

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ВОЛОГДЫ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЕДИНСТВО»

Рассмотрено на педагогическом совете
МУ ДО «ДЮЦ «Единство»
Протокол № « 4 » от 31.05. 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МУ ДО «ДЮЦ «Единство»
И.Н. Курина
Приказ № 47 от 30.05. 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Креативное программирование на Scratch»

Целевая аудитория: обучающиеся

в возрасте 7 - 12 лет

Форма обучения: очная

Срок реализации программы: 14 дней

Объем: 100 часов

Вологда

2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

| | | |
|----|-------------------------------------|----|
| 1. | Пояснительная записка | 3 |
| 2. | Цель, задачи программы | 6 |
| 3. | Учебный план | 11 |
| 4. | Блок 1. Учебная деятельность | 11 |
| 5. | Блок 2. Воспитательная деятельность | 18 |
| 6. | Ресурсное обеспечение | 24 |
| 7. | Список литературы | 27 |
| 8. | Приложения | 29 |

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: техническая. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Креативное программирование на Scratch**» (далее ДООП, Программа), уровень программы стартовый позволяет легко освоить основные алгоритмические конструкции и научиться создавать элементарные анимированные игры, фильмы, истории и пр. Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими науками.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы. Современное состояние информационного общества вызвало возрастающую потребность в личностях творческих, профессионально компетентных, социально мобильных, открытых всему новому, умеющих находить нестандартные решения в различных ситуациях. Только такие люди могут реализовывать себя в любой сфере деятельности. Характерной чертой современного общества является также повсеместное использование всевозможных технических устройств («гаджетов») практически во всех сферах деятельности для решения самых разнообразных задач: от социально-бытовых до научно-производственных.

Сегодня компьютер воспринимается учащимися как источник разнообразных игр, как посредник в получении готовых рефератов, сочинений и других творческих работ. Необходимо переориентировать сознание школьников по отношению к персональному компьютеру, вовлечь их в увлекательный творческий процесс создания собственных программных продуктов, где компьютер выступает как незаменимый помощник в осуществлении планов и реализации идей. Занимательное программирование в среде Scratch – один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования.

Развитие творческих способностей человека начинается в детстве. Чтобы подготовить специалиста, обладающего творческими способностями и профессионально владеющего современной техникой и информационными технологиями, необходимо начинать это делать в дошкольном и младшем школьном возрасте. В этот период дети открыты всему новому, любознательны, способны импровизировать, позитивно относятся к взрослому, который выступает образцом для подражания, полны желания создавать собственный, творческий продукт. Кроме того, с самого рождения ребенка окружают самые разные технические устройства, которые он воспринимает лишь как средство развлечения, осваивая их функциональные возможности значительно быстрее взрослых. Чтобы привить ребенку правильное понимание того, как создаются такие устройства и каково их истинное назначение, необходимо дать ему возможность как можно раньше проявить свой потенциал в качестве творца и разработчика, использующего, компьютер как рабочий инструмент, а не игрушку.

Всё вышесказанное **актуализирует** необходимость обращения к проблеме повышения эффективности учебно-воспитательного процесса на основе использования информационных технологий и компьютера в начальной школе, а также раннего обучения информатике младших школьников для развития их творческих способностей.

Новизна заключается в достижении метапредметных результатов и предметных умений дисциплин: Информатика, ОБЖ, Финансовая грамотность по формированию навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными **программами** и в сети интернет, умений соблюдать нормы **информационной** этики и права и применения финансовой грамотности.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в активизации внутренних резервов детей. и в том, что при изучении программирования в среде Scratch, у учащихся формируются не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования с визуализированными результатами действий, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 1 сентября 2020 г. - Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся")
- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Указом Президента Российской Федерации от 9.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от

31.03.2022 № 678-р.

- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.201 № 16).
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства экономического развития Российской Федерации от 19.12.2019 № 702/811 «Об утверждении общих требований к организации и проведению в природной среде следующих мероприятий с участием детей, являющихся членами организованной группы несовершеннолетних туристов: прохождение туристских маршрутов, других маршрутов передвижения, походов, экспедиций, слетов и иных аналогичных мероприятий, а также указанных мероприятий с участием организованных групп детей, проводимых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и организациями отдыха детей и их оздоровления, и к порядку уведомления уполномоченных органов государственной власти о месте, сроках и длительности проведения таких мероприятий».
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
- Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р принята Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Положение о формах обучения по дополнительным образовательным программам Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Единство» (Утверждено приказом № 85 от 7 мая 2018 г.).
- Положение о Загородном оздоровительном лагере «Единство» Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Единство» (утверждено приказом № 72 от 23 апреля 2018 г).

Цель программы: формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления, информационной культуры, познавательных, интеллектуальных и творческих способностей младших школьников через проектную работу со средой визуального программирования Scratch.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Повышение уровня знаний обучающихся о компьютере, развитие познавательной активности, активизация словаря (монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, Сеть, Интернет);
2. Формирование умений составлять простейшие алгоритмы при планировании и реализации проектов в среде Scratch;
3. Формирование навыков объектного взаимодействия в среде программирования Scratch, моделирования интерактивного взаимодействия с исполнителями, создания собственных программных событий (интерактивных историй, игр и презентаций, обучающих программ и тренажеров, мультфильмов, моделей), иллюстрирующих пройденный материал по различным учебным предметам;
4. Формирование устойчивого познавательного интереса к обучению, развитие воображения, творческих способностей;
5. Формирование базовых навыков работы с компьютером как рабочим инструментом и усвоение соответствующих правил техники безопасности.

Развивающие:

1. Развитие компьютерной грамотности, информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий;
2. Развитие логического, системного и творческого мышления;
3. Развитие познавательного интереса к работе с различными компьютерными программами и источниками информации;

Воспитательные:

1. Повышение уровня осведомленности обучающихся о возможностях использования языков программирования;
2. Расширение представлений обучающихся о профессиях в сфере компьютерных технологий;
3. Формирование заинтересованного отношения к информатике и ИКТ;
4. Стимулирование и пропаганда поведения и деятельности, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Целевая аудитория: обучающиеся общеобразовательных учреждений в возрасте 7 - 12 лет.

Отличительные особенности реализации программы.

- краткосрочность и реализация программы в условиях временного детского коллектива;
- практико-ориентированная образовательная деятельность;
- программа предполагает межпредметные связи, тесно переплетаясь со школьными предметами: информатикой, математикой, ИЗО, географией, историей, физкультурой и курсом финансовой грамотности.

На занятиях используются не только традиционные формы работы, но и реализуется нестандартный подход к изучению, многообразие видов деятельности и форм работы. Виды занятий: беседы, квесты, практические занятия (мастер – классы, развивающие компьютерные игры *(с педагогом)*, рисование, поделки и т.п.), игровые образовательные ситуации, чтение и анализ текстов, мультимедийные презентации, просмотр обучающих мультимедийных фильмов, самостоятельная работа (индивидуальная и групповая).

Срок реализации программы. Продолжительность Программы равна продолжительности смены и составляет 14 дней.

Режим образовательной деятельности. Образовательная деятельность осуществляется согласно распорядку дня ЗОЛ «Единство» (далее Лагерь). Занятия проводятся ежедневно. Общая продолжительность занятия составляет 3 академических часа в день по 40 минут учебного времени и обязательные 10 минутные перерывы.

Форма обучения. Программа реализуется в очной форме.

Формы проведения занятий: групповая, индивидуальная, индивидуально - групповая (3-5 человек). Занятия проводятся в комбинированной, теоретической и практической форме:

- теоретические занятия: дидактические игры и упражнения; разработка проекта, моделирование, планирование деятельности;
- практические занятия: работа в среде программирования Scratch непосредственно на компьютере.

Этапы реализации программы.

| <i>Название и продолжительность периода</i> | <i>Вид деятельности Основные мероприятия</i> |
|---|---|
| 1 период <u>Подготовительный</u> Ноябрь 2023 г. -май 2024 г | <ul style="list-style-type: none"> – Разработка программы учебно-методического комплекса; – разработка образовательных и воспитательных мероприятий; – определение необходимых ресурсов: |

| | |
|--|---|
| | <p>материально-технических, кадровых и др.;</p> <ul style="list-style-type: none"> – подготовка педагогических кадров к реализации программы, поиск наставников и социальных партнеров; – методический семинар, консультация специалистов, обучающие занятия для педагогов и вожатых, организация и проведение «Школы вожатых»; – организация жизнедеятельности ЗОЛ «Единство» – изучение литературы, методических материалов активная учебная лекция, экспертная оценка, педагогическое проектирование; – методический конструктор, кейс-стадии, социально-педагогический тренинг; – презентация Программы и реализация путевок на смену; – реклама в СМИ; – подбор кадров (наставников и педагогов, технического персонала); – утверждение программ на педагогическом совете; – методический выезд на базу лагеря; – прохождение периодических медосмотров работниками лагеря; – закупка оборудования, подготовка материально-технической базы. |
| <p>2 этап <u>Организационный</u> Май- июнь 2024г.</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Заезд детей, знакомство друг с другом, сотрудниками, инфраструктурой детского лагеря; – формирование временного детского коллектива, выработка правил совместной жизни и безопасности; – командообразование; – знакомство с программой и мотивация на активное участие в ней. |
| <p>3 период <u>Основной</u> В течение срока реализации</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Проведение смены в ЗОЛ «Единство»; – укрепление материально-технической базы ЗОЛ «Единство»; – постоянный мониторинг и диагностика психологического состояния и социальных изменений участников смены; – тактическая корректировка программы по результатам контроля. |
| <p>4 период <u>Итоговый</u> сентябрь 2024 г.</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Анализ эффективности реализации программы, рефлексия; – педагогическое совещание, посвящённое итогам реализации программы; – круглый стол по обобщению опыта; – анализ разработанных и адаптированных технологий; – участие в областных и городских фестивалях загородных лагерей; – аналитический отчёт. |

Механизм реализации программы. Содержание программы представлено 2 блоками: учебная и воспитательная деятельность.

Предполагаемые результаты.

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- основные структурные элементы пользовательского интерфейса среды программирования Scratch;
- структуру основных алгоритмических конструкций;
- способы записи проекта в среде Scratch;
- назначение основных блоков команд.

уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- использовать основные блоки команд при создании программ;
- создавать элементарные программы-скрипты, используя среду программирования Scratch (на основе образца);

Получат возможность научиться:

- использовать среду программирования Scratch для создания собственного проекта.

Метапредметные:

Обучающиеся будут:

1. обладать компьютерной грамотностью и информационной культурой личности в использовании информационных и коммуникационных технологий;
2. уметь анализировать и систематизировать имеющуюся информацию;
3. использовать информационные и коммуникационные технологии, опираясь на приобретенные знания в сфере IT-безопасности.

Личностные:

Обучающиеся будут:

1. осознавать роль информационных процессов в современном мире;
2. обладать нравственными, этическими, патриотическими качествами личности;
3. соблюдать и применяют на практике правила информационной безопасности.

Формы подведения итогов реализации ДООП. Способы определения планируемых результатов – педагогическое наблюдение, тесты, педагогический анализ результатов анкетирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п. Для отслеживания результативности можно использовать: педагогический мониторинг, включающий контрольные задания и тесты, диагностику личностного роста и продвижения, анкетирование, педагогические отзывы,

ведение журнала учета или педагогического дневника, ведение оценочной системы; оформление фотоотчета и т.д.

Формы подведения итогов реализации ДООП:

Контроль за освоением программного содержания проводится по следующим этапам:

Текущий контроль – это контроль за процессом и результатом обучения, коррекция ошибок и пробелов в знаниях, умениях и навыках. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на занятиях и дома.

Промежуточный контроль – в конце каждой темы проводится контрольная работа. Отметки обучающимся выставляются по пятибалльной системе. Данные о результатах обучения и творческих достижениях доводятся до родителей через таблицу текущей успеваемости, который выдается обучающемуся на первом занятии.

Мониторинг образовательных результатов:

Высокий уровень – имеет широкий кругозор знаний по содержанию курса, владеет определенными понятиями, умениями, самостоятельно выполняет учебную задачу.

Средний уровень – имеет неполные знания по содержанию курса, оперирует специальными терминами, учебную задачу выполняет с использованием подсказок, опорных схем, консультаций.

Низкий уровень – недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные определения.

Форма фиксации результатов:

| <i>ФИО ребенка</i> | <i>Стартовый</i> | | <i>Промежуточный</i> | | <i>Итоговый</i> | |
|---------------------------|-------------------------|---|-----------------------------|---|------------------------|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| итого | Кол-во детей | % | Кол-во детей | % | Кол-во детей | % |
| высокий | | | | | | |
| средний | | | | | | |
| низкий | | | | | | |

Отслеживание результативности работы осуществляются через педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, игры и практические работы.

Итоговой формой реализации программы является презентация результатов работы на отчетном мероприятии.

| <i>Вид оценочного материала</i> | <i>Примерный перечень оценочных материалов данного вида</i> | <i>В каких случаях применяется на учебных занятиях</i> | <i>Примечания</i> |
|--|---|---|--------------------------|
| Тестирование | Тестовые задания | Текущий контроль | |
| Анкетирование | Выявление интересов учащихся | Первичный контроль | |
| Педагогическое наблюдение | Критерии оценки уровня усвоения практических и теоретических знаний и умений, овладения общеучебными навыками | Итоговый контроль | |
| Игры | Игра «Снежинка» | Для текущего оценивания учащихся | |
| Практическая работа | Презентация проекта Scratch | Итоговый контроль | |

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план разработан с целью создания единого образовательного пространства, определяет перечень блоков и объем часов по каждому блоку.

Учебный план содержит следующие блоки:

1. Учебная деятельность- 36 часов.
2. Воспитательная деятельность - 64 часа.

Блок 1. УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Учебно-тематический план

| № | Содержание | Количество часов | | | Тип аттестации |
|----------|---|------------------|----------|----------|--|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Введение. Знакомство со средой программирования Scratch. Алгоритмы, программы и скрипты. Панель команд для создания скриптов | 3 | 2 | 1 | Наблюдение, беседа |
| 2 | Мой первый мультфильм. Анимация. | 3 | 2 | 1 | |
| | Анимация — основа любой игры. Создание первой анимации (мультфильма) | | 2 | 1 | Промежуточная тематическая, практическое задание |
| 3 | Моя первая компьютерная игра | 6 | 2 | 4 | |
| | Анимация. Сценарий. Интерактивность и элементы интерактивности в Scratch | | 1 | 2 | |

| | | | | | |
|----------|---|----------|----------|----------|--|
| | Основы создания компьютерной игры. Команды слежения за курсором, спрайтом. Создание простых игр «Кот следит за Мячом», «Кот гоняется за Мячом» | | 0,5 | 1 | |
| | Сенсоры. Использование условий «ЕСЛИ ..., ТО ...». Создание игры «Кот-обжора» | | 0,5 | 1 | Промежуточная тематическая, практическое задание |
| 4 | Сообщество Scratch. Создание и редактирование персонажей. Покадровая анимация. | 6 | 2 | 4 | |
| | Справочная система Scratch. Изучение ресурсов сайта scratch.mit.edu. Обучающие материалы сайта. Примеры анимации и игр. Рекомендации по самостоятельному обучению программированию игр и созданию анимации на основе примеров с сайта | | 0,5 | 1 | |
| | Инструменты создания и редактирования спрайтов и костюмов. Растровая и векторная графика. Файлы спрайтов | | 0,5 | 1 | |
| | Покадровая анимация. Анимация персонажей с использованием костюмов. Игра «Кот гуляет с Мячом» | | 1 | 2 | Промежуточная тематическая, практическое задание |
| 5 | Переменные и данные. Типы данных. Операторы | 6 | 2 | 4 | |
| | Переменные в программировании. Идентификатор и значение переменной. Команды для работы с переменными в Scratch. Группы команд «ДАННЫЕ» и «ОПЕРАТОРЫ» | | 1 | 1 | |
| | Разработка сценария, создание переменных и спрайтов для игры «Кот-счетовод» | | 0,5 | 1 | |
| | Реализация скриптов игры «Кот-счетовод» | | 0,5 | 2 | Промежуточная тематическая, практическое задание |
| 6 | Сцена игры. Создание и редактирование фонов. Многоуровневые игры. | 6 | 2 | 4 | |
| | Инструменты создания и редактирования фонов сцены. Усложнение сценария игры «Кот гуляет с Мячом» путем добавления нескольких фонов | | 0,5 | 1 | |

| | | | | | |
|----------|--|-----------|-----------|-----------|--|
| | Создание игры «Кот в лабиринте» с уровнями и подсчетом очков. Разработка сценария, подготовка фонов игры | | 0,5 | 1 | |
| | Создание игры «Кот в лабиринте» (продолжение). Рисование и анимация персонажей. Реализация движения персонажа, управляемого клавиатурой. Подсчет баллов. Смена уровней. Тестирование работы алгоритма вручную для обнаружения и устранения ошибок | | 1 | 2 | Промежуточная тематическая, практическое задание |
| 7 | Координаты и координатная плоскость. Определение алгоритма. Алгоритмические конструкции. Логистические (булевы) выражения | 6 | 2 | 4 | |
| | Понятие координат. Примеры использования координат в реальной действительности. Координатная плоскость в Scratch. Координаты спрайтов. Команды определения и изменения координат спрайта. Разработка концепции игры «Кот-рыболов». Анимация фона для имитации движения персонажа | | 0,5 | 1 | |
| | Определение алгоритма. Основные алгоритмические конструкции: ветвления и циклы. Условие «ЕСЛИ ..., ТО ..., ИНАЧЕ ...». Логические (булевы) выражения. Игра «Кот-рыболов»: разработка сценария игры; определение переменных; разработка алгоритмов и создание основных скриптов для спрайта Кот | | 1 | 1 | |
| | Простой цикл «Повторить». Игра «Кот-рыболов»: завершение реализации скриптов. Версионность в создании программ и компьютерных игр. Тестирование 1-й версии игры | | 0,5 | 2 | Промежуточная тематическая, практическое задание |
| | ВСЕГО: | 36 | 14 | 22 | |

Примечание. Общее количество часов (36 часов) рассчитано исходя из 3 часов в день. (1 академический час – 40 минут). Определено 12 дней из 14 дней смены для проведения образовательных занятий без учета дней заезда и отъезда.

Содержание

Тема 1. Введение. Знакомство со средой программирования Scratch. Алгоритмы, программы и скрипты. Панель команд для создания скриптов.

Теория.

Алгоритмы, программы и скрипты. Интерфейс среды программирования Scratch: основное меню; сцена; спрайт; блоки команд; область скриптов. Панель команд для создания скриптов. Запуск команд из списка команд. Запуск скрипта кликом по нему в окне скриптов.

Понятие анимации. Понятие скрипта. Выполнение и остановка скриптов.

Практика.

Команды движения и запуска скрипта. Простая анимация движения спрайта.

Примеры использования программных блоков: ДВИЖЕНИЕ: «Идти 10 шагов»; «Если на краю, оттолкнуться»; «Повернуться на...градусов»; СОБЫТИЯ: «Когда щелкнут по флажку»; УПРАВЛЕНИЕ: «Всегда».

Сохранение и открытие файлов Scratch.

Тема 2. Мой первый мультфильм. Анимация.

Теория.

Формирование на практике понимания основных терминов: сценарий, алгоритм, анимация.

Основы создания анимации в Scratch. Свойства (информация) спрайта: имя, направление, стиль вращения. Закрепление изученных на предыдущем занятии команд и инструментов.

Практика.

Создание первой анимации (мультфильма). Задание для самостоятельной работы: придумать сценарий анимации и реализовать его с помощью изученных команд.

Тема 3. Моя первая компьютерная игра

Теория.

Понятие интерактивности. Элементы интерактивности в Scratch. Анимация + Интерактивность = Игра. Простейший способ записи сценария. Примеры игр и описание их сценариев.

Основы создания компьютерной игры.

Практика.

Создание простых игр по примерам: «Кот следит за Мячом», «Кот гоняется за Мячом».

Команды слежения за спрайтом, курсором (ДВИЖЕНИЕ: «Повернуться к (...)»; «Перейти в (указатель мышки)»). Операторы и команды управления (СОБЫТИЯ: «Когда клавиша нажата»; УПРАВЛЕНИЕ: «Всегда»). Добавление новых спрайтов. Добавление нескольких спрайтов на сцену. Скрипты разных спрайтов. Управление движением персонажа с помощью

мышь. Загрузка нового фона сцены. Запуск игры в полноэкранном режиме. Как ориентироваться в командах и самостоятельно изучать их.

Маленькие хитрости: что делать, если персонаж исчез со сцены? Использование команд: «Перейти в: $x(0)$ $y(0)$ » (группа «ДВИЖЕНИЕ») и «Показаться» (группа «ВНЕШНОСТЬ»).

Тема 4. Сообщество Scratch. Создание и редактирование персонажей. Покадровая анимация.

Теория.

Справочная система Scratch. Изучение ресурсов сайта scratch.mit.edu. Главная страница сайта scratch.mit.edu. Регистрация на сайте. Заполнение профиля. Публикация своих проектов на сайте Scratch. Размещение своих проектов на сайте («Поделиться») и в студии.

Примеры анимации и игр сайта scratch.mit.edu. Рекомендации по самостоятельному обучению программированию игр и созданию анимации с использованием примеров сайта. Пункт меню «Помощь» в редакторе Scratch. Учебные материалы, обучающие карточки и обучающие видеуроки в Scratch. Разделы с демонстрационными примерами анимации и игр. Разделы разработок зарегистрированных участников портала Scratch. Различные виды проектов Scratch.

Стартовые проекты Scratch и их ремиксы.

Практика.

Персонажи и спрайты. Костюмы спрайта. Инструменты создания и редактирования спрайтов. Группы инструментов для работы со спрайтами в интерфейсе Scratch. Библиотека спрайтов и ее структура. Добавление персонажей из библиотеки. Типы спрайтов. Векторные и растровые спрайты. Редактирование спрайтов. Вкладка «Костюмы» спрайта. Введение в понятия векторной и растровой графики. Редактирование и добавление костюмов. Инструменты рисования. Обучаемся самостоятельно изучать инструменты рисования с помощью подсказок системы программирования. Как нарисовать своего персонажа? Файлы спрайтов. Создание и сохранение в файлах собственных спрайтов. Загрузка спрайтов из файлов. Управление несколькими спрайтами. Слои для размещения спрайтов. Графические эффекты спрайтов.

Анимация персонажей с использованием костюмов. Понятие покадровой анимации. Программная анимация. Скрипты разных спрайтов. Перенос (копирование) скриптов от одного спрайта к другому. Клонирование спрайтов. Команды группы ВНЕШНОСТЬ: «Сменить костюм на ...», «Следующий костюм» и др.; УПРАВЛЕНИЕ: «Ждать () секунд».

«Сложные» костюмы. Импорт костюмов. Векторный режим редактирования; сборка «сложных» костюмов спрайтов из нескольких элементов – добавление к существующему костюму изображений из библиотеки. Создание игры по примеру «Кот гуляет с Мячом»

Тема 5. Переменные и данные. Типы данных. Операторы

Теория.

Идентификатор и значение переменной. Типы переменных: числовые, строковые. Команды для работы с переменными в Scratch. Группа команд ДАННЫЕ: Создать переменную, работа с переменными. Переименование и удаление переменной.

Знаки арифметических операций, которые используются в программировании: + (плюс), – (минус), * (умножить), / (разделить). Их отличие от знаков, изучаемых в курсе математики средней школы. Группа команд ОПЕРАТОРЫ: «() + ()», «() - ()», «() * ()», «() / ()».

Практика.

Подсчет очков в игре. Добавление подсчета очков в игру «Кот-обжора» и ее модификации/аналоги с использованием условий. Например, если «съел» что-то съедобное, то очки прибавляются, несъедобное – вычитаются.

Ввод-вывод данных. Изучение команд группы «СЕНСОРЫ»: «Спросить ... и ждать», «Ответ» (защищенная переменная). Команды группы «ВНЕШНОСТЬ»: «Говорить ... в течение () секунд», «Сказать ...», «Показаться»; «Спрятаться».

Типы данных: числа и строки. Команда ОПЕРАТОРЫ: «Слить () и ()»;

Закрепление редактора костюмов: удобные приёмы рисования кнопок в векторном режиме.

Применение команды группы «СОБЫТИЯ»: «Передать ...».

Закрепление команд группы «СОБЫТИЯ»: «Когда я получу ...», «Когда спрайт нажат»; группы «ВНЕШНОСТЬ»: «Показаться», «Говорить ... в течение () секунд».

Разработка сценария, создание переменных и спрайтов, реализация скриптов игры с вычислениями – пример: игра «Кот-счетовод»

Тема 6. Сцена игры. Создание и редактирование фонов. Многоуровневые игры.

Теория.

Сцена и фоны сцены. Переключение между скриптами сцены и спрайтов. Создание нового фона для сцены. Вкладка «Фоны» сцены. Инструменты создания и редактирования фонов сцен. Простейшие способы смены фонов (уровней) игры. Команда смены фонов сцены ВНЕШНОСТЬ: «Сменить фон на ()». Простой пример использования смены фонов в проекте «Поздравительная открытка (remix)».

Введение в игровую физику. Анимация фона. Создание игры бродилки, с несколькими уровнями и подсчетом очков. Анимация фона для имитации перемещения персонажа в пространстве без изменения его местоположения на сцене.

Практика.

Скрипты сцены. Стартовый проект Scratch «MITScratchTourremix».

Усложнение сценария ранее созданной игры, например, «Кот гуляет с мячом», путем добавления нескольких фонов и их смены при достижении края сцены (=смены «уровней»): ЕСЛИ кот касается края сцены, ТО сменить фон (имитация перехода на новый уровень). Установка начальных значений координат спрайта Кот на новом «уровне»: использование команды

ДВИЖЕНИЕ: Перейти в X () Y () для задания местоположения персонажа на новом уровне (фоне), но без детального объяснения системы координат.

Способы реализации смены уровней игры (фонов сцены): 1) обработка касания края сцены; 2) обработка касания специального спрайта (например, дверь); 3) обработка касания цвета (триггера); 4) набор определенного количества баллов. Команды СОБЫТИЯ: «Кода фон меняется на ()»; СЕНСОРЫ: «Касается (край)?»; «Касается цвета ()?»

Примеры проектов: «Кот в лабиринте». «Перепрыгни мяч», «Лабиринт remix» (справочно, дополнительно). Создание игры бродилки по примерам «Кот в лабиринте» или «Перепрыгни мяч» с уровнями и подсчетом очков: разработка сценария, подготовка фонов игры. Рисование и анимация персонажей. Реализация движения персонажа, управляемого клавиатурой. Подсчет баллов. Смена уровней.

Сообщения в Scratch. Командные блоки СОБЫТИЯ: «Передать (сообщение...)»; «Когда я получу (сообщение...)».

Различные приемы программирования движения спрайта по сцене. Командные блоки ДВИЖЕНИЕ: «Стиль вращения»; «Повернуть на () градусов»; «Идти () шагов»; «Перейти в X () Y ()», «Установить X» (без объяснения координат); УПРАВЛЕНИЕ: «Если <> То...»; «Стоп ()»; СЕНСОРЫ: «Касается ()?»; «Касается цвета ()?»; Считывающий блок «Мышка по X» (без объяснения координат); ВНЕШНОСТЬ: «Сменить фон на ()».

Тема 7. Координаты и координатная плоскость. Определение алгоритма. Алгоритмические конструкции. Логистические (булевы) выражения

Теория.

Координаты и координатная плоскость. Понятие координат. Примеры использования координат в реальной действительности. Координатная плоскость в Scratch. Значения координат на сцене в Scratch. Максимальные и минимальные значения координат x и y. Координаты спрайтов. Способы определения координат спрайта. Команды определения и изменения координат спрайта. Повторение уже известных команд, с помощью которых задаются и изменяются координаты спрайта. Изучение новых команд.

Разработка концепции игры по примеру «Кот-рыболов». Разработка сценария игры; определение переменных; разработка алгоритмов и создание основных скриптов для спрайта Кот. Подготовка и анимация фона для имитации движения персонажа.

Определение алгоритма. Примеры алгоритмов из жизни. Основные алгоритмические конструкции: ветвления и циклы. Команды группы «УПРАВЛЕНИЕ»: «ЕСЛИ ..., ТО» и «ЕСЛИ ..., ТО ..., ИНАЧЕ ...».

Логические (булевы) выражения. Изучение команд логических операторов: «() > ()», «() или ()» и др. Примеры использования указанных команд в различных играх.

Циклы. Использование циклов в алгоритмах. Виды циклов. Изучение цикла «Повторить ()» (группа команд «УПРАВЛЕНИЕ»). Отличие от цикла «Всегда».

Понятие версионности в создании игр и компьютерных программ.

Практика.

Изучение координат с помощью учебно-демонстрационной игры «Изучаем координаты». Командные блоки ДВИЖЕНИЕ: «Перейти в X () Y ()»; «Плыть () секунд в точку X: () Y: ()»; «Изменить X на ()»; «Установить X в ()»; «Изменить Y на ()»; «Установить Y в ()»; Считывающие блоки: «Положение X»; «Положение Y».

Пример простого использования команд перемещения по координатам в стартовом проекте Scratch «Одень Теру (remix)». СОБЫТИЯ: «Когда спрайт нажат».

Добавление проверки условий в ранее созданные игры, например, в игру «Кот-счетовод».

Пример использования цикла «Повторить ()» для реализации постепенного исчезания съеденной рыбы в игре «Кот-рыболов» и др.

Календарно – учебный график

| № смены | Название ДООП | Кол-во дней | Кол-во часов | Кол-во обучающихся |
|---------|--|-------------|--------------|--------------------|
| 1 смена | «Креативное программирование на Scratch» | 14 | 36 | 60 |
| 2 смена | | | | |
| 3 смена | | | | |

Блок 2. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Воспитательная работа строится в соответствии с разработанными и утвержденными Программой воспитания ЗОЛ, ежегодным календарным планом воспитательной работы и включает обязательные модули:

Модуль «Будущее России. Ключевые мероприятия»

Направлен на формирование сопричастности к истории, географии Российской Федерации, ее этнокультурному, географическому разнообразию, формирование национальной идентичности.

- **Церемония подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации и исполнение Государственного гимна Российской Федерации.**
- **Дни единых действий.** Участие во всероссийских мероприятиях и акциях, посвящённых значимым отечественным и международным событиям. Проведение всероссийских и региональных мероприятий.

| <i>№</i> | <i>Наименование</i> | <i>Срок проведения</i> | <i>Мероприятия</i> |
|----------|--|------------------------|--|
| 1 | День молодежи, День изобретателя и рационализатора | 29.07 | Заезд детей. Огонек знакомств «Салют, молодежь!». Выпуск радиопередачи (вожатыми и детьми - активистами) «За нами будущее!». Подготовка информационного стенда ко дню изобретателя и рационализатора «Кулибин+», акция (вожатые детям) «Самолетик добра» |
| 2 | День города Вологды | 30.06 | Концерт открытия смены «Мы – Вологжане!» |
| 3 | День ветеранов боевых действий | 01.08 | Концерт открытия смены «В Единстве сила». Акция «Открытка ветерану» |
| 4 | День работников морского и речного флота | 07.07 | Выпуск тематической радиопередачи, посвященной Дню работников морского и речного флота «Песни о главном». Акция «Кораблик мечты». «Мастер-класс от капитана» - мастер-класс по вязанию морских узлов. |
| 5 | День семьи, любви и верности | 08.07 | День семьи, любви и верности: Концерт «Сила семьи!», творческий конкурс «Это у нас семейное!» (рисунки, фото, литературные произведения) |
| 6 | День рождения морской авиации 108 лет | 17.07 | Акция «Самолетик», посвященная Дню рождения морской авиации. |
| 7 | День юридической службы 21 год | 19.07 | Выборы победителя фестиваля талантов «Имею право выбора» (закрытое голосование). Выпуск стенгазеты «Яркие факты» с рубрикой «Обратите внимание!», посвященной юридической службе МВД РФ» |
| 8 | Международный день шахмат | 20.07 | Шахматный турнир «Шах и мат!». Выпуск стенгазет «Гордимся нашими шахматистами» |
| 9 | День металлурга | 21. 07 | Фестиваль городов и регионов Длительная остановка на Дне металлургов» (презентацию Череповца готовят вожатые) |
| 10 | День Крещения Руси | 28.07 | Оформление информационного табло «28 июля – День Крещения Руси (вожатые). Интересные факты» Просмотр мультфильма в зале ожидания отъезда «Крещение Руси» |
| 11 | День ВДВ России | 02.08 | Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню ВДВ России. |

| | | | |
|----|------------------------------------|-------|---|
| | | | Игра «Парашют безопасности» |
| 12 | День железнодорожника | 04.08 | Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню железнодорожника Игра «Поезд дружбы» |
| 13 | День ВВС России | 12.08 | Акция «Самолетик дружбы» |
| 14 | День физкультурника | 14.08 | Общелагерная зарядка «Заряжайся!» |
| 15 | День Воздушного флота России | 18.08 | Акция «Полет нормальный» (запуск бумажных самолетиков, приуроченная к Дню воздушного флота) |
| 16 | День государственного флага России | 22.08 | Флешмоб «Триколор» Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню Государственного флага России |

- **День РДДМ «Движение Первых»** Тематический день проводится в целях формирования у обучающихся представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», о его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и личном вкладе в социально значимую деятельность.
- **«Проект «Цивилизационное наследие России».** В рамках направления обучающиеся знакомятся с именами конкретных людей, которые прославили Россию, их подвигами и разработками. Изучают памятники культуры Отечества.

Мероприятия:

- ✓ Фестиваль «Наследники Традиций»
- ✓ Ярмарка «Город ремесел» с выступлением коллективов ШТНК города Вологды
- ✓ Конкурс рисунков «Душа России»
- ✓ КТД «БурмагинФест»
- ✓ КТД «Посидим поОкаем»
- ✓ Выход рубрики «Вологодчина в лицах» (газета «ПРО Единство»)

- **Просветительский проект «Без срока давности»** Проект нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям – любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга. В рамках данного проекта каждую смену проводится игра–путешествие «Фестиваль городов и регионов» Проект нацелен на патриотическое воспитание подрастающего поколения, любви к Родине. Кроме того, в течение

смены проходят акции «Подарок солдату», «Открытка солдату», «Кто, если не мы»

- **Просветительский проект «Без срока давности».** Проект нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям – любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга. Игра-проект «Фестиваль городов и регионов» Проект нацелен на патриотическое воспитание подрастающего поколения, любви к Родине.

К ключевым мероприятиям относятся главные традиционные мероприятия загородного оздоровительного лагеря, в которых принимает участие большая часть детей. Реализация воспитательного потенциала ключевых мероприятий лагеря предусматривает:

- Торжественное открытие и закрытие смены (программы);
- Тематические и спортивные праздники, творческие фестивали.
- Акции, конкурсы, проекты, которые реализуются в течение смены.
- Участие во всероссийских мероприятиях и акциях, посвященных значимым отечественным и международным событиям.
- Проведение всероссийских и региональных мероприятий.

| | |
|---|---|
| Линейка и торжественная церемония подъема Государственного флага Российской Федерации | ежедневно |
| Линейка открытия смены | На 2 день смены |
| Концерт открытия смены | Первый день смены |
| Игра по станциям «Разведка» (знакомство с лагерем) | Первый день смены |
| Отрядный огонек | ежедневно |
| Концерт открытия смены | на 2 день смены |
| Игра по станциям «Играй – город!» | на 2 день смены |
| Веревочный курс | 1,2,3, 4 смена ежедневно с 3 по 10 день смены |
| Огонек знакомств | 1 день смены |
| Игра-путешествие «Фестиваль городов и регионов» | На каждой смене |
| Танцевальный марафон «Стартин» | 12-13 день смены |
| Разработка проектов «БезОпасности!» | В течение смены |
| Фестиваль-презентация проектов | 11 день ссмены |
| Олимпиада | С 4-5 дня смены |
| Ярмарка. | 12-13 день смены |
| Дискотека с конкурсной программой «Зажигаем!» | 1/1 день |

Модуль «Отрядная работа. КТД»

Отрядная работа включает мероприятия, направленные на командообразование, формирование духовно-нравственных ценностей,

здоровьесберегающие технологии, личную и общественную гигиену, безопасное поведение, а также подготовку и реализацию мероприятий различной направленности.

- **Организационный сбор отряда.** Проведение инструктажей по правилам поведения, обеспечивающих безопасность жизни и здоровья детей. Обсуждение и разработка обучающимися символики отряда, выбор органов самоуправления и др.
- **Игры на знакомство и командообразование.** Знакомство обучающихся с вожатыми, друг с другом. Создание атмосферы взаимопомощи и поддержки, а также условий для эффективного межличностного взаимодействия в условиях временного детского коллектива.
- **Отрядное дело «Ожидания – Соглашения».** Выработка правил, традиций, законов отряда на период смены. Ожидания от смены. Создание совместного документа (Соглашения), регламентирующего жизнь отряда.
- **Фотокросс «Там на неведомых дорожках».** Мероприятие посвящено 225 летию А.С. Пушкина
- **Выставка рисунков «Это у нас семейное».** Мероприятие посвящено Году Семьи.
- **Творческая лаборатория.** Подготовка к творческим вечерним мероприятиям.
- **Огонек (отрядная «свеча»).**
- **«Огонек знакомств».** Знакомство с традициями и законами детского лагеря. Создание благоприятной атмосферы, мотивации на смену, традиций отряда.
- **«Огонек дружбы».** Познакомить обучающихся с правилами дружбы, показать важность истинных друзей в жизни человека, учить доброжелательности, стремлению понимать друг друга, учить разделять радости и печали, воспитывать уважение к окружающим, вежливое обращение ребят друг к другу, сплотить коллектив, совершенство
- **Вечерний огонек «Добро-час!».** Стимулирование желания «жить и поступать хорошо»;
- **Огонек «Мы – одна команда!».** Мероприятие направлено на воспитание чувства коллективизма.
- **Огонек «Взаимодействие».** Воспитание умения взаимодействовать со сверстниками, умения находить подход к каждому человеку, чувства поддержки растущего доверия и сплоченности отряда.
- **Вечер бардовской песни «Возьмемся за руки, друзья!»** Знакомство с понятием «бардовская песня». Создание благоприятной атмосферы, воспитание чувства коллективизма, воспитание любви к музыке.
- **Вечернее мероприятие «Час кино».** Просмотр и обсуждение фильмов о добре, дружбе, взаимовыручке.
- **Огонек «Экватор».** Подведение итогов первой половины смены, выстраивание перспектив и создание благоприятной эмоциональной

атмосферы. Мотивация на активное самоусовершенствование второй половины смены.

- **Огонек «Подарок отряду».** Подведение итогов основного периода смены.
- **«Свеча откровений»**
- **Прощальный огонек.** Подведение итогов смены. Вручение благодарностей.
- **КТД «Тайный друг.**
-

Модуль «Здоровый образ жизни»

Модуль предполагает восстановление физического и психического здоровья в благоприятных природных и социокультурных условиях, освоение способов восстановления и укрепление здоровья, формирование ценностного отношения к собственному здоровью, способов его укрепления и т.п. Основными составляющими здорового образа жизни являются: оптимальный уровень двигательной активности, рациональное питание, соблюдение режима дня, личная гигиена, соблюдение правил поведения, позволяющих избежать травм и других повреждений. Система мероприятий в детском лагере, направленных на воспитание ответственного отношения у детей к своему здоровью и здоровью окружающих, включает:

- **Физкультурно-спортивные мероприятия:** зарядка, спортивный час, спортивные соревнования, эстафеты и др. Зарядка. Утренняя зарядка проводится ежедневно, начиная со второго дня нахождения обучающихся на территории детского лагеря. Включает комплекс физических упражнений умеренной нагрузки, охватывающих основную скелетную мускулатуру, способствует развитию мышц, улучшению осанки, является профилактикой хронических заболеваний, тонизирует организм, мобилизует внимание, повышает дисциплину.
- **«Спортивный час»** дает возможность обучающимся: попробовать себя в нескольких (разных) видах спорта и спортивных активностях; освоить навыки коммуникации в коллективе в условиях соревновательной среды и укрепить свое здоровье.
- **Спортивно-оздоровительные события** и мероприятия на свежем воздухе.
- **Просветительские беседы,** направленные на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом.
- **Встречи с известными (интересными) людьми:** общественными деятелями, деятелями спорта, образования, культуры и искусства и др.

| | | |
|---|-------------|-----------------|
| 1 | Спартакиада | в течение смены |
| 2 | Футбол | в течение смены |
| 3 | Волейбол | в течение смены |
| 4 | Пионербол | в течение смены |

| | | |
|----|--|-----------------|
| 5 | Летние олимпийские игры | в течение смены |
| 6 | Веревочный курс | в течение смены |
| 7 | Оздоровительные процедуры, тренировочный процесс | ежедневно |
| 8 | Спортивный марафон | в течение смены |
| 9 | Выпуск рубрики «Здорово жить!» (газета лагеря, радиопрограмма), брошюр, буклетов | в течение смены |
| 10 | Конкурс видеороликов «Здоровей видали?!» | в течение смены |

Физкультурно-спортивные образовательные занятия для обучающихся основной медицинской группы проводятся в полном объеме: разрешено посещение спортивных секций, кружков, участие в соревнованиях, подготовка и сдача нормативов соответственно возрасту.

Для обучающихся, отнесенных к подготовительной медицинской группе, разрешаются занятия при условии более постепенного освоения комплекса двигательных навыков и умений, особенно связанных с предъявлением к организму повышенных требований; более осторожного дозирования физической нагрузки и исключения противопоказанных движений. Тестовые испытания, сдача индивидуальных нормативов и участие в массовых физкультурных мероприятиях не разрешаются без дополнительного медицинского осмотра. К участию в спортивных соревнованиях эти обучающиеся не допускаются. Для них разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение. С целью реализации программы в полном объеме, создано информационно – методическое обеспечение:

- нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
- должностные инструкции и инструкции по ОТ, ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, инструктивно-методический семинар для вожатых;
- темы педагогических советов, проводимых в течение смены;
- программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских;
- график работы персонала, акт о приемке лагеря;
- планы смены загородного лагеря, план-сетка программы;
- оформление лагеря и отрядных мест.
- консультации вожатых в течение смены, а также психолого-педагогическое сопровождение участников образовательных отношений.

В ходе реализации программы возможно использование различных **методов и приёмов** организации занятий:

- по источнику получения информации: практический (опыты, упражнения); наглядный (иллюстрация, демонстрация, наблюдения обучающихся); словесный (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж);
- по характеру дидактической цели: приобретение знаний; формирование умений и навыков; применение знаний; формирование творческой деятельности; закрепление и контроль знаний, умений, навыков;
- по характеру познавательной деятельности: поисковые; объяснительно-иллюстративные; репродуктивные; проблемного изложения; эвристические (частично-поисковые); исследовательские;
- по соответствию методов обучения специфике изучаемого материала и форм мышления: практического применения знаний.

Все эти методы и приёмы направлены на стимулирование познавательного интереса обучающихся и формирование умений и навыков.

При проектировании занятий необходимо придерживаться следующих **принципов** системно-деятельностного подхода:

1. **Принцип активной включенности обучающихся** в освоение предлагаемой информации предполагает субъектную позицию обучающегося в образовательном процессе, обращение педагога к личностному опыту ребенка и обогащение его в процессе деятельности на занятии.
2. **Принцип доступности** предполагает адекватность содержания и подачи предлагаемого материала применительно к возрастным и психологическим особенностям обучающихся, а также имеющемуся у них социальному опыту.
3. **Принцип системности** позволяет целостно представить учащимся как положительные, так и отрицательные стороны использования сети интернет.
4. **Принцип рефлексивности** предполагает организацию самостоятельной познавательной деятельности обучающихся на всех этапах занятий с целью вовлечения их в процесс осмысления полученной информации, соотнесения ее с имеющимся личным социальным опытом и включения приобретенного нового содержания и способов деятельности в собственную практику.
5. **Принцип мотивации** - проектировать занятие таким образом, чтобы мотивировать обучающихся на самостоятельный поиск новой информации относительно использования инфокоммуникационных технологий в познавательных и развивающих целях, стимулировать их творческие и познавательные мотивационные потребности.
6. **Принцип открытости** содержания образования предполагает достаточно гибкое использование педагогом предложенной конструкции, не допуская при этом искажения логики, содержательной точности и достоверности информации.

Методы обучения, используемые при реализации программы:

- словесные (устное объяснение материала),

- наглядные (презентация),
- практические.

Формы занятий: При реализации ДООП используются следующие формы занятий:

Беседа - разговор, обмен мнениями; эмпирический метод получения сведений (информации) о человеке в общении с ним, в результате его ответов на целенаправленные вопросы.

Познавательная игра - это специально созданная ситуация, моделирующая реальность, из которой учащимся предлагается найти выход.

Ролевая игра – это совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребёнка, ученика и т.п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

Лекция - форма учебного занятия, цель которого состоит в логически-выверенном, последовательном изложении лектором теоретических вопросов конкретной дисциплины (модуля).

Самостоятельная работа - это такая работа, которая выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию, в специально предоставленное для этого время, при этом учащиеся, сознательно стремятся достигнуть поставленные цели, употребляя свои усилия и выражая в той или иной форме результат умственных или физических (либо тех и других вместе) действий.

Деловая игра - это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях. Он осуществляется по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости.

Практикум - это форма организации учебного процесса, которая подразумевает самостоятельное выполнение учащимися практических и лабораторных работ.

Квиз – игра - это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. «КВИЗ» можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся викторину по пройденному материалу.

Квест – игра- это игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Само слово quest происходит от английского. Квест (search, search subject, search for adventure) относится и к игре, требующей от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогическими работниками, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в данной области.

Материально-техническое обеспечение. Для реализации программы необходимы аудиторские помещения, оборудованные техническими средствами: компьютеры, интерактивный комплекс с вычислительным блоком, телевизоры, ноутбуки, МФУ, 3 D – принтер, стол - верстак для 3 D – принтера, 3 D – сканер, настольные игры по типу «Эрудит» и «Монополия», проектор, экран для проектора, доски пробковые.

При изложении теоретического материала: компьютер, ноутбук, интерактивная доска с проектором, магнитно - маркерная доска, доступ к сети Интернет.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богданова Диана Александровна. Sharenting - родительская любовь или безответственность? / Диана Александровна Богданова // Народное образование. - 2019. - № 1. - С. 183-190.
(Рассказывается о ситуациях для детей, начинающих активность в социальных сетях. Даны рекомендации родителям по регулированию публикационной активности в сети.)
2. Патаракин, Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие) / Е.Д. Патаракин – М.: Интуит.ру, 2007.
3. Рындак, В.Г. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://umr.rcokoit.ru/dld/metodsupport/scratch2.pdf>. – Дата доступа: 15.04.2016.
4. Первин, Ю.А. Методика раннего обучения информатике: Методическое пособие для учителей начальной школы и методистов / Ю.А. Первин. Изд. 1-е/ 2-е. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
5. Программирование для детей / К.Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус [и др.]; пер. с англ. С.Ломакина. – М/: Манн, Иванов и Фебер, 2015.
6. Босова, Л.Л. Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию // Л.Л. Босова, Т.Е. Сорокина // Информатика и образование. – № 7 (256). – 2014.
7. Скретч: идея, программа, общество / Официальный сайт проекта Scratch[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://scratch.mit.edu/>. – Дата доступа: 28.12.2017.
8. Дроздова Д. В. Гаджет - только помощник / Д. В. Дроздова // Нарконет. - 2018. - № 8. - С. 38-40 (о компьютерной зависимости и возможностях избежать опасностей, связанных с компьютером и Интернетом.)

Электронные ресурсы

1. <http://scratch.mit.edu>—официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч-СкретчВЛетописи.ру>
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun>—Учитесь со Scratch

Тест по безопасности в сети Интернет

1. Как могут распространяться компьютерные вирусы?
 - a. При просмотре веб - страниц.
 - b. Через клавиатуру.
 - c. Их распространяют только преступники.

2. Всегда ли можно быть уверенным в том, что электронное письмо было получено от указанного отправителя?
 - a. Да
 - b. Да, если вы знаете отправителя
 - c. Нет, поскольку данные отправителя можно легко подделать

3. На компьютере отображается непонятное сообщение. Какое действие предпринять?
 - a. Продолжить Будто ничего не произошло.
 - b. Нажать кнопку «ОК» или «ДА»
 - c. Обратится за советом к учителю (воспитателю) или родителю.
 - d. Больше никогда не пользоваться Интернетом

4. Что нужно сделать при получении подозрительного сообщения электронной почтой?
 - a. Удалить его, не открывая.
 - b. Открыть его и выяснить, содержится ли в нем какая-нибудь важная информация.
 - c. Отправить его родителям

5. В ящик входящей почты пришло «письмо счастья». В письме говорится, чтобы его переслали пяти друзьям. Какое действие предпринять?
 - a. Переслать его пяти друзьям.
 - b. Переслать его не пяти друзьям, а десяти друзьям.
 - c. Не пересылать никакие «письма счастья»

6. В каких случаях можно, не опасаясь последствий, сообщать в Интернете свой номер телефона или домашний адрес?
 - a. Во всех случаях.
 - b. Когда кто-то просит об этом.
 - c. Такую информацию следует с осторожностью сообщать даже людям, которым вы доверяете.

7. Вы случайно прочитали пароль, который ваш друг записал на листочке бумаги. Как вы должны поступить?

- a. Запомнить его.
- b. Постараться забыть пароль.
- c. Сообщить другу, что вы прочитали пароль, и посоветовать сменить пароль и никогда больше не записывать на листе бумаги.
- d. Сообщить пароль родителям.

8. Что такое сетевой этикет?

- a. Правила поведения за столом.
- b. Правила дорожного движения.
- c. Правила поведения в Интернете.

9. Что запрещено в интернете?

- a. Запугивание других пользователей.
- b. Поиск информации.
- c. Игры.
- d. Общение с друзьями

План - конспект занятия

Виды Интернет - общения. Безопасно ли общение в Интернете?

Тематическое планирование: Правила этикета в общении. Формулы приветствия и прощания. Этикет общения по телефону. Правила поведения в общественном транспорте.

В процессе изучения темы рассматриваются вопросы интернет - общения.

Задачи:

образовательные:

познакомить с видами общения в Интернете

выяснить степень осведомленности учащихся о безопасной работе в сети

познакомить с правилами безопасной работы при Интернет-общении

развивающие:

способствовать формированию информационной культуры учащихся

воспитательные:

воспитывать ответственное отношение к общению в сети

Знания: основные виды программ для общения в сети; чего не следует делать при сетевом общении.

Умения: основные приемы работы с программой видеообщения.

Навыки: создание контактов.

Тип занятия: изучение нового материала.

Методы и формы обучения: словесный (рассказ), видеометод, наглядный (демонстрация), практический; интерактивная форма обучения (обмен мнениями, информацией), опрос.

Программно-дидактическое обеспечение: презентации «Как можно общаться в Интернете» / обучающий мультфильм

Этапы занятия:

1. Постановка цели урока и актуализация знаний (2 мин).

2. Изучение нового материала (18 мин).

Объяснение нового материала.

Просмотр презентации / обучающего мультфильма

3. Практическая работа (10 мин).

Технические средства: мультимедийное оборудование, компьютеры (ноутбуки).

Ход занятия

1. Постановка цели занятия.

Деятельность педагога: Вы узнали о том, что такое правила общения. Общаться можно не только лично, но и в Интернете. Вы наверняка уже общались так со своими друзьями и близкими и знаете, что Интернет позволяет передавать письма, рисунки, фотографии, музыку, фильмы, а также речь.

2. Актуализация знаний

Деятельность педагога: Расскажите, что такое электронная почта? Что можно

пересылать с электронными письмами? Назовите почтовые программы, которые вы знаете.

Деятельность обучающихся: вспомнить о программах для передачи электронной почты, о правилах пересылки вложенных файлов и т.п.

3. Изучение нового материала

Деятельность обучающихся: просмотр презентации «Как можно общаться в Интернете».

Деятельность педагога: (пояснения при просмотре презентации, обучающих мультфильмов): Интернет позволяет связать между собой любых людей в мире, поэтому, как только он появился, стали создаваться разные способы для общения в Интернете (Viber, Телеграмм, ВК, Мэйл Агент и т.п.).

Общение в Интернете может преследовать разные цели: простая передача информации, диалог, общение в группе, совместная работа, самовыражение. В зависимости от того, с какой целью люди общаются в Интернете, они выбирают средства общения. Если нужно провести совместное обсуждение – используются конференции, позволяющие видеть и слышать друг друга, как если бы участники находились в одном помещении, хотя они могут при этом быть и в разных странах.

Если достаточно только обмениваться короткими сообщениями, используются чаты.

Интернет-площадки, на которых проводятся обсуждения по выбранным темам, называются Интернет-форумами.

Есть более удобные программы, которые позволяют совершать звонки по Интернет-телефону (в том числе и видеозвонки), а также вести переписку и проводить конференции. Кроме того, общение в сети возможно с помощью многочисленных программ для смартфонов.

Все эти программы очень удобны и полезны. Но проблемы живого человеческого общения перешли и в Интернет. Недостатки воспитания, стремление солгать, навредить окружающим, оскорбить, оклеветать или унижить, желание заявить о себе в духе старухи Шапокляк «Хорошими делами прославиться нельзя» - все это есть и в сети. Общение в сети может не только нанести обиду или поссорить людей - есть и более опасные последствия необдуманных поступков. И здесь тоже «все как в жизни»: незнакомые люди могут дать вам дурной совет, они могут предложить вам безобидные с виду, но очень опасные по последствиям развлечения, наконец, просто оказаться преступниками.

Самая распространенная проблема, которую создают себе люди при общении в сети, объясняется их неразборчивостью и легкомыслием. Если вы знаете человека, которого хотите включить в свой список контактов для общения - это хорошо; но часто вам предлагают стать собеседником совершенно незнакомых людей. В сети человек зачастую не виден, он скрыт псевдонимом, как маской. Создать контакт очень легко, а вот во что выльется сетевое общение - известно не всегда. Хорошо, если проблему удастся решить простым удалением нежелательного контакта. Ваш собеседник в сети

может вас обманывать и притворяться тем, кем в действительности не является. Но и для вас есть опасность увлечься своей кажущейся невидимостью и безнаказанностью и самому начать обманывать или унижать людей, что, уж конечно, не сделает вас лучше. Можно спросить: а почему тогда не сообщить в сети все сведения о себе, которые позволили бы людям общаться именно с тобой, а не с твоим ником? Это, конечно, было бы очень хорошим решением, если бы вашей информацией не смогли воспользоваться киберпреступники. Ведь если ваши личные данные станут достоянием злоумышленника, то возможны любые неприятности: преступник сможет действовать от вашего имени, он сможет подменять вашу информацию другой, вредной для вас; наконец, он может узнать сведения о членах вашей семьи. Поэтому при всех недостатках псевдонимов ими приходится пользоваться.

Кроме того, многие программы для интернет-общения предлагают рекламу, или установку новых программ, или ссылки на какие-то новые ресурсы. Как можно знать, какие из них полезны? Помните простое правило - не подбирайте что попало в Интернете, как и на улице. Все эти предложения могут привести к довольно печальным последствиям, из которых заражение вашего компьютера или смартфона вирусами будет еще не самым страшным. Ну и конечно, очень просто увлечься сетевым общением и начать тратить на него даже то время, которое необходимо для важных дел - уроков, спорта, работы по дому, общения с родными и вполне реальными друзьями.

С какими из перечисленных проблем вам, возможно, уже приходилось сталкиваться?

4. Практическая работа

Деятельность педагога: сейчас мы запустим программу ВК посмотрим, что такое контакт и как им управлять (удаление, блокирование, разблокирование, черный список и т.д.).

Деятельность обучающихся: изучение контактов в ВК.

5) Закрепление изученного материала

Опрос:

1. назвать как можно больше известных инструментов для сетевого общения
2. перечислить известные опасности интернет-общения
3. привести правила безопасности для сетевого общения

Деятельность педагога: Сегодня мы рассмотрели некоторые способы общения в интернете. Их, конечно, гораздо больше. И опасностей тоже гораздо больше. Нужно хорошо запомнить основные правила безопасности и всегда выполнять их, как правила дорожного движения. Дома спросите родителей о том, какими программами для общения вам разрешается пользоваться и расскажите о тех правилах безопасности, которые вы узнали. Обсудите их с родителями. Найдите новую информацию по запросу «Правила безопасности при работе в сети».

Тест «Есть ли у меня игровая зависимость»

| № | Вопрос | да | редко | нет |
|----|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. | Если мне предлагают выбрать: погулять или поиграть в компьютерные игры – я выбираю игры | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. | Мама часто ругает меня за то, что я много играю в компьютерные игры | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. | Я очень сержусь на родителей, если они заставляют меня закончить играть на компьютере или телефоне, планшете | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. | Я не люблю ходить в гости или к друзьям, если там нельзя поиграть в компьютерные игры | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. | Когда я играю в компьютерные игры, я не замечаю времени | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Подсчет результатов и интерпретация

За ответ «Да» дается 2 балла, за ответ «Редко» - 1 балл, за ответ «Нет» - 0 баллов. Если ребенок набрал 8 или более баллов, можно подозревать игровую зависимость. Необходимо подробное наблюдение и использование следующих рекомендаций:

Что делать, чтобы ребёнок не стал зависимым от компьютера?

1. Родители должны познакомить своего ребёнка с временными нормами.
2. Родителям необходимо контролировать разнообразную занятость ребёнка (кружки, секции, широкие интересы).
3. Необходимо приобщать ребёнка к домашним обязанностям.
4. Прививать ребёнку семейное чтение.
5. Необходимо ежедневно общаться с ребёнком, быть в курсе возникающих у него проблем и конфликтов.
6. Родители могут контролировать круг общения ребёнка. Обязательно приглашать в гости друзей сына или дочери.
7. Родители должны знать место, где ребёнок проводит свое свободное время
8. Учите своего ребёнка правилам общения, расширяйте кругозор ребёнка.
9. Необходимо научить своего ребёнка способам снятия эмоционального напряжения, выхода из стрессовых ситуаций.
10. Регулярно осуществлять цензуру компьютерных игр и программ.

11. Можно приобщить ребёнка к настольным играм, научить его играм своего детства.
12. Не позволяйте ребёнку бесконтрольно выходить в интернет. Установите запрет на вхождение определённой информации.
13. Обсуждайте с ребёнком отрицательные явления жизни, вырабатывайте устойчивое отношение к злу, активное противостояние тому, что несёт в себе энергию разрушения, уничтожения, деградации личности.
14. Помните о том, что родители для ребёнка являются образцом для подражания. Поэтому сами родители не должны нарушать правила, которые установили для ребёнка (с учётом своих норм естественно).
15. Проанализируйте сами себя. Не являетесь ли вы сами зависимыми от табака, алкоголя, телевизора? Лучший рецепт профилактики зависимости у вашего ребёнка – ваше освобождение от своей зависимости.

ПАМЯТКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ

НЕЛЬЗЯ:

1. Всем подряд сообщать свою частную информацию (настоящие имя, фамилию, телефон, адрес, номер школы, а также фотографии свои, своей семьи и друзей);
2. Открывать вложенные файлы электронной почты, когда не знаешь отправителя;
3. Грубить, придирааться, оказывать давление - вести себя невежливо и агрессивно;
4. Не распоряжаться деньгами твоей семьи без разрешения старших - всегда спрашивай родителей;
5. Не встречайся с Интернет-знакомыми в реальной жизни - посоветуйся со взрослым, которому доверяешь.

ОСТОРОЖНО:

1. Не все пишут правду. Читаешь о себе неправду в Интернете - сообщи об этом своим родителям или опекунам;
2. Приглашают переписываться, играть, обмениваться - проверь, нет ли подвоха;
3. Незаконное копирование файлов в Интернете - воровство;
4. Всегда рассказывай взрослым о проблемах в сети - они всегда помогут;
5. Используй настройки безопасности и приватности, чтобы не потерять свои аккаунты в соцсетях и других порталах.

МОЖНО:

1. Уважай других пользователей;
2. Пользуешься Интернет-источником - делай ссылку на него;
3. Открывай только те ссылки, в которых уверен;
4. Общаться за помощью взрослым - родители, опекуны и администрация сайтов всегда помогут.