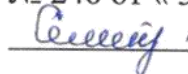


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №11»
(МБОУ «Школа №11»)

Принято
педагогическим советом
МБОУ «Школа №11»
« 30 » августа 2022г.
протокол № 14

Утверждено приказом директора
МБОУ «Школа №11»
№ 248 от « 30 » августа 2022г.

 Н.А. Семенова



Рабочая программа внеурочной деятельности
(обще интеллектуальное направление)

«Творческие задания в среде Скретч»

8 класс

Составитель: Дейкун А.Н.,
учитель информатики
высшая категория

Содержание

Планируемые результаты внеурочной деятельности	2
Содержание внеурочной деятельности	4
Календарно-тематическое планирование	4

Планируемые результаты внеурочной деятельности

Программа внеурочной деятельности направлена на углубленное изучение раздела программирования посредством среды программирования Скретч и носит характер учебно-познавательной деятельности обучающихся.

В результате изучения курса получают дальнейшее развитие *личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные универсальные учебные действия, учебная (общая и предметная) и общепользовательская ИКТ-компетентность обучающихся.*

В основном формируются и получают развитие *метапредметные результаты*, такие как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, 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;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетентности).

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие *личностных результатов*, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития *предметных результатов* наибольшее влияние изучение курса оказывает:

- на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задачи;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.

Программа рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю).

Содержание внеурочной деятельности

8 класс

Наименование тем	Вид деятельности учащихся	Форма урока		
Алгоритмы и блоки События. Виды событий	Изучение основных алгоритмических конструкций	урок-лекция		
Графический редактор Рисование. Модификация Центрирование	Освоение возможностей графического редактора			
Математический базис. Отрицательные числа	Создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч и использованием отрицательных чисел, десятичных дробей, логических операций, случайных чисел, углов	урок-лекция индивидуальная работа		
Декартова система координат Десятичные дроби				
Операции отношения Логические операции				
Случайные числа Арифметические операции и функции				
Градусная мера угла				
Объекты. Создание. Свойства				
Методы (скрипты)				
Последовательность и параллельность объектов	Создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч с блоком объекты			
Взаимодействие объектов				
Спираль творчества. Алгоритм создания проекта по спирали творчества			Создание и реализация проектов в области социальной мультипликации с использованием новых функций	минилекция, индивидуальная работа по выполнению творческого задания, работа в парах с выполнением творческих проектов
Создание схемы взаимодействия объектов. Скрипты взаимодействия объектов. Создание, реализация, защита проектов				

Календарно-тематическое планирование

8 класс

№ п/п	Наименование разделов, тем	Кол-во часов	Теория	Практика
1. Базовые понятия. 12 ч		12	10	2
1	Алгоритмы и блоки	1	1	
2	События. Виды событий	1	1	
3	Графический редактор. Рисование. Модификация. Центрирование	1	1	
4	Математический базис. Отрицательные числа	1	1	
5	Декартова система координат. Десятичные дроби	1	1	
6	Операции отношения. Логические операции	1	1	
7	Случайные числа. Арифметические операции и функции	1	1	
8	Градусная мера угла	1	1	
9	Объекты. Создание. Свойства	1		1
10	Методы (скрипты)	1	1	
11	Последовательность и параллельность объектов	1	1	
12	Взаимодействие объектов	1		1
2. Свободное проектирование- 22 ч		22	6	16
13	Спираль творчества. Алгоритм создания проекта по спирали творчества	1	1	
14	Создание Scratch-проектов	1		1
15	Создание музыкального клипа. Генерация идей	1		1
16	Подбор графического оформления	1		1
17	Составление схемы взаимодействия объектов	1	1	
18-19	Реализация взаимодействия объектов	2	1	1
20	Наложение музыки на презентацию	1		1
21	Интерактивность клипа	1		1
22	Презентация творческого проекта	2	1	1
23	Идея социальной мультипликации	1	1	
24	Создание мультфильма. Генерация идей	1		1
25	Подбор персонажей и фона	1		1
26-27	Создание схемы взаимодействия объектов	1		1
28	Скрипты взаимодействия объектов	1		1
29	Озвучивание мультфильма	1		1
30	Финальное редактирование мультфильма	1		1
31	Конвертация в исполнимый файл	1		1
32-33	Презентация проектов	2		2
34	Обобщение изученного материала	1	1	

