



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГИМНАЗИЯ № 17**
г. о. Королева Московской области

Директор МБОУ «Гимназия № 17»

«УТВЕРЖДАЮ»

В.А. Герасимова

Приказ от «30» августа 2021 г. № 290



Рабочая программа

по курсу внеурочной деятельности «Scratch-программирование»

в 4Г классе

2021/2022 учебный год

Составитель: *Черникова Надежда Викторовна*
Учитель начальных классов, первая квалификационная
категория

г.о. Королев, 2021г.

I. Пояснительная записка.

Рабочая программа внеурочной деятельности по курсу «Scratch-программирование» для 4 класса разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Основной образовательной программы НОО МБОУ «Гимназия № 17» по общеинтеллектуальному направлению.

Программа рассчитана на 33,5 недели (из расчёта 1 учебный час в неделю).

II. Планируемые результаты

Личностные результаты

Обучающиеся научатся:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно *оценить* как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.
- организовывать свое рабочее место под руководством учителя.
- ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья», «мир», «настоящий друг», «справедливость», «желание понимать друг друга», «понимать позицию другого».

Обучающиеся получают возможность для формирования:

- представления о свойствах деталей строительного материала
- о способах их крепления;
- умения ориентироваться в различных ситуациях;
- представления о технике, моделирование механизмов, знать способы крепления и уметь выполнять их.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

Обучающиеся научатся:

- работать по предложенным инструкциям;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя.

Обучающиеся получают возможность научиться

- самостоятельно организовывать свое рабочее место;
- следовать режиму организации внеучебной деятельности;
- определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно;
- определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя;
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем;
- использовать в работе простейшие инструменты и более сложные приборы;
- корректировать выполнение задания в дальнейшем;

- оценка своего задания по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении.

Познавательные УУД

Обучающиеся научатся:

- простейшим основам механики;
- видам конструкций одно детальные и много детальные, неподвижным соединениям деталей;
- технологической последовательности изготовления несложных конструкций.
- определять, различать и называть детали конструктора;
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно строить схему; ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы.

Обучающиеся получат возможность научиться:

- анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности; самостоятельно определять количество деталей в конструкции моделей;
- реализовывать творческий замысел.
- ориентироваться в технологической карте, определять круг своего незнания; планировать свою работу по изучению незнакомого материала;
- самостоятельно предполагать, какая дополнительная информация будет нужна для изучения незнакомого материала;
- извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, экспонат, модель);
- анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты.

Коммуникативные УУД

Обучающиеся научатся:

- участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки;
- выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи);
- отстаивать свою точку зрения, соблюдая правила речевого этикета;
- участвовать в работе группы, распределять роли, договариваться друг с другом.
- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения
- в совместной деятельности;
- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

Предметные результаты

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- объекты в среде Scratch;
- основные компоненты данной среды;
- графический язык программирования;
- порядок создания алгоритма программы, порядок ее тестирования;
- использование созданных программ;
- как корректировать программу в случае необходимости;
- как презентовать свой законченную программу (мультфильм или игру).

По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:

- создавать различные программы;
- планировать ход выполнения задания или ход сюжета;
- представлять одну и ту же информацию различными способами.

III Содержание программы

Введение

Правила поведения и техника безопасности при работе за компьютером.

Тема 1 «Знакомство со средой. Написание первой программы» Знакомство со средой. Изучения понятий «программа», «проект», «подпрограмма». Изучение особенностей языка. Объекты, операторы, функции. Создание программы, сохранение. **Помощь товарищам.**

Практические работы:

Создание первого героя. Выполнение определенных действий.

Выбор и вставка фона.

Тема 2 «Рассмотрение циклов. Создание простых мультфильмов» Рассмотрение различных способов передвижения героя. Оси координат. Местоположение героя. Рассмотрение правила хода мультфильма. Создание простейшего мультфильма. **Умеем ли мы работать в коллективе.**

Практические работы:

Движение по заданной траектории. Возвращение в начальную точку.

Создание мультфильма. Использование блока «цикл».

Тема 3 «Работа с костюмами. Первая игра на Scratch»

Знакомство с понятием «костюмы». Рассмотрение различных эффектов. Выведение правил игры, составление сценария, создание игры.

Практические работы:

Смена костюма у героя. Выбор случайного костюма. Применение эффектов.

Выбор игры. Создание правил игры. Использование костюмов и пройденного материала в игре.

Тема 4 «Взаимодействие героев. Игра с двумя и более уровнями»

Изучение правил взаимодействия двух героев. Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

Практические работы:

Введение нового персонажа. Программирование его действий

Построение взаимодействия с другим персонажем. **Ценность познания**

Тема 5 «Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей»

Изучение правил взаимодействия двух героев. Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

Смена локация и движение далее по сюжету. Трансформация старых персонажей. Копирование персонажей. Исчезание.

Тема 6 «Использование математики. Подсчет очков. Использование условий»

Рассмотрение роли математики в подсчете очков в играх. Введение в игру счета. Использование условий. **Науки математика и информатика, стремление к познанию.**

Тема 7 «Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов»

Изучение правил взаимодействия двух героев. Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

Тема 8 «Рисование. Создание собственных предметов и персонажей»

Создание собственноручно нарисованных персонажей. Добавление их в программную среду и в приложение. Действия с ними.

Тема 9 «Создание игры «викторина». Создание игры от первого лица» Подробная

запись правил игры. Составление списка вопросов, составление списка вариантов ответов.

Тестирование игры. **Профессия-программист.**

Тема 10 «Презентация итоговых проектов. Проведение открытого занятия» Контроль качества знаний:

Проведение внутренних презентаций. Анализ пройденного материала и сделанных приложений.

Учебно- тематический план.

№	Тема	Кол-во часов
1.	Введение. Знакомство со средой. Написание первой программы.	2
2.	Рассмотрение циклов. Создание мультфильмов.	2
3.	Работа с костюмами. Первая игра на Scratch.	3
4.	Взаимодействие героев. Игра с двумя и более уровнями.	3
5.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей.	6
6.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	7
7.	Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов.	4
8.	Рисование. Создание собственных предметов и персонажей.	3
9.	Создание игры «викторина». Создание игры от первого лица.	2
10.	Презентация итоговых проектов..	2
Итого:		34 часа

IV. Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности по курсу «Scratch-программирование»

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Планируемая дата	Скорректированная дата.
1.	Введение. Знакомство со средой.	1	06.09.21	
2.	Написание первой программы. Выбор и вставка фона. Помощь товарищам.	1	13.06.21	
3.	Рассмотрение циклов. Создание простых мультфильмов.	1	20.09.21	
4.	Создание мультфильма. Использование блока «цикл».	1	27.09.21	
5.	Работа с костюмами. Первая игра на Scratch.	1	11.10.21	
6.	Работа с костюмами. Первая игра на Scratch.	1	18.10.21	
7.	Работа с костюмами. Первая игра на Scratch.	1	25.10.21	
8.	Взаимодействие героев. Игра с двумя и более уровнями. Умеем ли мы работать в коллективе.	1	01.11.21	
9.	Взаимодействие героев. Игра с двумя и более уровнями.	1	08.11.21	
10.	Взаимодействие героев. Игра с двумя и более уровнями.	1	22.11.21	
11.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей	1	29.11.21	
12.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей	1	06.12.21	
13.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей	1	13.12.21	
14.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей	1	20.12.21	
15.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей. Ценность познания.	1	27.12.21	
16.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей	1	10.01.22	
17.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1	17.01.22	
18.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1	24.01.22	
19.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий. Науки математика и информатика, стремление к познанию.	1	31.01.22	
20.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1	07.02.22	
21.	Использование математики. Подсчет	1	14.02.22	

	очков. Использование условий.			
22.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1	28.02.22	
23.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1	07.03.22	
24.	Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов.	1	14.03.22	
25.	Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов.	1	21.03.22	
26.	Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов.	1	28.03.22	
27.	Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов. Профессия-программист.	1	11.04.22	
28.	Рисование. Создание собственных предметов и персонажей.	1	18.04.22	
29.	Рисование. Создание собственных предметов и персонажей.	1	25.04.22	
30.	Рисование. Создание собственных предметов и персонажей.		16.05.22	
31.	Создание игры «викторина». Создание игры от первого лица.	1		
32.	Создание игры «викторина». Создание игры от первого лица.		23.05.22	
33.	Презентация итоговых проектов.	1		
34.	Презентация итоговых проектов. Подведение итогов.			

«СОГЛАСОВАНО»
на заседании ШМО
протокол № 1
от «28» авг. 2021 г.
Руководитель ШМО
Волосов
Семифранова СВ.

«СОГЛАСОВАНО»
зам. директора по УВР
Терехина И.В.
«30» авг. 2021 г.