работа по

			задачам, анализ итогов работы, обновление плана, рефлексия
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.
29	Презентация проектов	Презентация проекта	Выступление с презентацией собственного проекта.

### **Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы**

Аттестация проводится в финале 2 и 3 модулей курса в форме выполнения общего проекта, в котором используется пройденный материал. Контроль в указанной форме осуществляется за счёт наблюдения и саморефлексии учащихся. Тестовая и отметочная форма контроля отсутствуют. В последнем блоке курса каждый ученик создаёт индивидуальные проекты (или групповые). В финале проходит презентация проектов и рефлексия результатов.

### **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы**

#### **4.1. Литература для педагога**

1. Вордерман, К., Макаманус, Ш., Вудкок Д., Стили, К., Куигли, К., Программирование для детей [Текст]:практ. курс /Д. В. Голиков - Манн, Иванов и Фербер, 2015 г.- 224 с.
2. Бреннан, К., Болкх, К., Чунг, М., Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание <http://Scratched.gse.harvard.edu/guide/>

**Литература для обучающихся:** Не предусмотрена

#### **Электронные ресурсы:**

1. Курс [Мир Scratch](https://stepik.org/course/90478/syllabus) на платформе Stepik. (<https://stepik.org/course/90478/syllabus>)

#### **4.2. Материально-технические условия реализации программы**

##### **1. Обязательные**

- помещение (предпочтительно, изолированное);
- 10—15 рабочих мест: стол, стул, розетка, компьютеры на каждое рабочее место;
- проектор;
- Интернет-соединение, скорость загрузки не менее 2 Мбит/сек;
- меловая, магнитно-маркерная доска или флипчарт;
- общие условия в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14

#### **Требования к ПО:**

- Операционная система Windows 7 или старше / MacOS / Unix-based системы с поддержкой протокола HTML5;
- Браузер последней версии;
- Доступ к сайтам Code.org, Scratch.mit.edu, Stepik.org.

#### **Электронные ресурсы**

<https://Scratch.mit.edu/>

<https://stepik.org>

<https://code.org>