



**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Межшкольный учебный комбинат»**

**Программа кружка
«ПРОГРАММИРУЕМ ИГРАЯ»**

**Чалимова Евгения Витальевна,
мастер производственного обучения**



АКТУАЛЬНОСТЬ

Концепции развития
дополнительного образования
детей до 2030 года

Создание условий для
вовлечения детей в
приобретение навыков в
области цифровизации, работы
с большими данными, освоения
языков программирования,
машинного обучения,
автоматизации и робототехники,
технологического
предпринимательства,
содействовать формированию у
обучающихся современных
знаний, умений и навыков в
области технических наук,
технологической грамотности и
инженерного мышления

Концепции ранней
профориентации обучающихся
ХМАО-Югры

Содействие
самоопределению
личности: личностного,
социального,
профессионального,
жизненного

Стратегии социально-
экономического развития
Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры до
2030 года

Стимулирование
приобретения
компетенций,
востребованных на
современном рынке
труда и
обеспечивающих
максимальные
возможности для
раскрытия творческого
потенциала каждого
жителя Югры

Атлас новых профессий

Во всех сферах
человеческой
деятельности необходимы
такие
надпрофессиональные
навыки и умения как
программирование,
робототехника,
искусственный интеллект.



ЦЕЛЬ КРУЖКА

Цель

- раскрытие способностей обучающихся к программированию посредством работы в визуальной среде программирования «Scratch» (Скретч)





ЗАДАЧИ КРУЖКА

Обучающие

- познакомить с основными понятиями программирования: алгоритм, исполнитель, типы алгоритмов;
- научить записывать разные типы алгоритмов в виде блок-схемы;
- познакомить с интерфейсом визуальной среды программирования «Scratch» (Скретч);
- познакомить с основными понятиями визуальной среды программирования «Scratch» (Скретч): скрипт, спрайт;
- научить создавать спрайты и составлять скрипты в визуальной среде программирования «Scratch» (Скретч);
- сформировать умение создавать мультфильмы в визуальной среде программирования «Scratch» (Скретч);
- сформировать умение создавать игры в визуальной среде программирования «Scratch» (Скретч);
- сформировать представление о проектной деятельности.

Развивающие

- содействовать развитию умения применять знания на практике и принимать самостоятельные решения;
- способствовать выявлению и раскрытию способностей к программированию;
- способствовать развитию памяти, мышления, воображения.

Воспитательные

- содействовать развитию необходимых личностных качеств: усидчивости, внимательности, аккуратности и старательности;
- содействовать развитию активности, инициативности в деятельности;
- содействовать развитию толерантного отношения к себе, другим людям, окружающему миру.



ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ПО ПРОГРАММЕ КРУЖКА «ПРОГРАММИРУЕМ ИГРАЯ»

Диагностическая карта определения уровня знаний, умений и навыков обучающихся

по программе «Программируем играя», группа № ____
при проведении входного (промежуточного, итогового) мониторинга
_____ 20__ г.

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Оцениваемые показатели уровня подготовки обучающихся (продвинутый, базовый, стартовый, нулевой)										Общее количество баллов	Средний балл
		Знание правил техники безопасности при работе за ПК, с клемами, ножницами	Знание понятий «алгоритм», «исполнитель»	Знание типов алгоритмов	Умение записывать алгоритмы в виде блок-схемы	Умение создавать линейные ветвящиеся, циклические алгоритмы	Знание понятий «спрайт», «скрипт»	Умение самостоятельно создавать спрайт	Знание понятия «проект»	Умение использовать полученные знания на практике	Составлять собственные мультфильмы на заданную тему	Составлять собственные игры на заданную тему	
1.	...												
Итого													

Вывод: уровень ЗУН обучающихся равен _____ баллов, что соответствует уровню (нулевой, стартовый, базовый, продвинутый).

Результаты мониторинга обучающихся:

2,6-3,00 баллов – _____ обучающихся - продвинутый уровень (____ %):

2,0 - 2,5 баллов – _____ обучающихся - базовый уровень (____ %):

1-1,9 баллов – _____ обучающихся – стартовый уровень (____ %):

0-0,9 баллов – _____ обучающихся – нулевой уровень (____ %):

Педагог ДО (мастер п/о) _____ / _____ /



КОНКУРСЫ

«Олимпиада Учи.ру по
программированию для 1-9 классов»

Международная Scratch-Олимпиада по
креативному программированию

Национальная технологическая
олимпиада школьников, направление
«Проект создания виртуальных миров» -
Разработка компьютерных игр

Уроки НТО.

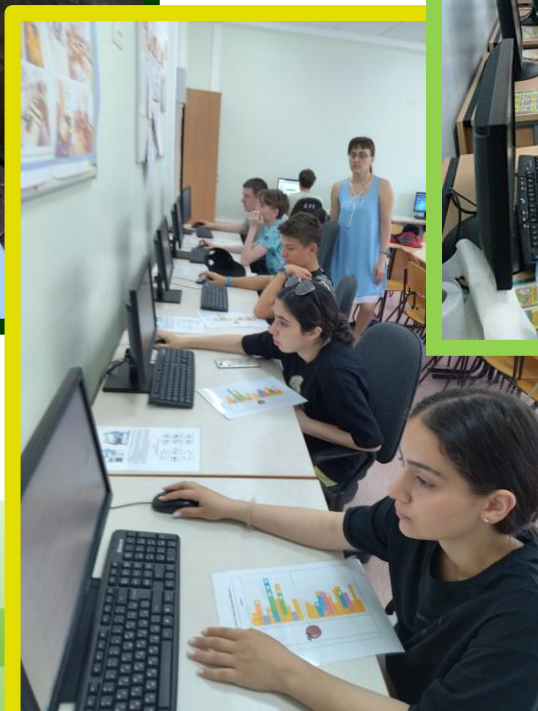
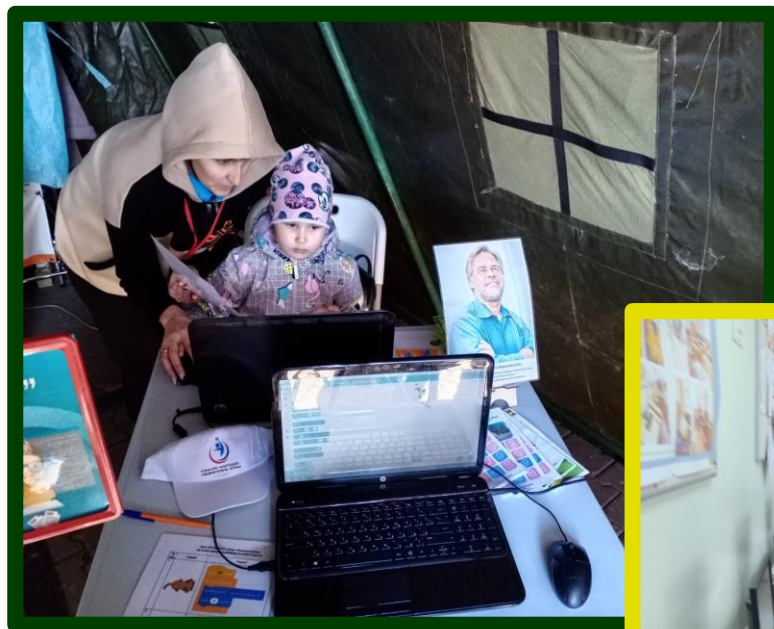


ДОРОЖНАЯ КАРТА

	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август
1. Разработка программы «Программируем играя»					
2. Создание визиток по программе «Программируем играя»					
3. Презентация программы «Программируем играя» среди детей начальных классов в общеобразовательных организациях					
4. Разработка технологической карты мастер-классов по программированию в Скретч					
5. Запись мастер-класса на видео для трансляции его на канале «Онлайн каникулы» города Ханты-Мансийска видеохостинга Ютуб					
6. Проведение мастер-классов по программированию в среде Скретч в рамках городских мероприятий					
7. Проведение мастер-классов по программированию в среде Скретч в рамках работы лагеря с дневным пребыванием детей					
8. Запись детей на программу «Программируем играя»					



МАСТЕР-КЛАССЫ В ОЧНОМ ФОРМАТЕ





БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНІЕ!