

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Красносельская средняя школа  
Новоспасского района Ульяновской области

Согласовано.

«\_\_» августа 2022г

Зам.директора по ВР \_\_\_\_\_\А.Е.Федотова

Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«Scratch-мания»  
для 5 класса

(общеинтеллектуальное направление)  
2022-2023 уч.год

Программу разработала  
учитель информатики  
Матюнина О.А.

п.Красносельск  
2022г

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Рабочая программа составлена с учётом:**

Федеральный закон от 29.12.2012г №273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации».

ФГОС основного общего образования (с изменениями).

Письмо Министерства образования и науки РФ от 16 мая 2018г

№08-1211 «Об использовании учебников и учебных пособий в образовательной деятельности».

Основная образовательная программа основного общего образования МОУ Красносельской СШ.

Рабочей программа основного общего образования «Программа школьного курса «Информатика» для 6 класса», разработанная ФГАУ «Фонд новых форм развития образования»; М., 2020г

**Рабочая программа внеурочной деятельности может реализовываться** с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

**Рабочая программа рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа.**

**Срок реализации программы – 1 год.**

Программа данного курса посвящена обучению школьников умению программировать в среде SCRATCH, работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование полученных знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

### **Цель и задачи обучения**

Целью изучения курса внеурочной деятельности «Scratch-мания» является:

- ✓ получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики;
- ✓ формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

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.).

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА**

Программа по курсу «Scratch-мания» предназначена для изучения курса информатики учащимися 5 класса основной школы.

Она включает в себя два блока:

- Программирование в Scratch
- Работа с текстовым процессором WPS.Office.org Writer

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 учащиеся учатся программировать на языке Scratch, вторая часть посвящена обучению работать с данными в текстовом редакторе WPS.Office.org Writer

### **Технологии, используемые в образовательном процессе:**

- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.
  - Технологии компьютерных практикумов.
  - Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.
    - Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.
    - Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.
    - Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.

- Информационно-коммуникационные технологии.
- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

**Формы организации образовательного процесса:** фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок-практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки-конкурсы.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

*Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета «Scratch-мания», являются:*

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

*Метапредметные результаты изучения предмета «Scratch-мания»:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования по-

зиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

***Предметные результаты изучения предмета «Scratch-мания»:***

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование умения создавать и редактировать текстовые документы;

- формирование умения формализации и структурирования информации;

- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;

- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

### *Модуль 1. Программирование в Scratch (26 часов)*

Знакомство со средой программирования Scratch.  
Создание и сохранение документа.  
Понятия спрайта, сцены, скрипта.  
Библиотека персонажей.  
Исполнитель Scratch.  
Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.  
Линейный алгоритм.  
Создание блок-схемы.  
Рисование линий исполнителем Scratch.  
Конечный и бесконечный циклы.  
Цикл в цикле.  
Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.  
Дублирование исполнителей.  
Алгоритмы с ветвлениями.  
Цикл с условием.  
Перемещение исполнителей между слоями.  
Переменные.  
Управление событиями.

#### ***Обучающийся научится:***

- составлять сценарии проектов среды Scratch;
- составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд;
- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе;
- использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;
- изменять размер, костюм, прозрачность исполнителя;
- создавать линейные алгоритмы для исполнителя;
- создавать циклические алгоритмы;
- создавать ветвящиеся алгоритмы;
- управлять одновременной работой нескольких исполнителей; • передавать сообщения между исполнителями;
- внедрять звуковые эффекты в алгоритмы исполнителей;
- создавать алгоритмы, которые будут выполняться одновременно (параллельно) несколькими исполнителями;
- тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей.

### ***Модуль 2. Работа с текстовым процессором WPS.Office.org Writer (9 часов)***

Загрузка и установка WPS.Office.  
Интерфейс редактора.

Стандартные действия.

Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта.

Работа с цветом.

Сложное форматирование.

Использование списков.

Колонтитулы.

Изображения в текстовых документах.

Графика в текстовых документах.

Таблицы в документах. Работа с Яндекс.Документах.

***Обучающийся научится:***

- создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- работать с панелями инструментов текстового процессора;
- работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять;
- использовать необходимые шрифты;
- форматировать документ;
- вставлять в документ таблицы, схемы, рисунки;
- создавать и редактировать документы в Яндекс.Документах;
- работать с инструментами Яндекс.Документах;
- размещать документы в облачном хранилище;
- организовывать коллективную работу с документами;
- настраивать права доступа к документам.



## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п\п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата 1 подгруппа
<b>Модуль 1 «Программирование SCRATCH»</b>		<b>26</b>	
1.	Знакомство со средой программирования	1	
2.	Знакомство с графическим редактором Скретч	1	
3.	Создание мультимедийной открытки	1	
4.	Проект «Живое имя»	1	
5.	Как думают и говорят спрайты	1	
6.	Как думают и говорят спрайты	1	
7.	Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции	1	
8.	Проект «Ожившая история (сказка)»	1	
9.	Презентация проектов	1	
10.	Компьютерная игра — своими руками Игра «Догонит ли кошка мышку?»	1	
11.	Игра по мотивам игры «Кошки-мышки».	1	
12.	Игра «Любитель яблок»	1	
13.	Интерактивный плакат	1	
14.	Проект «Концерт»	1	

15.	Проект «Свой интерактивный плакат»	1	
16.	Взаимодействие объектов	1	
17.	Проект «Игра догонялки»	1	
18.	Движение и рисование. Инструмент Перо	1	
19.	Движение и рисование. Инструмент Перо	1	
20.	Циклы	1	
21.	Проект «Геометрический орнамент»	1	
22.	Переменные	1	
23.	Переменные	1	
24	Создание своего проекта	1	
25	Конкурс проектов	1	
26	Обобщение изученного по Модулю 1	1	
<b>Модуль 2 «Работа с текстовым процессором WPS.Office.org Writer»</b>		<b>8</b>	
27	Загрузка и установка WPS.Office. Интерфейс редактора.	1	
28	Стандартные действия.	1	
29	Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта.	1	
30	Работа с цветом.	1	
31	Сложное форматирование.	1	

32	Использование списков. Колонтитулы.	1	
33	Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах.	1	
34	Таблицы в документах. Работа с Яндекс.Документами	1	

## ИСТОЧНИКИ

### *Литература:*

1. Сорокина Т.Е. МОДУЛЬ «ПРОПЕДЕВТИКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ СО SCRATCH»
2. «Программа школьного курса «Информатика для 5 класса»
3. Программа внеурочной деятельности «Программируем, учимся, играем»

### *Видео-, аудиоматериалы:*

1. Видеоуроки по Scratch <http://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ>

### *Цифровые ресурсы:*

1. Курс «Введение в Scratch» [http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch\\_lessons.pdf](http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf)
2. <https://scratch.mit.edu/>
3. <https://ru.libreoffice.org/>