

Паспорт  
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

Название программы	Scratch-мастер
Направленность программы	Техническая
Возраст обучающихся	12-13 лет
Уровень программы	Продвинутый
Реализация программы	МБОУ ДО Центр научно-технического творчества «Информатика+»
Ф. И. О. автора (составителя) программы	Хусаинова Зинфира Равильевна
Год разработки или модификации	2016
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю/год	4 /152
Где, когда и кем утверждена программа	Рекомендована Методическим Советом МБОУ ДО ЦНТТ «Информатика+», Протокол №4 от 16.05.2016, утверждена Директором МБОУ ДО ЦНТТ «Информатика+» 16.05.2016 г, Приказом Департаментом образования администрации города от 22.07.2016 №12-27-515/16
Информация о наличии рецензии	Нет
Цель	Формирование у обучающихся навыков создания анимированных проектов средствами среды Scratch
Задачи	<p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать систему базовых знаний по основам алгоритмизации;</li> <li>• научить работать в среде Scratch;</li> <li>• сформировать навыки проектной деятельности;</li> <li>• сформировать опыт использования приобретенных знаний для решения познавательных и практических задач.</li> </ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать логическое мышление;</li> <li>• развивать операционное мышление, направленное на выбор оптимальных решений;</li> <li>• развивать навыки самоконтроля;</li> <li>• развить навыки самостоятельной учебной деятельности;</li> <li>• развить умения планировать свою работу, рационально ее выполнять,</li> <li>• развить умения представлять результаты собственной деятельности.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитать интерес к изучаемому предмету;</li> <li>• воспитать коммуникативную культуру</li> </ul>
Планируемые результаты освоения программы	<p><b>Образовательные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• эффективно использовать компьютер в своей учебной деятельности, в том числе в самообразовании;</li> <li>• успешно участвовать в городских, окружных и общероссийских конкурсах;</li> <li>• осознанно выбрать траекторию дальнейшего</li> </ul>

	<p>обучения в Центре;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• активно участвовать в интернетсообществе Scratch и использовать его как пространство идей, как стимул для созидания.</li> </ul> <p><b>Предметные</b> знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологию создания проекта: мультипликационного фильма и компьютерной игры;</li> <li>- правила разработки алгоритмов, их специфику;</li> <li>- принципы построения скрипта. <i>уметь:</i></li> <li>- использовать основные алгоритмические конструкции для построения скриптов;</li> <li>- программировать анимацию одиночных и групповых объектов, используя возможности среды Scratch;</li> <li>- создавать мультипликационные ролики и компьютерные игры средствами программного продукта Scratch</li> </ul> <p><b>Компетентностные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способность поиска и отбора информации в сети Интернет для решения конкретной задачи, отбор нужной информации;</li> <li>- способность применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах;</li> <li>- способность планировать свою деятельность при создании проекта;</li> <li>- способность представлять результаты собственной деятельности публично;</li> <li>- способность грамотного ведения учебного диалога.</li> </ul>
Формы занятий	групповая и индивидуальная формы, проектная деятельность, проблемная дискуссия,
Методическое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дистанционный курс «Основы программирования в среде Scratch», автор Овчарова О.П. <a href="http://eduinformatika.ru/moodle/">http://eduinformatika.ru/moodle/</a></li> <li>• Методические материалы, разработанными педагогами Центра</li> <li>• интернет-сайт сообщества <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a></li> </ul>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>Компьютерный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарногигиеническими требованиями на 10-12 ученических мест с выходом в Интернет. Программные продукты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Среда программирования Scratch.</li> <li>- Среда дистанционного обучения Moodle (адрес ресурса: <a href="http://eduinformatika.ru/moodle/">http://eduinformatika.ru/moodle/</a>).</li> <li>- интернет-сайт сообщества: <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a></li> </ul> <p>Оборудование: демонстрационный экран (проектор), доска для фломастеров, принтер, сканер</p>