

«РАССМОТРЕНО»
на заседании МО классных
руководителей
Протокол № 1
от « 1 » 09 2018г
Руководитель лаборатории
В.В. Барина В.В. Барина

«СОГЛАСОВАНО»
заместителем директора
по ВР
« 1 » 09 2018г.
Н.А. Чеснокова

«УТВЕРЖДЕНО»
приказом директора
ГБОУ гимназии №1
от « 3 » 09 2018г.
№ 355-09
Директор ГБОУ гимназия №1
Л.Г. Слепцова

Рабочая программа внеурочной деятельности «ТЕХНИЧЕСКОЕ ТВОРЧЕСТВО»

для обучающихся 5-6 классов.
направление: общеинтеллектуальное

Составитель:
учитель информатики ГБОУ гимназии №1
Филатова Н.А.

1. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- 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 учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- 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:

- 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 действия в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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 позиций и учета интересов;
- формулировать аргументировать и отстаивать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

2. Содержание курса

№	Название темы	Количество часов			Содержание
		Всего	Теорет	Практ	
5 класс					
1	Введение	1	1	0	Цели и задачи курса; влияние работы с компьютером на организм человека, его физическое состояние. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК, правила поведения и ТБ в кабинете информатики; демонстрация возможностей Scratch.
2	Установка Scratch. Интерфейс программы Scratch	1	1	0	Этапы установки Scratch. Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, сохранение и открытие проектов. Сообщество Scratch. Знакомство с интерфейсом. Путешествие в сообщество Scratch.
3	История Scratch. Алгоритм в стиле Scratch	1	1	0	Алгоритмы. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Создание алгоритма первого проекта на Scratch.
4	Библиотека костюмов и сцен	2	1	1	Спрайт, операция со спрайтами, выбор костюмов. Практическая работа «Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов». Творческие задания для одаренных детей.
5	Команды движения	1	0	1	Команды движения (синий ящик). Проект «Анимация. Кот бегаёт».
6	Команды управления	1	0	1	Команды управления (оранжевый ящик). Управление спрайтами.
7	Команды управления внешностью	2	1	1	Команда внешность (фиолетовый ящик). Создание анимации с одним спрайтом.
8	Графические возможности Scratch	2	1	1	Редактирование изображений. Создание собственных объектов. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в проектах. Построение графических изображений. Проект «Дискотека».
9	Сенсоры	3	1	2	Команды управления – контроля (желтый ящик). Проект «Анимация с сенсорами».
10	Звуки в Scratch	1	0	1	Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Музыкальный синтезатор.
11	Команды рисования	1	0	1	Спрайты умеют рисовать. Перо, размер, цвет, оттенок, блок случайных

					чисел, блок печати копий. Рисование рисунка.
12	Переменные и константы	2	0	2	Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Scratch. Основные арифметические операции. Калькулятор.
13	Операторы	2	0	2	Ящик с операторами. Анимация «Случайные числа».
14	Списки	2	0	2	Создание списков в Scratch. Программируем тест.
15	Scratch –сообщество	2	0	2	Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch. Работа в личном пространстве на Scratch- сайте. Вступление в группу. Авторские права. Регистрация и публикация проектов.
16	Создание анимации	3	0	2	Создание анимации в среде Scratch. Создание сложной анимации с несколькими спрайтами.
17	Создание комикса	3	0	2	Создание комикса в среде Scratch. Создание комикса с несколькими спрайтами.
18	Интерактивная поздравительная открытка	2	0	2	Создание интерактивной открытки в среде Scratch. Создание открытки.
19	Итоговая работа	2	0	2	
Всего		34			
6 класс					
1	Scratch –сообщество	1	0	1	Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch. Работа в личном пространстве на Scratch- сайте. Вступление в группу. Авторские права. Регистрация и публикация проектов.
2	Создание презентации	2	1	2	Создание презентаций в среде Scratch. Создание презентации.
3	Создание мультфильма	2	1	2	Инструменты для создания мультфильма в среде Scratch. Создание мультфильма.
4	Создание музыкального клипа	3	1	3	Создание клипа в среде Scratch. Создание клипа.
5	Разработка проектов	23	0	23	Разработка проекта. Подготовка материала. Работа с выбранным проектом.
6	Итоговая работа	2	0	2	
7	Защита итоговой работы	1	0	1	Публикация проекта на сайте Scratch.
Всего		34			
ИТОГО		68			

3. Тематическое планирование

Учебный (тематический) план курса

№		Форма организации	Кол-во часов	Виды деятельности	Срок (цикл)	Форма контроля
Первый год обучения						
1	Интерфейс программы Scratch	Беседа, дидактические игры	1	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная 		Проект учащихся «Движение по прямой»
2	История Scratch. Алгоритм в стиле Scratch	Игра	1	<ul style="list-style-type: none"> • познавательная 		
3	Библиотека костюмов и сцен	Беседа	1	<ul style="list-style-type: none"> • досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение) • проблемно-ценностное общение 		
4	Команды движения	Практическая работа	2	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 		
5	Команды управления	Практическая работа	1	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 		
6	Команды управления внешностью	Практическая работа	1	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 		Проект учащихся «Реклама»
7	Графические возможности Scratch	Практическая работа	2	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 		
8	Сенсоры	Практическая работа	2	<ul style="list-style-type: none"> • досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение) • проблемно-ценностное общение 		
9	Звуки в Scratch	Практическая работа	3	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 		
10	Команды рисования	Практическая работа	1	<ul style="list-style-type: none"> • досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение) • проблемно-ценностное общение 		

11	Переменные и константы	Практическая работа	1	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 	Мини-мультфильм учащихся «Спорт»
12	Операторы	Практическая работа	2	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная • художественное творчество 	
13	Разработка проектов	Практическая работа, конкурс	2	<ul style="list-style-type: none"> • досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение) • проблемно-ценностное общение 	
Второй год обучения					
1	Scratch –сообщество	Беседа, Практическая работа	1	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная 	
2	Создание презентации	Беседа, Практическая работа	2	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная\ • художественное творчество 	Проект учащихся «Презентация продукта»
3	Создание мультфильма	Беседа, Практическая работа	2	<ul style="list-style-type: none"> • досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение) • проблемно-ценностное общение 	Видеопроект учащихся «Поздравляем»
4	Создание музыкального клипа	Беседа, Практическая работа	3	<ul style="list-style-type: none"> • познавательная • художественное творчество 	
5	Разработка проектов	Беседа, Практическая работа	23	<ul style="list-style-type: none"> • игровая • познавательная\ • художественное творчество 	
6	Итоговая работа	Игра-импровизация, конкурс	2	<ul style="list-style-type: none"> • досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение) • проблемно-ценностное общение 	
Всего			68		