

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа № 1 г.Пугачева
Саратовской области имени Т.Г. Мазура»

Рекомендовано к утверждения на заседании
педагогического совета МОУ «СОШ № 1
г.Пугачева имени Т.Г. Мазура»
Протокол № 1 от 30.08.2022

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МОУ «СОШ №1 г.Пугачева
имени Т.Г. Мазура»
Никулина
М.Н. Никулина
Приказ № 350 от 31.08.2022



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

Разработка игры в Scratch

Возраст учащихся: 9-10 лет

Срок реализации: 9 часов

Составитель: Хубеева С.Ф.,
педагог дополнительного образования

АННОТАЦИЯ

Программа лего-конструирования «Разработка игры в Scratch» последовательно, шаг за шагом, в виде разнообразных игровых интегрированных тематических занятий позволяет познакомить детей с визуальным программированием, научить их строить сначала простые, а затем более сложные алгоритмы, мотивировать на самостоятельное создание своих, придуманных сюжетов. Программа помогает педагогам целенаправленно формировать у младших школьников умение пользоваться инструкциями, схемами, развивать техническое мышление.

Возраст учащихся: 9-10 лет.

Срок реализации — 9 часов.

РАЗДЕЛ I КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Разработка игры в Scratch» относится к **технической** направленности.

Данная программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Национальный проект «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 3 сентября 2018 г. № 10);
3. Приказ министерства просвещения России от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020 года);
4. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)» (утв. письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242);
5. Приказ министерства образования Саратовской области от 21.05.2019г. №1077 «Об утверждении Правил песонифицированного дополнительного образования в Саратовской области» (с изменениями от 14.02.2020 года, от 12.08.2020 года);
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 г. Москва «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Устав МОУ «СОШ № 1 г. Пугачёва имени Т.Г. Мазура»

Актуальность

Компьютерные игры очень популярны среди учеников 3-4 классов. В рамках кружка можно объяснить детям базовые понятия алгоритмов, закрепить математические навыки, увлечь созданием игр, переместить центр внимания на самостоятельное творчество, а не прохождение.

Отличительная особенность

Визуальный язык программирования Scratch позволяет учащимся создавать игры без написания текстовых программ, фокусируясь на логике игры.

Педагогическая целесообразность

Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов.

Адресат программы: программа рассчитана на обучающихся 3-4 классов.

Возрастные особенности.

В это возрасте нравится исследовать все, что незнакомо. Причем дети могут проявлять способности анализа и синтеза информации - это учитывается в курсе.

Обоснование курса

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на примере графического языка Scratch.

Сроки реализации: 1 четверть.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу.

Общее количество часов в год: – 9 часов.

Цель программы:

знакомство с программированием на языке Scratch; основными этапами разработки компьютерной игры; закрепление изученного материала с помощью проектных заданий.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

Планируемые образовательные результаты.

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные:

Познавательные УУД:

- 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.

Регулятивные УУД:

- уметь работать по предложенным инструкциям.
- умение 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.

Коммуникативные УУД:

- уметь работать в паре и в коллективе;
- уметь рассказывать о своем проекте.
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 2 месяц обучения.

Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование модулей/тем программы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Знакомство с блочным программированием	2	1	3	Практическое задание
2	Разработка игры	2	1	3	Практическое задание
3	Публикация игры	2	1	3	Практическое задание
Итого объем программы		6	3	9	

Содержание

1. Знакомство с блочным программированием

Понятие игры, особенность компьютерных игр, профессии в индустрии разработки игр, блочное программирование, спрайты, костюмы, скрипты, графический редактор, события, переменные

2. Разработка игры

Этапы разработки игры, прототипирование, геймдизайн, тестирование, работа над проектом

3. Публикация игры

Модерация, пользовательский путь, работа над проектом

Формы организации контроля:

- Промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися программы в ходе работы над роботом.
- Практическим результатом работы являются финальный проект, выполненный каждым учеником.

Методы проверки знаний:

- онлайн тест;
- наблюдение;
- беседа;
- практические задания.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

- творческая работа (проект);
- готовая работа.

РАЗДЕЛ II

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Методическое обеспечение:

Особенности организации образовательного процесса - очно.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Материально-техническое обеспечение

Для работы группы дополнительного образования необходим доступ к сети интернет.

Технические требования к компьютерам соответствуют требованиям к компьютерам для проведения уроков информатики.

Педагогические технологии

При реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

- информационно-коммуникативные;
- деятельностные;
- проектные с элементами исследовательской деятельности.

Используются методы и формы преподавания:

- наглядные;
- словесные;
- с применением технических средств;
- практические;
- проблемные.

Оценочные материалы

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации: творческая работа (проект).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

готовая работа, журнал посещаемости, перечень готовых работ, фото, отзыв детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка, готовая конструкция робота, защита творческих работ

Литература

Литература, использованная при подготовке программы

1. Д.В. Голиков. Scratch для юных программистов. СПб.: БХВ, 2018.

Литература, рекомендованная обучающимся

1. Д.В. Голиков. Scratch для юных программистов. СПб.: БХВ, 2018.

Календарно-тематическое планирование

<i>Неделя с</i>	<i>Урок</i>	<i>Режим занятия</i>
1. Знакомство с блочным программированием		
	Введение в курс, разработку игр. Знакомство с платформой	Комбинированное занятие
	Графический редактор, события, перемещение спрайтов	
	Управление спрайтами, переменные. Костюмы спрайтов, сборка игры	
2. Разработка игры		
	Выбор проекта, сборка прототипа	Комбинированное занятие
	Сборка механик, отрисовка персонажей	
	Отрисовка персонажей, сборка игры	
3. Публикация игры		
	Процесс модерации	Комбинированное занятие
	Подготовка описания. Подготовка скриншотов, отправка на модерацию	
	Демонстрация игр, завершение курса	