

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Кольского района
Мурманской области «Пушновская средняя общеобразовательная школа»
(МБОУ «Пушновская СОШ»)
Центр цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста»



«Утверждаю»
приказ № 290 от 09.09.2024г.
Директор школы _____ О.В. Баданина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА «Программирование в ScratchJr» 1-2 класс 2024/2025 учебный год

Программу составил Резин А. М., педагог
дополнительного образования

Программа обсуждена и согласована на
методическом объединении структурного
подразделения Центра цифрового и
гуманитарного профиля «Точка роста»
Протокол № 1 от 26.08.2024г.

Программа принята на педагогическом
совете
Протокол № 1 от 27.08.2024г.

п. Пушной 2024г.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 №286 (с изменениями и дополнениями);
- Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Пушновская СОШ».

Цель - создать условия для формирования у детей пространственного, логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования.

Задачи данной программы:

- познакомить с основами программирования (исполнитель, алгоритм, программа, цикл и др.);
- познакомить с виртуальной средой программирования через приложение «ScratchJr»;
- сформировать навыки составления алгоритмов;
- развить логическое мышление и умения анализировать задачи для создания соответствующих программных решений;
- содействовать формированию у участников уверенности в своих силах и способностях в области информационных технологий;
- поддержка развития ответственного отношения к выполнению задач.

Место учебного предмета в учебном плане школы

Общее число часов для изучения учебного курса – 34 часа.

Формы проведения занятий: лекция, практические работы, дискуссия, самостоятельная работа.

Вида деятельности: игровая деятельность, познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение.

I. Содержание учебной программы

Раздел 1. Введение в образовательную программу.

Техника безопасности при работе с компьютером. Обзор программного обеспечения «ScratchJr». Основные элементы интерфейса программы ScratchJr. Использование мыши. Использование клавиатуры. Создание папок. Сохранение файлов. Создание фона сцены на выбранную тему. Вставка в проект выбранного спрайта.

Раздел 2. Мини проекты.

Знакомство с блоками внешнего вида. Блок «Увеличить», «Уменьшить», «Вернуться в исходный размер», «Исчезнуть», «Появиться». Знакомство с пусковыми блоками. Знакомство с блоками управления. Знакомство с блоками окончания. Повторение блоков. Смена сцены. Повторение изученного материала. Создание проекта «Светофор». Создание проекта «Футбол». Создание проекта «Поймай рыбку». Создание проекта «Опасности на дорогах». Создание проекта «Лабиринт». Создание проекта «Каникулы».

Раздел 3. Создание собственного проекта.

Составление сценария, реализация, отладка. Демонстрация итогового проекта.

II. Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты

гражданское воспитание	– готовность к активному сообществу в обсуждении общественно значимых и этических проблем, границ с современными технологиями, в особенностях технологий четвёртой промышленной революции.
патриотическое воспитание	– глубокий интерес к истории и современному состоянию российской науки и технологий; – ценностное отношение к достижениям российских инженеров и учёных.
духовно-нравственное воспитание	– понимание социальных норм и правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослых и социальные сообщества.
эстетическое воспитание:	– восприятие эстетических качеств предметов труда.
трудовое воспитание	– уважение к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей).
экологическое	– воспитание бережного отношения к окружающей среде, понимание необходимости

воспитание	соблюдения баланса между окружающей средой и техносферой.
ценности научного познания	<ul style="list-style-type: none"> – осознание ценности науки как фундамента технологий; – развитие интереса к исследовательской деятельности, реализации на практике достижений науки

Метапредметные результаты

<i>Познавательные универсальные учебные действия</i>	
Базовые логические и исследовательские действия способствуют формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> – выявлять и характеризовать существенные признаки природных и рукотворных объектов; – устанавливать существенный признак классификации, основание для обобщения и сравнения; – выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях, относящихся к внешнему миру; – самостоятельно выбирать способ решения поставленной задачи, используя для этого необходимые материалы, инструменты и технологии; – использовать вопросы как исследовательский инструмент познания; – формировать запросы к информационной системе с целью получения необходимой информации; – оценивать полноту, достоверность и актуальность полученной информации; – опытным путём изучать свойства различных материалов; – овладевать навыками измерения величин с помощью измерительных инструментов, оценивать погрешность измерения, уметь осуществлять арифметические действия с приближёнными величинами; – строить и оценивать модели объектов, явлений и процессов; – уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения.
Работа с информацией способствует формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> – выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи; – понимать различие между данными, информацией и знаниями; – владеть начальными навыками работы с «большими данными»; – владеть технологией трансформации данных в информацию, информации в знания.
<i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i>	
Общение способствует формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> – в ходе обсуждения учебного материала, планирования и осуществления учебного проекта; – в рамках публичного представления результатов проектной деятельности; – в ходе совместного решения задачи с использованием облачных сервисов; – в ходе общения с представителями других культур, в частности в социальных сетях.
<i>Регулятивные универсальные учебные действия</i>	
Самоорганизация и самоконтроль способствует формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> – уметь самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные; – осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; – уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами; – осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата; – определять способы действий в рамках предложенных условий и требований; – делать выбор и брать ответственность за решение.

Предметные результаты:

- организовывать рабочее место в соответствии с требованиями безопасности;
- ознакомление с основным оборудованием;
- ознакомление с техникой безопасности работы с оборудованием;
- получение возможности развить воображение, образное мышление, интеллект, фантазию, техническое мышление, конструктивные способности, сформировать познавательные интересы;
- владеть навыками разработки несложных программ.

III. Тематическое планирование

№	Раздел/тема	Кол-во час	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Введение в образовательную программу.	2	https://www.scratchjr.org/
2	Мини проекты.	27	
3	Создание собственного проекта.	5	
	Итого	34	

Воспитательный потенциал данного учебного курса обеспечивает:

- первоначальные умения видеть красоту в окружающем мире;
- первоначальные умения видеть красоту в поведении, поступках людей;
- элементарные представления об эстетических и художественных ценностях отечественной культуры;
- опыт эмоционального постижения народного творчества, этнокультурных традиций, фольклора народов России;
- первоначальный опыт эстетических переживаний, наблюдений эстетических объектов в природе и в социуме, эстетического отношения к окружающему миру и самому себе;
- первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирование потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества;
- мотивация к реализации эстетических ценностей в пространстве школы и семьи.

Календарно-тематическое планирование

№ пп	Раздел/тема	Кол-во час	Форма проведения
Введение в образовательную программу.			
1	Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе с компьютером.	1	Лекция
2	Тема 2. Начало работы в ScratchJr. Интерфейс программы.	1	Лекция/ практика
Мини проекты.			
3	Тема 3. Знакомство с блоками внешнего вида. Блок «Увеличить», «Уменьшить», «Вернуться в исходный размер».	1	Лекция/ практика
4	Тема 4. Блок «Исчезнуть», «Появиться».	1	Лекция/ практика
5-6	Тема 5. Проект «Светофор».	2	Лекция/ практика
7	Тема 6. Знакомство с пусковыми блоками.	1	Лекция/ практика
8-10	Тема 7. Проект «Футбол».	3	Лекция/ практика
11-12	Тема 8. Знакомство с блоками управления.	2	Лекция/ практика
13-15	Тема 9. Проект «Поймай рыбку».	3	Лекция/ практика
16	Тема 10. Знакомство с блоками окончания.	1	Лекция/ практика
17-19	Тема 11. Проект «Опасности на дорогах».	3	Лекция/ практика
20-21	Тема 12. Повторение блоков. Смена сцены.	2	Лекция/ практика
22-24	Тема 13. Проект «Лабиринт».	3	Лекция/ практика
25-26	Тема 14. Повторение изученного материала.	2	Лекция/ практика
27-29	Тема 15. Проект «Каникулы».	3	Лекция/ практика
Создание собственного проекта.			
30-32	Тема 16. Создание собственного проекта.	3	Лекция/ практика
33-34	Тема 17. Презентация работ.	2	Лекция/ практика