

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дебесский Центр творчества»

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом директора
МБОУ ДО «Дебесский Центр творчества»
от «29» августа 2019 г. № 116
Директор:  Серебrenникова Т.В.



Рабочая программа
«Увлекательное программирование»
технической направленности
на 2019-2020 учебный год

Возраст обучающихся: 8-11 лет
Год реализации: второй

Составитель (автор):
Серебrenникова Людмила Михайловна,
педагог дополнительного образования

1. Пояснительная записка.

Данная рабочая программа разработана по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Увлекательное программирование» для организации занятий с группой детского творческого объединения в 2019-2020 учебном году.

Программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка. Предметом рассмотрения является знакомство с основами программирования посредством создания в мультимедийной среде Scratch 1.4, в графическом исполнителе «Стрелочка» и в конструкторе алгоритмов различных проектов.

Для обучения в группу планируется принять учащихся 8-11 лет любящих заниматься конструированием, проявляющих интерес к моделированию.

Цель – освоение основ компьютерной графики, анимации, web-дизайна с использованием компьютерных технологий.

Задачи:

1. Сформировать представление об основных понятиях компьютерной графики.
2. Научить работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
3. Научить использовать возможности компьютерной графики при создании сайта.
4. Приобщить учащихся к проектно-творческой деятельности.
5. Развить творческое, пространственное мышление, художественный вкус, интерес к дизайну для самореализации в различных видах деятельности.

В результате освоения программы учащиеся:

1. Сформируют представление об основных понятиях компьютерной графики.
2. Научатся работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
3. Научатся использовать возможности компьютерной графики при создании сайта.
4. Учащиеся приобщатся к проектно-творческой деятельности.
5. Разовьют творческое, пространственное мышление, художественный вкус, интерес к дизайну для самореализации в различных видах деятельности.

2. Календарный учебный график.

№п /п	Дата проведения	Тема занятия, мероприятия	Форма проведения	Контроль, диагностика, аттестация	Примечание
1		Инструктаж по ТБ и ОТ. Понятие алгоритма, блок-схемы и свойства алгоритма	Вводное занятие	Текущий	
2		Знакомство со средой программирования Scratch 1.4.	Беседа	Текущий	
3		Понятие команд исполнителя	Практика	Текущий	
4		Возможности Scratch 1.4. Интерфейс, главное меню.	Беседа	Текущий	
5		Возможности Scratch 1.4. Сцена, объекты (спрайты)	Практика	Текущий	
6		Команды и блоки.	Беседа	Текущий	
7		Программные единицы: скрипты	Практика	Текущий	
8		Линейный алгоритм. Блок «Движение»	Беседа	Текущий	
9		Линейный алгоритм. Блок «Перо»	Практика	Текущий	
10		Линейный алгоритм. Блок «Контроль»	Беседа	Текущий	
11		Линейный алгоритм. Блок «Внешность»	Практика	Текущий	
12		Линейный алгоритм. Блок «Перо»	Беседа	Текущий	
13		Линейный алгоритм. Блок «Операторы»	Практика	Текущий	
14		Поочередная работа с несколькими спрайтами одновременно	Беседа	Текущий	
15		Одновременная работа с несколькими спрайтами одновременно	Практика	Текущий	
16		Циклические алгоритмы.	Беседа	Текущий	
17		Цикл «Повторить n раз»	Беседа, практика	Текущий	
18		Цикл «Всегда»	Беседа, практика	Текущий	
19		Библиотека костюмов и сцен Scratch 1.4.	Беседа	Текущий	
20		Редактирование костюмов и сцен	Практика	Текущий	
21		Анимация формы. Цикл «Повтори n раз»	Беседа, практика	Текущий	
22		Анимация формы. Цикл «Всегда»	Беседа, практика	Текущий	

23		Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка	Беседа, практика	Текущий	
24		Редактирование изображений	Беседа, практика	Текущий	
25		Графические форматы. Поиск изображений в Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch 1.4	Беседа, практика	Текущий	
26		Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch 1.4. Импорт изображений	Беседа, практика	Текущий	
27		Создание простой игры	Беседа	Текущий	
28		Практическая работа «Создание простой игры»	Практика	Текущий	
29		Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта.	Беседа	Текущий	
30		Создание учащимися проектов	Практика	Текущий	
31		Создание учащимися итоговых проектов. «Компьютерная игра»	Практика	Текущий	
32		Создание учащимися итоговых проектов. «Компьютерная игра»	Практика	Текущий	
33		Создание учащимися итоговых проектов. «Компьютерная игра»	Практика	Текущий	
34		Создание учащимися итоговых проектов. «Компьютерная игра»	Практика	Текущий	
35		Создание учащимися итоговых проектов. «Компьютерная игра»	Практика	Текущий	
36		Защита проекта. Аттестация.	Практика	Промежуточная аттестация	