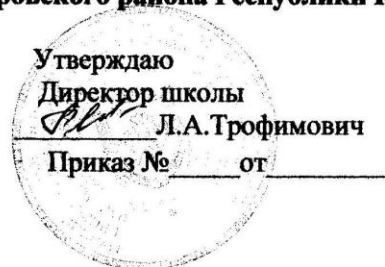


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Приветненская общеобразовательная школа» Кировского района Республики Крым

Принято
Педагогическим советом школы
Протокол № 11 от 28.08.16



**Программа внеурочной деятельности
Информатика (Создаём игры)**

Класс 5А, 5Б, 6

Всего часов на учебный год 34
Количество часов в неделю 1

Учитель:
Фамилия Минчёнок
Имя Екатерина
Отчество Николаевна
Категория специалист

РАССМОТРЕНО
методическим объединением
Руководитель МО
Медведева-Кудрякова Л.Г.
Протокол № 1 от 24.08.16

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР
Татарова

с.Приветное
2016 г.

Пояснительная записка

Программа «Информатика (Создаём игры)» разработана на основе авторской программы «Создаём игры вместе» Чепасова П.А. для организации внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности.

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.

Если раньше при организации занятий внеурочной деятельности использовался в основном материал, который знакомил с устройством компьютера, простейшими компьютерными программами, то программа «Проектируем игры» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью программы «Проектируем игры».

Новизна и актуальность программы «Проектируем игры»

- В основе Скретч лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых даже самые маленькие дети могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать.
- Формирование научного мировоззрения школьников, развитие мышления посредством изучения вопросов программирования и алгоритмизации.
- Подготовка учащихся к успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика» в старших классах.

Программа «Проектируем игры» педагогически целесообразна т.к. знакомит учащихся с программой позволяющей программировать, упрощая некоторые вопросы работы с ветвлениями, циклами.

Цель:

сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи:

Обучающие:

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Обучение навыкам алгоритмизации задачи.
- Освоение основных этапов решения задачи.
- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- *Обучение проекта, его структуры, дизайна и разработки*

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес школьников.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

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

Сроки реализации программы: 1 год.

На реализацию программы отводится 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 45 мин), всего 34 часа в год в 5 классе и 34 часа в 6 классе

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: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Планируемые результаты обучения.

По окончании курса ученик должен научиться составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч, публиковать свои проекты в глобальной сети.

Кроме того, у учащихся должен быть сформирован познавательный интерес к предмету информатика. Полученные знания и умения учащихся способствуют развитию мышления и формированию информационной культуры школьников.

Данная программа направлена на достижение первого уровня воспитательных результатов, то есть на приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности

Требования к результатам обучения

Личностные результаты:

- 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 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.

Метапредметные результаты:

- 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 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.

Предметные результаты:

- 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 прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной 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.

Формы подведения итогов реализации программы внеурочной деятельности: учебно-исследовательская конференция, защита проектов.

Содержание:

1. Введение в компьютерное проектирование (7 часов)

Теория:

Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Программы. Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов. Основные

группы команд их цвета и назначение. Линейный алгоритм. Ветвления. Запись в виде блок-схем, Циклы.

Проекты: Игра «Исполнитель и программист», игра «Тир», «Изменение параметров игры Тир»

2. Основные приемы программирования и создания проекта (20 часов)

Теория:

Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы. Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скретч. Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Скретч. Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Скретч. Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Скретч. Основные арифметические операции. Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Постановка задачи. Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна.

Проекты: «Игра Лабиринт», «Автоматическая черепашка», «Ручная черепашка», «Неутомимая черепашка», «Калькулятор», «Игра Угадай число», «Музыкальный синтезатор»

3. Создание личного проекта (5 часов)

Теория:

Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов. Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.

Проект: на свободную тему. Публикация проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>.

Резерв – (2 часа).

Тематический план

№	Наименование тем	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся
1	Введение в компьютерное проектирование	7	Аналитическая: обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи. Практическая: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описание и проверка алгоритма
2	Основные приемы программирования и создания проекта	20	Аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок -схем с записью в программе Скретч. Практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч.
3	Создание личного проекта	5	Аналитическая: Обоснование выбора темы проекта. Практическая: Реализация и защита проекта.
4	Резерв	2	
5	Итого	34	

Календарно-тематический план

№	Тема занятия	Содержание занятия	Кол. часов	в том числе		Даты проведения	
				теория	практика	План	Факт
1. Введение в компьютерное проектирование (7 часов)							
1.1	Устройство компьютера.	Правила техники безопасности. Викторина «Что мы знаем о компьютерах»	1	1		5т 02.09.2016 6 06.09.2016 5р 07.09.2016	
1.2	Понятие исполнителя.	Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Игра «Исполнитель и программист»	1	1		5т 09.09.2016 6 13.09.2016 5р 14.09.2016	
1.3	Способы записи алгоритма.	Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Программы.	1	1		5т 16.09.2016 6 20.09.2016 5р 21.09.2016	
1.4	Знакомство с исполнителем Скретч и средой программирования	Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов. Турнир по Скретч игре «Тир»	1		1	5т 23.09.2016 6 27.09.2016 5р 28.09.2016	
1.5	Система команд исполнителя Скретч.	Основные группы команд их цвета и назначение. Проект «Изменение параметров игры Тир»	1		1	5т 30.09.2016 6 04.10.2016 5р 05.10.2016	
1.6	Основные алгоритмические конструкции. Линейный и ветвления	Линейный алгоритм. Ветвления. Запись в виде блок-схем Проект «Изменение параметров игры Тир»	1		1	5т 07.10.2016 6 11.10.2016 5р 12.10.2016	
1.7	Основные алгоритмические конструкции.	Циклы. Проект «Изменение параметров игры	1		1	5т 14.10.2016 6 18.10.2016 5р 19.10.2016	

	Циклы.	Тир»					
2.Основные приемы программирования и создания проекта (20 часов)							
2.1	Этапы решения задачи	Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы. Проект «Игра Лабиринт»	2	1	1	5т 21.10.2016 28.10.2016 6 25.10.2016 08.11.2016 5р 26.10.2016 09.11.2016	
2.2	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Что такое авторское право? Знакомство с сайтом http://scratch.mit.edu . Викторина «Безопасный интернет»	2	1	1	5т 11.11.2016 18.11.2016 6 15.11.2016 22.11.2016 5р 16.11.2016 23.11.2016	
2.3	Изучение объектов Скретч	Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Проект «Проект «Игра Лабиринт» продолжение	2	1	1	5т 25.11.2016 02.12.2016 6 29.11.2016 06.12.2016 5р 30.11.2016 07.12.2016	
2.4	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скретч Проект «Автоматическая черепашка»	2		2	5т 09.12.2016 16.12.2016 6 13.12.2016 20.12.2016 5р 14.12.2016 21.12.2016	
2.5	Ветвления.	Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Скретч Проект «Ручная черепашка»	2	1	1	5т 23.12.2016 13.01.2017 6 17.01.2017 24.17.2017 5р 11.01.2017 18.01.2017	
2.6	Циклы	Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Скретч Проект «Неутомимая черепашка»	2	1	1	5т 20.01.2017 27.01.2017 6 31.01.2017 07.02.2017 5р 25.01.2017 01.02.2017	
2.7	Переменная и её	Переменные и их	2	1	1	5т 03.02.2017	

	использование.	виды. Правила использования переменных в языке Скретч. Основные арифметические операции Проект «Калькулятор»				10.02.2017 6 14.02.2017 21.02.2017 5p 08.02.2017 15.02.2017	
2.8	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе. Проект «Игра Угадай число»	2	1	1	5т 17.02.2017 24.02.2017 6 28.02.2017 07.03.2017 5p 22.02.2017 01.03.2017	
2.9	Работа со звуком.	Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Проект «Музыкальный синтезатор»	2	1	1	5т 03.03.2017 10.03.2017 6 14.03.2017 21.03.2017 5p 15.03.2017 22.03.2017	
2.10	Основные этапы разработки проекта.	Постановка задачи. Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна.	2	1	1	5т 17.03.2017 24.03.2017 6 04.04.2017 11.04.2017 5p 05.04.2017 12.04.2017	
3.Создание личного проекта (5 часов)							
3.1	Работа с проектом.	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	2		2	5т 07.04.2017 14.04.2017 6 18.04.2017 25.04.2017 5p 19.04.2017 26.04.2017	
3.2	Тестирование и отладка проекта.	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	2		2	5т 21.04.2017 28.04.2017 6 02.05.2017 16.05.2017 5p 03.05.2017 17.05.2017	
3.3	Защита проекта.	Защита проекта. Публикация проекта на сайте http://scratch.mit.edu .	1		1	5т 05.05.2017 6 23.05.2017 5p 24.05.2017	

	Резерв – (2 часа).					5г 12.05.2017 19.05.2017	
Итого 34 часа							

Литература

1. Евгений Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0
2. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника
3. В среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург - 2009.

Дополнительные источники

1. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков, где выложен код
2. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch
3. <http://supercode.ru/> - скачать последнюю русскоязычную версию Scratch
4. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> **Сайт «Учитесь со Scratch»**