

«Рассмотрено»
Руководитель МО
_____/ Матвиенко И.А. /
ФПО
Протокол № 1
от «30» августа 2022 г.

«Согласовано»
Заместитель руководителя по
ВР МБОУ «СШ № 14»
_____/ Володина С.В. /
ФПО
от «30» августа 2022 г.

«Утверждено»
Руководитель МБОУ «СШ №14»
_____/ Полякова В.А. /
ФПО
Приказ № 636
от «31» августа 2022 г.

КОПИЯ ВЕРНА

Подписан: Полякова Валерия Аркадьевна
DN: ИНН=860307514479,
СНИЛС=05848892122,
E=n-varta-shkola14@yandex.ru, C=RU,
S=Ханты-Мансийский автономный округ -
Югра, L=Нижневартовск, O=""
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"СРЕДНЯЯ ШКОЛА №14""", G=Валерия
Аркадьевна, SN=Полякова, CN=Полякова
Валерия Аркадьевна
Основание: я подтверждаю этот документ
своей удостоверяющей подписью
Местоположение: Нижневартовск
Дата: 2022.09.08 14:42:55+0500
Foxit Reader Версия: 10.1.3

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Mip Scratch»

на уровень НОО /2 класс/

Составители программы
Иваненко Е.П

Рассмотрено на заседании
педагогического совета

протокол № 1
от «31» августа 2022 г.

город Нижневартовск
2022-2023 учебный год

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир Scratch» для 2 класса

1. Пояснительная записка

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р;
- СП 2.4.3648-20;
- СанПиН 1.2.3685-21;

Программа разработана на основе программы Одинцовой А., Садыковой А. «Мир Scratch» (Санкт- Петербург, 2021), реализуется при поддержке Благотворительный фонд развития образования “Айкью Опшн”(“Возможность Интеллекта”)

Содержание курса внеурочной деятельности

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

№	Название темы	Количество часов	Теория	Практика
1	Знакомство с курсом. Правила занятий	1	0,5	0,5
2	Интерфейс CodeOrg. Соединение блоков	1	0,5	0,5
3	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	1	0,5	0,5
4	Интерфейс Scratch	1	0,5	0,5
5	Условный оператор	1	0,5	0,5
6	Координаты	1	0,5	0,5

7	Ввод и вывод данных	1	0,5	0,5
8	Команда “ждать до”, сравнение координат	1	0,5	0,5
9	Движение через изменение координат	2	1	1
10	Понятия “истина” и “ложь”	1	0,5	0,5
11	Цикл с условием. Генерация случайного числа	2	1	1
12	Повторение пройденных тем	1	-	1
13	Повторение пройденных тем	1	-	1
14	Клонирование спрайтов	1	0,5	0,5
15	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	1	0,5	0,5
16	Анимация спрайтов	1	0,5	0,5
17	Программирование траекторий движения	1	0,5	0,5
18	Алгоритм управления мышкой	1	0,5	0,5
19	Переменные. Логическая операция И	1	0,5	0,5
20	Управление игрой с помощью ввода данных от пользователя	2	1	1
21	Повторение пройденных тем	2	-	2
22	Повторение пройденных тем	1	-	1
23	Подготовка к проекту	1	-	1
24	Работа над проектом	1	-	1
25	Работа над проектом	1	-	1
26	Работа над проектом	1	-	1
27	Работа над проектом	1	-	1
28	Работа над проектом	1	-	1
29	Презентация проектов	2	-	2
	Итого	34		

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами изучения курса «Мир Scratch» являются формирование следующих универсальных учебных действий:

Регулятивные УУД:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

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.

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.

3. Тематическое планирование

№	Название	Виды учебных занятий, учебных работ	Краткое описание	ЦОР/ЭОР
МОДУЛЬ 1				
1	Знакомство с курсом. Правила занятий	Работа над развитием soft-skills	Знакомство с учениками и курсом, создание правил группы, рефлексия.	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		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	https://stepik.org/course/90478/syllabus
		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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		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	Курс Мир Scratch на платформе

		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение программы Scratch. Перемещение спрайтов и соединение команд-блоков. Написание короткой программы с циклом и шагами.	Stepik.
5	Условный оператор	Работа над развитием soft-skills	Развитие навыка составления вопросов, подведение итогов первого вводного модуля.	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение команды “если то”. Использование команды для программирования касания объектов.	
МОДУЛЬ 2				
6	Координаты	Работа над развитием soft-skills	Работа в парах на разминке, анализ поведения героев в трудных ситуациях, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		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	Курс Мир Scratch на платформе

			справиться с боязнью ошибки, рефлексия	Stepik.
		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 изменение координат	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на разминке, анализ отношения к ошибкам, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с движением персонажа по диагонали, использование координат для управления. Использование касания цвета объектов игры.	
10	Движение через изменение координат	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на разминке, анализ отношения к ошибкам, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с движением персонажа по диагонали, использование координат для управления. Использование касания цвета объектов игры.	
11	Поиск ошибок в игре	Работа над развитием soft-skills	Поиск ошибок и их анализ, разбор алгоритма поиска ошибок, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с управлением персонажем и проверкой касания цветов. Редактирование фона игры.	

12	Цикл с условием. Генерация случайного числа	Работа над развитием soft-skills	Анализ сюжета и отношения героев к ошибкам, поиск причин определенного поведения героев, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		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 движется до границ поля.	
13	Цикл с условием. Генерация случайного числа	Работа над развитием soft-skills	Анализ сюжета и отношения героев к ошибкам, поиск причин определенного поведения героев, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		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 движется до границ поля.	
14	Ветвление “Иначе” в условном операторе.	Работа над развитием soft-skills	Знакомство с инструкцией по принятию и анализу ошибки, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
	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”.	

15	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на разминке, разбор ситуаций с разным отношением к ошибке, подведение итогов второго модуля.	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение раздела с готовыми спрайтами. Редактирование внешности спрайта. Добавление своего спрайта в программу (индивидуальное задание).	
МОДУЛЬ 3				
16	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Изучение темы “клонирование”. Решение головоломки с помощью клонов.	
17	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	Работа над развитием soft-skills	Развитие креативности и навыка анализа идей в группах, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры со сбором бонусов. Создание клонов-бонусов с отдельной программой. Условие касания клонов (с использованием логического ИЛИ)	
18	Анимация спрайтов	Работа над развитием soft-skills	Поиск информации в интернете для проверки ответов, обсуждение значимости любознательности,	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.

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

22	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Повторение способов ввода данных. Использование ввода данных для настройки переменных. Создание игры с настройкой скорости.	
23	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Повторение способов ввода данных. Использование ввода данных для настройки переменных. Создание игры с настройкой скорости.	
24	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Обсуждение различных стереотипов, обсуждение сильных сторон героев, анализ своих сильных сторон, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с настройкой сложности от игрока, повторение всех пройденных тем.	
25	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Обсуждение различных стереотипов, обсуждение сильных сторон героев, анализ своих сильных сторон, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.

		Изучение программирования и работа за компьютером	Создание игры с настройкой сложности от игрока, повторение всех пройденных тем.	
26	Повторение пройденных тем	Работа над развитием soft-skills	Анализ изменений, произошедших в героях за время приключения, подведение итогов третьего модуля	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Завершение работы над общим проектом. Добавление в игру подсчета бонусов, жизней и настройки скорости через переменную.	
МОДУЛЬ 4				
27	Подготовка к проекту	Работа над развитием soft-skills	Работа в группах на повторении, придумывание идей для проектов, основываясь на собственных интересах, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Изучение программирования и работа за компьютером	Повторение изученных на курсе механик игр	
28	Работа над проектом	Работа над развитием soft-skills	Презентация идеи своей игры, доработка чужих идей, составление плана разработки проекта, рефлексия	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом	
29	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.	

30	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.	
31	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.	
32	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	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
		Работа за компьютером	Самостоятельная работа над проектом.	
33	Презентация проектов	Презентация проекта	Выступление с презентацией собственного проекта.	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.
34	Презентация проектов	Презентация проекта	Выступление с презентацией собственного проекта.	Курс Мир Scratch на платформе Stepik.

