

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Красноярского края**

**Отдел образования администрации Уярского района**

**МБОУ "Сушиновская СОШ"**

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по УВР



Е.К.Шишмарева

Протокол 1 от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ОУ



Л.В.Коливашко

Приказ О-26 от «31» августа 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«СОЗДАЕМ ИГРЫ»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ: ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ**

Уровень программы: **базовый**

Возраст обучающихся: **10-11 лет**

Срок реализации: **с 1 сентября по 25 мая (34 часов)**

Автор-составитель:

Моисеева К.В.,

учитель немецкого языка

с. Сушиновка, 2023

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Красноярского края**

**Отдел образования администрации Уярского района**

**МБОУ "Сушиновская СОШ"**

**СОГЛАСОВАНО**

заместитель директора по УВР

Е.К.Шишмарева

Протокол 1 от «30» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор ОУ

Л.В.Коливашко

Приказ О-26 от «31» августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«СОЗДАЕМ ИГРЫ»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ: ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ**

Уровень программы: **базовый**

Возраст обучающихся: **10-11 лет**

Срок реализации: **с 1 сентября по 25 мая (34 часов)**

Автор-составитель:

Моисеева К.В.,

учитель немецкого языка

с. Сушиновка, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Учебный(тематический) план.....	9
3.	Содержание занятий.....	10
4.	Тематическое планирование.....	13
5.	Методическое обеспечение программы.....	18
6.	Литература.....	19

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Создаем игры» (далее – Программа). Данная Программа призвана обеспечить направление дополнительного общеинтеллектуального образования обучающихся общеобразовательного учреждения с использованием авторской программы курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch», у учеников повышается мотивация к изучению программирования через создание творческих проектов в среде Scratch, а также развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала обучающихся.

### Актуальность и особенность Программы

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации, при решении практических и жизненных задач.

Целесообразность изучения пропедевтики программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch (далее – Скретч), обусловлена следующими факторами.

Во-первых, положительным опытом. При обучении учащихся разным языкам программирования, можно с уверенностью сказать, что часто дети теряют интерес к предмету в процессе изучения синтаксиса и грамматики языка. Синтаксические проблемы описания циклов и ветвлений многим кажутся непреодолимыми. Много времени занимает просто кодирование – не все быстро работают на клавиатуре. В среде Скретч все эти проблемы снимаются, так как, в основе Скретч лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых даже самые маленькие дети могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать.

Во-вторых, существенной ролью изучения программирование и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

В-третьих, занятия по программе подготовит их к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Если раньше при организации занятий программы использовался в основном материал, который знакомил с устройством компьютера, простейшими компьютерными программами, то программа «Создаем игры»

позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью программы.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 5-х классов.

**Цель программы:** сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма, сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Сроки реализации программы: 1 год.

На реализацию программы отводится 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 40 мин), всего 34 часа в год в 5 классе.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.

Обучение навыкам алгоритмизации задачи.

Освоение основных этапов решения задачи.

Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

Обучение проекту, его структуры, дизайна и разработки

*Развивающие:*

Развивать познавательный интерес школьников.

Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

*Воспитывающие:*

Воспитывать интерес к занятиям информатикой.

Воспитывать культуру общения между учащимися.

Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены методы обучения: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

### **Требования к результатам обучения:**

#### **Личностные результаты:**

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### **Метапредметные результаты:**

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);

- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- 
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- 
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- 
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- 
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

#### **Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»;
- понимание различий между употреблением этих терминов в обывденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Программа «Создаем игры» направлена на формирование следующих УУД на протяжении всего срока реализации:

### **1. Личностные УУД**

1.1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества, готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

1.2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

1.3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

1.4. способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

1.5. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты, готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

1.6. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания, ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

1.7. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **2. Коммуникативные УУД**

2.1. Коммуникация как взаимодействие: направленные на учет позиции собеседника либо партнера по деятельности (интеллектуальный аспект коммуникации).

2.2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятное).

2.3. Коммуникация как кооперация: коммуникативные УУД, направленные на кооперацию и сотрудничество

2.4. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

2.5. Участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы.

2.6. Сотрудничать со сверстниками и взрослыми для реализации программы.

2.7. Коммуникация как условие интериоризации: коммуникативные УУД, образующие коммуникативно-речевые действия, служащие средством передачи информации другим людям и становление рефлексии



2.8. Рефлексия своих действий как достаточно полное отображение предметного содержания и условий осуществляемых действий.

### **3. Регулятивные УУД**

3.1. Организовывать свое рабочее место под руководством учителя.

3.2. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.

3.3. Самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать свои действия для реализации задач, прогнозировать результаты, осмысленно выбирать способы и приёмы действий, корректировать работу по ходу выполнения.

### **4. Познавательные УУД**

4.1. Общеучебные познавательные УУД

4.2. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий, используя справочные материалы учебника (под руководством учителя).

4.3. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.

4.4. Уметь передавать содержание в сжатом, выборочном, развёрнутом виде, в виде презентаций.

### Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся
1	Введение в компьютерное проектирование	7	<p>Аналитическая: обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи.</p> <p>Практическая: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описание и проверка алгоритма</p>
2	Основные приемы программирования и создания проекта	20	<p>Аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок - схем с записью в программе Скретч.</p> <p>Практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч.</p>
3	Создание личного проекта	5	<p>Аналитическая: Обоснование выбора темы проекта.</p> <p>Практическая: Реализация и защита проекта.</p>
4	Резерв	2	
5	Итого	34	

## Содержание занятий

### 1. Введение в компьютерное проектирование (7 часов)

#### Теория:

Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Программы. Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов. Основные группы команд их цвета и назначение. Линейный алгоритм. Ветвления. Запись в виде блок-схем, Циклы.

#### Проекты:

Игра «Исполнитель и программист», игра «Тир», «Изменение параметров игры Тир».

#### Личностные УУД:

Действие смыслообразования, т.е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения, побуждающим деятельность, и тем, ради чего она осуществляется. Ученик должен задаваться вопросом о том, какое значение, смысл имеет для него учение, и умеет находить ответ.

#### Коммуникативные УУД:

Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, функций участников, способов взаимодействия; постановка вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации; разрешение конфликтов — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация.

#### Регулятивные УУД:

Целеполагание как постановка учебной задачи на основе несения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, еще неизвестно;

Планирование — определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;

#### Познавательные УУД:

Общеучебные действия: самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели, поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств.

### 2. Основные приемы программирования и создания проекта (20 часов)

#### Теория:

Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы. Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скретч. Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Скретч. Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Скретч. Переменные и их

виды. Правила использования переменных в языке Скретч. Основные арифметические операции. Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Постановка задачи. Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна.

Проекты:

«Игра Лабиринт», «Автоматическая черепашка», «Ручная черепашка», «Неутомимая черепашка», «Калькулятор», «Игра угадай число», «Музыкальный синтезатор».

Личностные УУД:

Действие нравственно этического оценивания усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей:

выделение морально-этического содержания событий и действий;

построение системы нравственных ценностей как основания морального выбора;

нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки зрения моральных норм;

ориентировка в моральной дилемме и осуществление личностного морального выбора.

Коммуникативные УУД:

Управление поведением партнера — контроль, коррекция, оценка действий партнера; умение с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

Регулятивные УУД:

Прогнозирование — предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик.

Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений отличий от эталона.

Познавательные УУД:

Умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме.

Определение основной и второстепенной информации.

Умение адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста.

Универсальные логические действия: анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных), синтез как составление целого из частей, в том числе самостоятельно достраивая, восполняя недостающие компоненты, выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов, подведение под понятия, выведение следствий, установление причинноследственных связей, построение логической цепи рассуждений, выдвижение гипотез и их обоснование.

3. Создание личного проекта (5 часов)

Теория:

Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов. Групповая проверка созданной игры  
Устранение ошибок.

Проект: на свободную тему.

Личностные УУД:

Самопознание и самоопределение: построение образа Я (Я-концепции), включая самоотношение и самооценку, формирование идентичности личности, личностное, профессиональное, жизненное самоопределение и построение жизненных планов во временной перспективе.

Коммуникативные УУД:

Формулировать собственное мнение и позицию, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Регулятивные УУД:

Коррекция — внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта.

Оценка — выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения.

Способность к волевому усилию — к выбору в ситуации мотивационного конфликта, к преодолению препятствий.

Познавательные УУД:

Действия постановки и решения проблем: формулирование проблемы, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Умение структурировать знания, рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.

Резерв – (2 часа).

## Тематическое планирование

№	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов	В том числе		Дата проведения
				теория	практика	
1. Введение в компьютерное проектирование (7 часов)						
1.1	Устройство компьютера	Правила техники безопасности. Викторина «Что мы знаем о компьютерах»	1	1		1 неделя сентября
1.2	Понятие исполнителя	Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование . Виды управления исполнителем.  Игра «Исполнитель и программист»	1	1		2 неделя сентября
1.3	Способы записи алгоритма	Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Программы.	1	1		3 неделя сентября
1.4	Знакомство с исполнителем Скретч и средой программирования	Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов.  Турнир по Скретч игре «Тир»	1		1	4 неделя сентября
1.5	Система команд исполнителя Скретч	Основные группы команд их цвета и назначение.  Проект	1		1	1 неделя октября

		«Изменение параметров игры Тир»				
1.6	Основные алгоритмические конструкции. Линейный и ветвления	Линейный алгоритм. Ветвления. Запись в виде блок-схем  Проект «Изменение параметров игры Тир»	1		1	2 неделя октября
1.7	Основные алгоритмические конструкции. Циклы.	Циклы.  Проект «Изменение параметров игры Тир»	1		1	3 неделя октября
2. Основные приемы программирования и создания проекта (20 часов)						
2.1	Этапы решения задачи	Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы.	1	1		4 неделя октября
2.2	Этапы решения задачи	Проект «Игра Лабиринт»	1		1	1 неделя ноября
2.3	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Что такое авторское право? Знакомство с сайтом <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>	1	1		2 неделя ноября
2.4	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Викторина «Безопасный интернет»	1		1	3 неделя ноября
2.5	Изучение объектов Скретч	Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий.	1	1		4 неделя ноября

2.6	Изучение объектов Скретч	Проект «Проект «Игра Лабиринт» продолжение	1		1	1 неделя декабря
2.7	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скретч	1		1	2 неделя декабря
2.8	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Проект «Автоматическая черепашка»	1		1	3 неделя декабря
2.9	Ветвления	Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Скретч	1	1		4 неделя декабря
2.10	Ветвления	Проект «Ручная черепашка»	1		1	4 неделя декабря
2.11	Циклы	Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Скретч	1	1		3 неделя января
2.12	Циклы	Проект «Неутомимая черепашка»	1		1	4 неделя января
2.13	Переменная и её использование	Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Скретч. Основные арифметические операции	1	1		1 неделя февраля
2.14	Переменная и её	Проект	1		1	1 неделя



	использование	«Калькулятор»				февраля
2.15	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе.	1	1		2 неделя февраля
2.16	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Проект «Игра угадай число»	1		1	3 неделя февраля
2.17	Работа со звуком	Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов.	1	1		4 неделя февраля
2.18	Работа со звуком	Проект «Музыкальный синтезатор»	1		1	1 неделя марта
2.19	Основные этапы разработки проекта	Постановка задачи.	1	1		2 неделя марта
2.20	Основные этапы разработки проекта	Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна.	1		1	3 неделя марта
3. Создание личного проекта (6 часов)						
3.1	Работа с проектом.	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	1		1	2 неделя апреля
3.2	Работа с проектом	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее	1		1	3 неделя апреля

		подготовленн ых материалов.				
3.3	Тестирование и отладка проекта	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	1		1	4 неделя апреля
3.4	Тестирование и отладка проекта	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	1		1	1 неделя мая
3.5	Защита проекта	Защита проекта.	1		1	2 неделя мая
	Резерв – (2 часа)					3, 4 недели мая
Итого 34 часа						

### Планируемые результаты обучения

По окончании программы ученик должен научиться составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч, публиковать свои проекты в глобальной сети.

Кроме того, у учащихся должен быть сформирован познавательный интерес к предмету информатика. Полученные знания и умения учащихся способствуют развитию мышления и формированию информационной культуры школьников.

Данная программа направлена на достижение первого уровня воспитательных результатов, то есть на приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности.

## **Методическое обеспечение программы**

Материально-технического обеспечения курса программы.

Характеристики компьютерного класса

Количество рабочих мест учеников: 8.

Периферийные устройства: Сканер, принтер, проектор, локальная сеть.

Операционная система: Linux Ubuntu

Основная программа: Scratch v 1.4.

Учебно-методическое обеспечения программы.

Рабочая программа курса.

Практические работы.

Разработки игр, викторин.

## Литература

1. Евгений Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0;
2. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника;
3. В среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург - 2009.

### Дополнительные источники

1. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков, где выложен код;
2. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch;
3. <http://supercode.ru/> - последняя русскоязычная версия Scratch;
4. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> - Сайт «Учитесь со Scratch».