

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВЕЛИКОУСТЮГСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Принято
педагогическим советом
муниципального бюджетного
образовательного учреждения
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»

Протокол № 4 от 21.05.2020

Утверждено
приказом директора муниципального
бюджетного образовательного
учреждения дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»
Приказ №74А-ОД от 26.06.2020

Директор 
Е.М. Ямова

ПРОГРАММА СЛЁТА ОДАРЁННЫХ ДЕТЕЙ ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

«TECHHOSCRATCH»

Возраст обучающихся – 8-13 лет

Срок обучения - 2 недели



Составила:
педагог дополнительного образования
Будахина Юлия Владимировна

г. Великий Устюг
Вологодская область
2020 год

Аннотация

Программа Слета одаренных детей технической направленности «ТехноСcratch» реализуется дистанционно. Продолжительность курса составляет 10 дней.

Основной целью Слёта является - создание условий для формирования у обучающихся знаний и навыков в области креативного программирования в среде Scratch, повышения уровня компьютерной грамотности, способствование проявлению технического творчества.

В процессе работы обучающиеся знакомятся со средой программирования Scratch, узнают технологии работы в онлайн-редакторе Scratch, научатся применять техническое творчество в учёбе.

Пояснительная записка

Программа Слёта одарённых детей «ТехноСcratch» имеет техническую направленность. Смена направлена на знакомство со средой программирования Scratch и повышение навыков работы в ней.

Одарённые дети – дети, которые проявляют высокую заинтересованность в какой-либо сфере, обнаруживающие высокий уровень способностей.

В качестве поддержки и развития таких детей необходимо создание таких условий, где каждый ребёнок смог бы проявить свои умения, достичь больших успехов и показать свои способности в различных конкурсах, олимпиадах и соревнованиях.

Слёт одарённых детей «ТехноСcratch» направлен на выявление и поддержку в развитии одарённости детей в техническом направлении. Программа реализуется с целью привлечения детей к техническому творчеству, подготовки к соревнованиям, конференциям, конкурсам и олимпиадам.

Программа реализуется в дистанционном формате, следовательно, присоединиться могут все желающие.

Актуальность.

Умение работать в компьютерных программах – важная способность современного человека. Условия нынешнего мира диктуют всё новые правила, где техническая составляющая стремительно набирает обороты.

Программирование является одним из основных умений для продвинутого пользователя компьютером и новейшими технологиями. Общение с компьютером посредством языков программирования способствует высокому уровню знаний и умений в сфере компьютерных технологий. Привлечение детей к изучению программирования через техническое творчество является оптимальным и эффективным подходом в обучении. Такое обучение развивает логическое мышление, проявляет творческие способности, повышает умение работать с компьютером и

программами.

Программа предназначена для детей от 8 до 13 лет, имеющих базовые знания в среде программирования Scratch. Численность группы: не ограничено.

Программа Слёта реализуется в дистанционной форме в течение двух недель. Общее количество часов: 30, по 3 часа в день.

Форма обучения – дистанционная. Работа организована в группе в социальной сети ВКонтакте.

Формы занятий: беседы, мини-лекции, консультации, мастер-классы, видеоуроки, практические задания, решение индивидуальных вопросов.

Цели и задачи программы

Цель: создание условий для формирования у обучающихся знаний и навыков в области креативного программирования в среде Scratch, повышения уровня компьютерной грамотности, способствование проявлению технического творчества.

Задачи:

Обучающие:

- Дать представление о среде программирования Scratch;
- Обучить технологиям креативного программирования;
- Ознакомить с принципами логического мышления и последовательности;

Развивающие:

- Развивать умения самостоятельной творческой деятельности;
- развивать работоспособность, ответственность за проделанную работу;
- развивать умение планировать свою деятельность;
- развивать творческие способности (творческий подход к решению поставленной задачи),

Воспитательные:

- воспитывать осознанное отношение к получению знаний, умений, навыков, потребность к саморазвитию;
- создать творческую атмосферу сотрудничества, обеспечивающую развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребенка.

Содержание программы

1 занятие: Знакомство с преподавателем, знакомство с курсом, правила работы за компьютером. Техника безопасности.

2 занятие: Знакомство со средой программирования Scratch. Знакомство с онлайн-редактором. Первая анимация.

3 занятие: Спрайты. Возможности спрайтов. Эффекты.

4 занятие: Пример игры. Видеоурок. Создание ремейка игры.

5 занятие: Создание графического редактора.

6 занятие: Фортепиано в среде Scratch.

7 занятие: Процесс создания игры или анимации. Сценарий. Герои. Написание игры на бумаге.

8 занятие: Создание игры или анимации.

9 занятие: Создание игры или анимации.

10 занятие: Подведение итогов смены.

Планируемые результаты

При завершении слёта обучающиеся будут:

Предметные:

- иметь базовые представления о языках программирования, алгоритме (программе), исполнителе, способах записи алгоритма;
- владеть навыками составления алгоритмов;
- владеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- владеть навыками разработки проектов: интерактивных историй и игр, обучающих программ, мультфильмов.

Метапредметные:

- уметь организовывать собственную учебную деятельность;
- уметь планировать – 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;
- уметь прогнозировать – предвосхищение результата;
- уметь корректировать – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- структурировать и визуализировать информацию: выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

Личностные:

- иметь 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;

- проявлять интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- быть способными и готовыми к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Формы контроля знаний: результаты обучающихся будут зафиксированы в группе в социальной сети ВКонтакте.

Календарный учебный график

1. Продолжительность слёта

начало – 2 июля

окончание -15 июля

2. Количество учебных недель: 2 недели (10 рабочих дней).

3. Занятия проводятся по 3 часа в день с понедельника по пятницу.

Учебно-тематический план

№п/п	Тема	Теория	Практика	Всего
1.	Знакомство с программой курса	1	2	3
2.	Онлайн-редактор Scratch	1	2	3
3.	Спрайт. Фон. Сценарий	1	2	3
4.	Создание игры	1	2	3
5.	Графический редактор	1	2	3
6.	Фортепиано	1	2	3
7.	Создание сценария	1	2	3
8.	Создание игры или анимации	1	2	3
9.	Создание игры или анимации	1	2	3
10.	Подведение итогов курса	1	2	3
Итого:		10	20	30

Условия реализации программы

Программа реализуется дистанционно с учётом возрастных особенностей детей.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

Материально-техническое обеспечение

В качестве технического средства обучения используется персональный компьютер (дополнительно могут быть использованы проектор, сканер, фотоаппарат).

Требования к аппаратному обеспечению:

1. Персональный компьютер с процессором не ниже 1,2 Гц и 256 Мб оперативной памяти с установленной операционной системой Linux или Windows
2. Колонки или наушники
3. Доступ к сети Интернет

Программное обеспечение:

1. Браузеры – Google Chrome .
2. Компьютерные программы: Scratch или онлайн-редактор Scratch.

Форма аттестации

Оценку образовательных результатов учащихся по программе следует проводить в виде:

- демонстрация проектов;
- практические упражнения;
- педагогическое наблюдение.

Список литературы

1. Босова, Л.Л. Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию // Л.Л. Босова, Т.Е. Сорокина // Информатика и образование. – № 7 (256). – 2014.
2. Патаракин, Е.Д. Учимся готовить в среде Скетч (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>.
4. Скетч: идея, программа, общество / Официальный сайт проекта Scratch [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://scratch.mit.edu/>.
5. Видеохостинг www.youtube.com.