

Управление образования администрации Снежинского городского округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова»

Принята на заседании
методического совета
Протокол № _____
от «___» _____ 2023 г.

Утверждаю
Директор МБОУ ДО
«Дворец творчества детей и молодежи
имени В.М. Комарова»
Е. В. Кириллова
Приказ № _____
от «___» _____ 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Игроделы. Мини-игры»**

Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 8-10 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов: 68 часов
Уровень освоения: начальный

Автор-составитель:
Занина Анна Васильевна,
педагог дополнительного образования
Дерибезова Людмила Михайловна,
методист Дворца творчества

Информационная карта
дополнительной общеразвивающей программы
«Игроделы. Мини-игры»

Направленность программы	техническая
Уровень освоения содержания образования	начальный
Способ освоения содержания образования	алгоритмический, творческий
Возрастной уровень реализации программы	Начальное общее образование
Форма реализации программы	групповая
Продолжительность реализации программы	1 год
Пол	смешанный
Возраст детей, на которых рассчитана программа	8-10 лет

Содержание

Раздел 1. «Основные характеристики программы»	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи программы	12
1.3 Планируемые результаты	13
1.4 Содержание программы.....	14
Раздел 2. «Организационно-педагогические условия реализации программы»	19
2.1 Календарный учебный график	19
2.2 Условия реализации программы	20
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы.....	22
2.4 Методическое обеспечение	27
Раздел №3 «Воспитательная деятельность»	31
3.1 Цель, задачи, целевые ориентиры	31
3.2 Формы и методы воспитания.....	32
3.3 Условия воспитания, оценка результативности	34
3.4 Календарный план воспитательной работы.....	35
Список литературы	37
Приложение.....	36

Раздел 1. «Основные характеристики программы»

1.1 Пояснительная записка

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Программирование становится все более востребованным навыком в современном мире. Тенденция на повышение компьютерной грамотности и освоение технологий с самого раннего возраста привела к тому, что все больше родителей хотят начать обучение детей основам программирования как можно раньше. Приобщая своего ребенка к IT (среда «Scratch» — один из возможных инструментов), можно не только обеспечить полезный досуг, но и дать ему возможность раскрыть способности к тому или иному востребованному направлению уже в раннем детстве и подготовиться к будущей профессиональной деятельности. Поэтому была разработана дополнительная общеразвивающая программа «Игроделы. Мини-игры», которая позволяет обучать детей младшего школьного возраста программированию посредством визуальной среды «Scratch».

«Scratch» — это инновационная платформа, специально разработанная для детей в возрасте от 8 до 10 лет, чтобы научить их основам программирования через интерактивное и творческое обучение. Благодаря понятному и интуитивному интерфейсу «Scratch», дети сочиняют свои истории, анимации и игры, не имея предварительных навыков программирования.

«Scratch» – язык программирования и визуально ориентированная среда, в которой программа пишется с помощью простых и ярких блоков.

Изучая «Scratch», дети постепенно будут погружаться в мир программирования, познавая теорию и практику кода. Развитие логическое мышления, преодоление трудностей, интерес и мотивация будут ждать ребенка на каждом этапе обучения

Программа «Игроделы. Мини-игры» имеет **техническую направленность** и предполагает **начальный уровень освоения**. Изучение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися первоначальных знаний в области программирования. Данная

программа предназначена для реализации в учреждениях дополнительного образования в качестве дополнительной образовательной услуги по социальному сертификату муниципальных услуг по направлению «реализации дополнительных образовательных программ».

Функциональное назначение программы – *общеразвивающее*.

Нормативно-правовая основа программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 – ФЗ;
- Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (сроки 2018-2025 годы);
- Распоряжение Правительства Челябинской области от 16.10.2020 года № 827-рп «О мероприятиях по формированию современных управленческих решений и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в Челябинской области в рамках федерального проекта «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование».
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. №678-р.
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Постановление 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года №2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (с изменениями на 30 декабря 2022 года)
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утверждена приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей» от 03 сентября 2019 года № 467, зарегистрирована в Министерстве юстиции Российской Федерации 06 декабря 2019 года;
- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, утвержденных Письмом Министерства Просвещения от 19.03.2020 №ГД-39/04;
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова», утвержден Постановлением администрации Снежинского городского округа 06.12.2018 г. №1742, с изменениями от 16.03.2021 г. № 317;
- Локальные акты учреждения.

Актуальность программы подтверждается ее технической направленностью, требованиями социально-образовательной политики государства и заключается в знакомстве обучающихся с основами визуального программирования. Визуальное программирование — это техника

перетаскивания и соединения блоков, графическое представление переменных, соединителей, функций, условных операторов и многого другого. Вместо использования текстовых команд визуальный язык программирования дает возможность писать код с помощью графических блоков, что делает процесс более увлекательным.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что «Scratch» - эта новая технологическая среда, обучение которой позволит будущему подрастающему поколению:

- сделать первый шаг в мир алгоритмов, интересных задач в игровой форме;
- попробовать себя в роли программиста-разработчика игр, самостоятельно создавая программы;
- проявить себя в компьютерном творчестве (применять на практике полученные знания и навыки работы в графических и музыкальных редакторах).

Практическая значимость дополнительной общеобразовательной программы определена личным опытом педагога и возможностью использования языка программирования «Scratch». Обучение языку программирования «Scratch» развивает важные для обучающихся 8-10 лет творческие навыки, логическое, аналитическое и критическое мышление, позволяет формировать коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми. «Scratch» вдохновляет детей на творческое мышление, пробуждает интерес к программированию и развивает навыки решения проблем.

Отличительные особенности программы «Игроделы. Мини-игры».

1. Для организации образовательного процесса используется инструмент (средство) - среда программирования «Scratch», преимуществом которой является ее интуитивная понятность и простота в использовании.

2. Программа, являясь дополнением к школьному курсу информатики, дает возможность получать специальные навыки и заниматься компьютерным творчеством.

3. При реализации программы «Игроделы. Мини-игры» возможно применение *электронного обучения и дистанционных образовательных технологий* («веб-занятия»). Так как одно из принципиальных достоинств среды «Scratch» то, что она является свободно распространяемым программным продуктом.

Среда «Scratch» существует в двух вариантах:

- онлайн - на сайте scratch.mit.edu;
- оффлайн-редактор, скачанный на компьютер (для разных операционных систем - Windows, Linux, MacOS).

3. Разработано содержание программы «Игроделы. Мини-игры».

3.1. Содержание построено таким образом, что изучение всех последующих тем обеспечивается и поддерживается предыдущим материалом, с наличием обязательной связи между частными и общими знаниями.

3.2. Начальный этап обучения направлен на знакомство с алгоритмами, исполнителями и элементами программирования. Это служит базой для создания компьютерных игр, способствует логическому развитию и формированию умения пользоваться алгоритмами, управлять исполнителями, разрабатывать простые программы – записи алгоритмов на конкретном алгоритмическом языке. И лишь затем обучающиеся создают более сложные по структуре коды.

3.3. Изучения языка программирования «Scratch» носит *практический, обучающий характер* (используются игры различных жанров, обучающимся предоставляется право выбора сложности задания). Практические работы (составление кода игры) состоят из двух частей: базовая (одинаковая для всех) и творческая (разного уровня сложности, в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки обучающихся). Обучающиеся создают игры: «Кликер», «Змейка», «Нападение мышей», «Мини-лабиринт», «Космическое приключение», «Новогодний переполох», «Поиск предметов», «Берегись

автомобиля», «Яблочный стрелок», «Викторина», «Арканоид», «Пятнашки» и другие.

4. Структура программы предполагает возможность изменения ее содержания: педагог имеет право выстраивать свою работу, исходя из потребностей и возможностей обучающихся.

Новизна данной программы в том, что, имея техническую направленность, она включает в себя не только основы изучения программирования, но и дополняет знания, расширяет круг практических навыков обучающихся в области информатики, предусматривает индивидуальное творчество в наиболее интересных и полезных направлениях: в графических и музыкальных редакторах. Обучение по программе поможет обучающимся младшего школьного возраста развить важные навыки программирования, вдохновляя их на дальнейшее учение.

Адресат программы.

Программа предназначена для детей 8-10 лет знакомых с ПК, но не знакомых со средой программирования «Scratch».

Возрастные особенности детей младшего школьного возраста (8–10 лет).

Ребенок 8–10 лет активен, любит приключения, игры.

Развивается интеллектуально: ему нравится исследовать все, что незнакомо. Понимает законы последовательности, хорошо мыслит и его понимание абстрактного растет, «золотой возраст памяти».

Развивается в эмоциональном плане: резко выражает свои чувства. Сначала говорит, потом думает.

Активно идет процесс его социального созревания: ребенок начинает быть самостоятельным. Хороший возраст для обучения.

Объём и срок освоения программы

Срок реализации программы: 1 год

Количество часов: 68 часов

Количество обучающихся: 8 человек (по количеству рабочих мест в кабинете)

Режим занятий: 2 часа в неделю

Продолжительность занятия составляет: 2 занятия по 30 минут каждое с перерывом для проветривания 5 минут.

Особенность организации образовательного процесса

Форма обучения: очная

Основная организационная форма обучения: учебное занятие.

Способ освоения: алгоритмический, творческий

Освоение учебного материала (языка программирования «Scratch») начинается с репродуктивного вида – обучающийся осваивает основы программирования в «Scratch» и учится применять их на практике. При репродуктивной деятельности правила и алгоритмы воспроизводятся в различных сочетаниях – от абсолютно точного копирования до применения в типовых ситуациях. Для репродуктивной деятельности характерны действия по точно описанным правилам и в хорошо известных условиях. Затем, когда обучающиеся освоили эти способы, научились ими пользоваться, они начинают самостоятельный поиск других областей применения уже освоенного ими опыта. Переходят на продуктивный тип деятельности.

Основной формой обучения являются демонстрация педагогом способов программирования и практическая работа, которая выполняется индивидуально каждым обучающимся. На практических занятиях по программе обучающиеся изучают следующие аспекты:

- основы языка программирования и пользовательский интерфейс среды «Scratch»;
- базовые концепции алгоритмов и программирования;
- использование математики, включая работу с координатами и градусами.

При электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий занятия проводятся в виде веб-занятия (вебинар, обучающее видео или инструкция по выполнению практической работы). Продолжительность таких занятий составляет не более 30 минут.

Виды занятий

Для реализации дополнительной программы «Игроделы. Мини-игры» используются следующие виды учебных занятий:

- обучающие (учебные занятия по осмыслению обучающимися знаний и их закреплению; по формированию умений и применения знаний на практике);
- общеразвивающие (формирования и развития определенных личностных качеств ребенка) - занятие-викторина;
- воспитательные (формирование положительного психологического климата в детском коллективе) - Игра «Зимняя сказка»; Конкурс «Пазломания»).

Формы подведения итогов реализации программы «Игроделы. Мини-игры» – создание и проверка разработанной игры на качество, участие в тематических конкурсах разного уровня.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений обучающихся.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

Способствовать интеллектуальному, творческому и личностному развитию посредством программирования и мультимедийного творчества в среде «Scratch».

Задачи программы:

Предметные (образовательные):

- изучить функциональность среды программирования «Scratch» (интерфейс, блоки, библиотеки, дополнительные расширения, навигация);
- изучить особенности работы в среде программирования «Scratch» (назначение блоков, графические и музыкальный редакторы);
- изучить понятия: «спрайт», «сцена», «сообщение», «цикл», «переменная», «сенсор», «клон», «событие», «скрипт» и др.;
- сформировать начальные навыки составления скрипта.

Личностные:

- способствовать формированию доброжелательного отношения друг к другу, окружающим людям и объективно оценивать свою работу и деятельность своих товарищей;
- способствовать развитию интереса к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в обучении других предметов и в жизни;
- способствовать формированию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные:

- формировать мотивацию к творческо-продуктивной деятельности;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- содействовать развитию внимательности, памяти и наблюдательности;
- развивать умения формулировать (выражать) свои мысли в понятной собеседнику форме.

1.3. Планируемые результаты

Предметные (образовательные) результаты

- обучающиеся освоят начальные навыки составления скрипта;
- будут знать основные понятия: «спрайт», «сцена», «сообщение», «цикл», «переменная», «сенсор», «клон», «событие», «скрипт» и др.;
- будут иметь представление о функциональности среды программирования «Scratch» и особенностях работы в ней.

Личностные результаты:

- будет сформирован интерес к информатике и ИКТ, а также стремление использовать полученные знания в обучении других предметов и в жизни;
- сформируются начальные навыки объективно оценивать свою работу и деятельность своих товарищей;
- сформируется представление о ценностях здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- обучающиеся овладеют логическими операциями, которые позволят им развивать критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышления;
- будут стремиться к творческо-продуктивной деятельности;
- будут уметь формулировать (выражать) свои мысли в понятной собеседнику форме;
- получат возможность развивать внимательность, память и наблюдательность

1.4 Содержание программы

Учебный план

1 год обучения

Количество часов: 2 часа в неделю (34 учебные недели)

Возраст: 8-10 лет (2-4 класс)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Пр-ка	Всего	
1	Вводное занятие.	1	1	2	Наблюдение, практическая работа
2	Основные блоки	1	1	2	
3	Дополнительные расширения	1	1	2	
4	Игра «Кликер»	1	1	2	
5	Игра «Кликер»	1	1	2	
6	Игра «Змейка»	1	1	2	
7	Игра «Змейка»	1	1	2	
8	Игра «Нападение мышей»	1	1	2	
9	Игра «Нападение мышей»	1	1	2	
10	Игра «Мини-лабиринт»	1	1	2	
11	Игра «Мини-лабиринт»	1	1	2	
12	Игра «Космическое приключение»	1	1	2	
13	Игра «Космическое приключение»	1	1	2	
14	Игра «Новогодний переполох»	1	1	2	
15	Игра «Новогодний переполох»	1	1	2	
16	Игра «Поиск предметов»	1	1	2	
17	Игра «Поиск предметов»	1	1	2	
18	Игра «Поиск предметов»	1	1	2	
19	Игра «Берегись автомобиля»	1	1	2	
20	Игра «Берегись автомобиля»	1	1	2	
21	Игра «Берегись автомобиля»	1	1	2	
22	Игра «Яблочный стрелок»	1	1	2	
23	Игра «Яблочный стрелок»	1	1	2	
24	Игра «Яблочный стрелок»	1	1	2	
25	Игра «Викторина»	1	1	2	
26	Игра «Викторина»	1	1	2	
27	Игра «Викторина»	1	1	2	
28	Игра «Арканоид»	1	1	2	
29	Игра «Арканоид»	1	1	2	
30	Игра «Арканоид»	1	1	2	
31	Игра «Пятнашки»	1	1	2	
32	Игра «Пятнашки»	1	1	2	
33	Игра «Пятнашки»	1	1	2	
34	Итоговое занятие	0	2	2	Демонстрация игр
ИТОГО:		33	35	68	

Содержание учебного плана

Тема №1. Водное занятие.

Теория 1 час: Знакомство с обучающимися. Беседа «Правила поведения в компьютерном кабинете». Цели и задачи группы. Первичный инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД. Викторина «ПДД».

Запуск среды «Scratch», знакомство с элементами окна среды «Scratch», режимами работы окна, закладками и верхним меню, библиотекой объектов среды, местом ее расположения и форматами файлов, хранящих объекты.

Практика 1 час: Знакомство с рабочим местом. Создание именной папки. Знакомство со средой «Scratch».

Входной контроль: наблюдение, практическая работа

Темы №2. Основные блоки

Теория 1 час: Изучение команд блоков «События», «Движение», «Внешний вид», «Управление», «Сенсоры» «Переменные» и «Операторы». Использование блоков как строительных элементов скрипта, пошаговое выполнение скрипта.

Практика 1 час: Практическая работа по составлению скрипта.

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Тема №3. Дополнительные расширения

Теория 1 час: Изучение блоков расширений: «Перо», «Текст в речь», «Музыка» и другие.

Практика 1 час: Практическая работа по составлению скрипта.

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №4-5. Игра «Кликер»

Теория 2 часа: Редактирование фона. Использование циклов для перемещения и поимки персонажа, условия победы/поражения.

Практика 2 часа: Создание игры «Кликер»

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №6-7. Игра «Змейка»

Теория 2 час: Программирование управляющих кнопок посредством блока «События» (Когда клавиша ... нажата). Изучение команд блока «Сенсоры» («Если касается ...» и «Если цвет1 касается цвета2»)

Практика 2 час: Создание игры «Змейка».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №8-9. Игра «Нападение мышей»

Теория 2 часа: Изучение команд блока «Движение» (Перейти на спрайт, повернуться в направлении от спрайта). Изучение команд блока «Управление» (клонирование). Использование переменных: для определения «Истина» или «Ложь», для запоминания «Случайного числа»

Практика 2 часа: Создание игры «Нападение мышей».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №10-11. Игра «Мини-лабиринт»

Теория 2 часа: Программирование управляющих кнопок посредством блоков «Управление» (Если ... то) и «Сенсоры» («Если касается цвета»). Передача сообщений.

Практика 2 часа: Создание игры «Мини-лабиринт».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №12-13. Игра «Космическое приключение»

Теория 2 часа: Программирование управляющих кнопок посредством блоков «Управление» (Если ... то ... иначе) понятие «Гравитация».

Практика 2 часа: Создание игры «Космическое приключение».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №14-15. Игра «Новогодний переполох»

Теория 2 часа: Использование блоков «Перо» для создания фона игры. Создание анимации посредством блока «Внешний вид» (установить/изменить эффект цвет). Изучение блока «Внешний вид» (перейти вперед/назад, передний/задний план)

Практика 2 часа: Создание игры «Новогодний переполох».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №16-18. Игра «Поиск предметов»

Теория 3 часа: Повторение пройденного материала (Блоки «Движение», «Внешний вид», «События», «Управление», «Сенсоры», «Операторы», «Переменные»)

Практика 3 часа: Создание игры «Поиск предметов».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №19-21. Игра «Берегись автомобиля»

Теория 3 часа: Использование сторонних графических редакторов для создания фонов и спрайтов (Paint, Photoshop). Повторение пройденного материала (Блоки «Движение», «Внешний вид», «События», «Управление», «Сенсоры», «Операторы», «Переменные»)

Практика 3 часа: Создание игры «Берегись автомобиля».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №22-24. Игра «Яблочный стрелок»

Теория 3 часа: Повторение пройденного материала (Блоки «Движение», «Внешний вид», «События», «Управление», «Сенсоры», «Операторы», «Переменные»)

Практика 3 часа: Создание игры «Яблочный стрелок».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №25-27. Игра «Арканоид»

Теория 3 часа: Повторение пройденного материала (Блоки «Движение», «Внешний вид», «События», «Управление», «Сенсоры», «Операторы», «Переменные»)

Практика 3 часа: Создание игры «Арканоид».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №28-30. Игра «Викторина»

Теория 3 часа: Создание интерактивной игры. Использование «Своих» блоков для оптимизации кода. Повторение пройденного материала (Блоки «Движение», «Внешний вид», «События», «Управление», «Сенсоры», «Операторы», «Переменные»)

Практика 3 часа: Создание игры «Викторина».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №31-33. Игра «Пятнашки»

Теория 3 часа: Повторение пройденного материала (Блоки «Движение», «Внешний вид», «События», «Управление», «Сенсоры», «Операторы», «Переменные»)

Практика 3 часа: Создание игры «Пятнашки».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Тема №34. Итоговое занятие

Аттестация по итогам освоения программы

Практика 2 часа: демонстрация готовых игр.

Итоговый контроль: демонстрация игр

Раздел 2. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

2.1 Календарный учебный график

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Игроделы. Мини-игры»

Год обучения	1 год обучения
Дата начала учебного года	15 сентября
Дата окончания учебного года	31 мая
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	34
Количество учебных часов	68
Режим занятий	1 раз в неделю по 2 часа
Праздничные дни	По производственному календарю
Каникулярный период	
Осенние каникулы	октябрь/ноябрь
Зимние	декабрь/январь
Весенние	март/апрель
Летние	июнь/август
Входной контроль формы	Сентябрь наблюдение, практическая работа
Текущий контроль успеваемости формы	В течение учебного года наблюдение, практическая работа
Промежуточный контроль успеваемости формы	Декабрь практическая работа
Аттестация по итогам учебного года формы	Май демонстрация игр

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

учебный кабинет, учебные столы, стулья;

демонстрационный экран (телевизор);

компьютеры с установленной ОС Windows для каждого обучающегося и педагога;

программы Scratch Offline Editor (scratch.mit.edu).

Для реализации ЭО и ДОТ необходимо наличие ПК с выходом в Интернет, веб-камеры, микрофона.

Информационно-методическое обеспечение:

Инструкции по ТБ, ПБ, ПДД;

Наглядные и раздаточные материалы;

Клипарты изображений;

Материалы для создания игр

Интернет ресурсы

Айтигенио: международная онлайн-школа <https://www.youtube.com/@itgenio>

Пиксель - школа программирования для детей

<https://rutube.ru/channel/25505906/>

Программирование для начинающих

<https://dzen.ru/id/61b4ac6ae4abce7e30849c43>

Векторные клипарты <https://ru.freepik.com/>

Наборы спрайтов, фонов <https://opengameart.org>

Звуки <https://zvukipro.com>

Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации (Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н) и отвечающими

квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам (ФЗ №273 ст.46, ч.1).

К педагогу дополнительного образования, реализующему программу «Игроделы. Мини-игры» предъявляются ряд требований:

- среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы;
- педагог в обязательном порядке проходит курсы повышения квалификации для работников дополнительного образования.

Компетенции педагога дополнительного образования, реализующего дополнительную общеобразовательную программу:

- обеспечивает эмоциональное благополучие каждого ребенка;
- осуществляет самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных технологий;
- владеет современными технологиями: здоровьесберегающей и личностно-ориентированной технологиями;
- умеет интерпретировать результаты достижений обучающихся;
- умеет организовать процесс рефлексии и обратной связи с обучающимися, и на этой основе своевременно и адекватно корректировать свою работу;
- имеет базовые навыки программирования в среде «Scratch»;
- имеет базовые навыки работы с графическими и музыкальными редакторами.

2.3 Формы аттестации (контроль)

Вводный контроль – дает информацию об уровне подготовки обучающегося, позволяет определить у детей, навыки работы на компьютере.

Текущий контроль. Проводится на каждом учебном занятии посредством наблюдения по ходу выполнения практической работы.

Промежуточный контроль. Проводится в конце первого полугодия. Отбор лучших работ на конкурсы различного уровня.

Обучающиеся в первом полугодии выполняют следующие практические работы по созданию игр: «Кликер», «Змейка», «Нападение мышей», «Мини-лабиринт», «Космическое приключение», «Новогодний переполох».

Аттестация по итогам завершения программы: Проводится в конце учебного года для определения уровня освоения образовательной программы. Отбор лучших работ на конкурсы различного уровня.

2.4.Оценочные материалы

В данном разделе отражаются оценочные материалы, позволяющие определить достижение обучающимися планируемых результатов.

1. Методики наблюдения за обучающимися

Вопросы для наблюдения:

- Увлечен ли занятиями?
- Правильно ли используются способы программирования при составлении кода игры?
- Сложна ли работа (игра)?

Что предпочитает в работе?

- Процесс
- Результат
- Общение с педагогом
- Общение с детьми

Поведение во время занятий

- Коммуникативный
- Доброжелательный
- Раздражительный

- Пугается трудностей
- Разговорчивый
- Деятельный
- Общительный
- Самостоятельный
- Молчаливый
- Любит принимать помощи

2. Практическая работа

Выполнение практических работ должно способствовать решению следующих задач, реализуемых в ходе обучения:

- формировать умения и навыки критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- формировать навыки самостоятельной работы с учебным материалом;
- формировать внимательность, память и наблюдательность.

Каждая практическая работа содержит: цель выполнения практической работы (создание игры), задание на выполнение работы, основные сведения, порядок создания игры.

За учебный год обучающиеся создают 12 игр. Каждая игра оценивается по 4-х бальной шкале:

1 балл – обучающийся создал базовую игру с ошибками или недочетами.

2 балла – обучающийся создал базовую игру без ошибок. Творческая часть минимальная или отсутствует.

3 балла – обучающийся создал базовую игру без ошибок. Творческая часть выполнена выше среднего или максимально.

4 балла – обучающийся создал базовую игру без ошибок. Творческая часть выполнена выше среднего или максимально. Игра отобрана для конкурса.

Результаты заносятся в диагностическую карту. Баллы суммируются.

На основании заполненных диагностических карт, определяется уровень освоения программы, условно разделяя достижения на низкий, средний и высокий уровни.

1-23 баллов – низкий уровень
 24-35 баллов – средний уровень
 36-48 баллов – высокий уровень

Таблица №1

Диагностическая карта обученности

№	ФИО	«Кликер»	«Змейка»	«Нападение мышей»	«Мини- лабиринт»	«Космическое приключение»	«Новогодний переполох»	«Поиск предметов»	«Берегись автомобилья»	«Яблочный стрелок»	«Викторина»	«Арканоид»	«Пятнашки»	Итого	Уровень
Группа №															

Во время обучения создается база творческих достижений. Обучающиеся создают личную электронную папку, в которой хранятся практические работы, выполненные в течение учебного года.

По мере прохождения программы, педагог, учитывая результаты обучающихся, использует наиболее подходящие методы обучения для успешного освоения программы каждым ребенком. По итогам года педагог доносит информацию о результатах обучения до обучающихся и родителей (законных представителей). Дает рекомендации по дальнейшему самостоятельному обучению и выбору программы более высокого уровня.

В качестве метода диагностики личностных изменений ребенка используется метод наблюдения — наиболее доступный способ получения информации об обучающихся.

Указанные личностные качества необходимы и достаточны, поскольку:

- дают многомерную характеристику личности;
- позволяют выявить индивидуальные особенности ребенка;
- легко наблюдаемы и контролируемы;
- доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов.

**Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им
дополнительной образовательной программы**

Показатель (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Балл
1. Организационно-волевые качества			
Терпение	Способность переносить (выдержать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	Терпения хватает меньше чем на ½ занятия.	1
		Терпения хватает больше чем на ½ занятия.	2
		Терпения хватает на все занятие	3
Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	Волевые усилия ребенка побуждаются извне.	
		Иногда – самим ребенком.	1
		Всегда – самим ребенком	2
Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	Ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне.	3
		Периодически контролирует себя сам.	1
		Постоянно контролирует себя сам	2
2. Ориентационные качества			
Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	Завышенная	1
		Заниженная	2
		Нормальная	3
Интерес к занятиям	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	Интерес к занятиям продиктован ребенку извне.	1
		Интерес периодически поддерживается самим ребенком.	2
		Интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	3
3. Поведенческие качества			
Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации.	Периодически провоцирует конфликты.	1
		Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать.	2
		Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	3
Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	Избегает участия в общих делах.	1
		Участвует при побуждении извне.	2
		Инициативен в общих делах	3

*Буйлова Л.Н., Клёнова Н.В. Как организовать дополнительное образование детей в школе?
Практическое пособие. – М.: АРКТИ, 2005. – 288 с.*

Результаты заносятся в диагностическую карту.

Баллы суммируются.

На основании заполненных диагностических карт, определяется уровни воспитанности.

Уровни: низкий 1-7; средний 8-14; высокий 15-21.

Таблица №3

Диагностическая карта воспитанности

№ п/п	ФИО	Показатель (оцениваемые параметры)						Общий балл	Уровень	
		Организационно-волевые качества			Ориентационные качества		Поведенческие качества			
		Терпение	Воля	Само-контроль	Само-оценка	Интерес к занятиям	Конфликт-ность			Тип сотруд-ничества
Группа №										

2.4 Методическое обеспечение

Методы обучения, используемые в программе:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Репродуктивный метод обучения: обучающиеся составляют код по примеру педагога. Благодаря такому методу после каждого занятия (для любой группы) у педагога, так же, как и обучающихся сохраняется текущий проект. Если обучающийся пропустил занятие, опоздал или утратил проект, педагог предоставляет ему копию своего варианта, и обучающийся продолжает работу вместе со всей группой. Применение репродуктивного метода обучения способствует формированию самоконтроля, т.к. правильный код всё время находится перед обучающимися, и они могут сравнивать правильность составления кода на протяжении всей практической работы.

Информационно-рецептивный метод: на сложных этапах обучения (изучение нового материала, составление условий с использованием формул) теоретический материал подаётся небольшими порциями в процессе выполнения практической работы. При составлении кода игры, педагог объясняет целесообразность использования конкретных способов программирования.

Метод проблемного изложения: на остальных этапах обучения (материал знакомый детям из предыдущей программы) педагог формулирует проблему (задача для игрового персонажа, условие победы/поражения, оптимизация кода и т.п.) и показывает логические шаги для её решения.

Творческая часть предполагает какое-либо самостоятельное изменение или улучшение игры. От самого простого: изменение персонажей или фона (перекрашивание, дорисовка элементов или полная замена), до более сложного: добавление объекта (дублирование и корректировка существующего или создание нового), добавление новых локаций и событий (создание предыстории для основной игры, добавление концовки при победе/проигрыше) и т.п.

При таком подходе, практически все обучающиеся справляются с заданием, получая в результате правильно работающую игру, что создаёт ситуацию успеха, для каждого ребёнка и способствует повышению его самооценки. Так же у детей есть возможность скопировать свои проекты на флэшку и самостоятельно дорабатывать их дома.

В образовательном процессе применяются современные **образовательные технологии:**

1. *Здоровьесберегающая технология* включает в себя чередование различных видов деятельности на учебных занятиях (динамические паузы, ранжирование учебного материала по степени сложности). На учебном занятии предусматривается 2 физ.минутки: гимнастика для глаз.

Упражнение 1

1. Очень медленно вращать глазами. Вдыхать, смотреть вправо и затем вверх.
2. Выдыхая, смотреть влево и вниз.
3. Устремить взор вдаль.

Повторить упражнение в другую сторону (влево – вверх – вправо – вниз).
Выполнять по 4-5 раз в каждую сторону.

Упражнение 2

1. Закрывать глаза на несколько секунд.
2. Открывать глаза на несколько секунд.

Повторить 4-5 раз.

Упражнение 3

1. Не поворачивая голову, перевести взгляд вверх – прямо – вниз.
2. Перевести взгляд прямо – вправо.

Аналогично проделать упражнение по диагонали в правую и левую стороны.
Повторить упражнение 4-5 раз.

2. *Личностно-ориентированное обучение* – способ организации обучения, в процессе которого учитываются особенности каждого обучающегося.

Использование личностно-ориентированной технологии на занятиях по программе:

1. Способствует эффективному накоплению каждым обучающимся своего собственного личностного опыта (создание игр посредством программирования и мультимедийного творчества в среде «Scratch»).

2. Предлагает обучающимся на выбор задания разной сложности выполнения, в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовленности (базовый и творческий). Позволяет поощрять обучающихся к самостоятельному поиску путей решения этих заданий.

3. Оценивает деятельности обучающегося не только по конечному результату («правильно-неправильно»), но и по процессу его достижения (таб. №1).

4. Способствует созданию педагогических ситуаций общения на занятии, позволяющих каждому обучающемуся проявлять инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы (педагогическая ситуация рассматривается через тематику игр (ситуация: очистить территорию от мусора, спасти лес от пожара, помочь человеку, попавшему в беду и т.д.).

При реализации Программы в дистанционной форме используются следующие виды занятий:

- видеолекции (офлайн: предоставляются обучающимся в качестве ссылки на интернет-ресурс);
- видеолекции (онлайн: с использованием свободно распространяемых сред для проведения вебинаров);
- чат (онлайн-консультации Вконтакте);
- видеоконсультирование (консультации посредством видеосвязи);
- участие в дистанционных конкурсах, конференциях.

Для реализации данной программы разработаны следующие комплексы:

Методические комплексы:

- Методическая разработка

План-конспект учебного занятия «Игра «Змейка»;

Дидактическое пособие «Коды для создания игр» (приложение 1)

– Диагностирующие процедуры

1. Диагностическая карта обученности (таб.1).

2. Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы (таб.2).

3. Диагностическая карта воспитанности (таб.3)

– Календарный план воспитательной работы (таб.4)

– Воспитательные мероприятия

1. Игра «Зимняя сказка»

2. Конкурс «Пазломания» (приложение 2)

3. Викторина «ПДД»

Раздел №3 «Воспитательная деятельность»

3.1 Цель, задачи, целевые ориентиры

Цель: способствовать развитию высоконравственной, творческой, компетентной личности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества и на основе его базовых ценностей

Задачи:

- Способствовать формированию личности, понимающей свою ответственность за поступки и дела, проявляющей человеколюбие и добросердечность, деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;
- Способствовать формированию установки на соблюдение правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- Способствовать формированию установки на соблюдение здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;
- Способствовать формированию уважения к труду, результатам труда своего и других людей;
- Способствовать формированию экологической культуры, неприятия действий, приносящих вред природе, бережливости в использовании природных ресурсов;
- Способствовать формированию познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира;
- Способствовать расширению представления родителей об образовательных услугах, освоении учебных программ

Целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- российской гражданской принадлежности (идентичности), установки на солидарность и взаимопомощь людей в российском обществе, деятельного

ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;

- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде, установки на соблюдение и пропаганду здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;
- уважения к труду, результатам труда своего и других людей;
- экологической культуры, неприятия действий, приносящих вред природе, бережливости в использовании природных ресурсов;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира;

3.2 Формы и методы воспитания

Формы воспитания

Воспитательный аспект учебного занятия

Игру можно условно разделить на три компонента:

Механика – управление игровым процессом.

Сеттинг – время, место и обстоятельства, в которых разворачиваются действия игры. Проще говоря, это мир, в котором происходят события.

Сюжет – непосредственно история, которая развивается в рамках выбранного сеттинга, выливаясь в последовательность каких-то событий.

Механика и сеттинг – обязательные компоненты, сюжет – не обязательный.

Одну и ту же механику можно использовать в сочетании с несколькими сеттингами и/или сюжетами, таким образом создавая различные вариации игры.

Через сеттинг и сюжет на занятиях создаются педагогические ситуации общения, благодаря которым обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития,

творческой самореализации. Полученная информация становится источником формирования сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения.

Пример №1:

Игра «Кликер» (без сюжета)

Механика: нужно успеть щелкнуть мышкой по спрайту за определённое время.

Сеттинг №1: фон (лес, здание и др.), огонь и пожарный.

Цель игры: помочь пожарному потушить появляющийся в разных местах огонь.

В процессе создания игры с обучающимися проводится беседа на тему пожарной безопасности дома и на природе, важности профессии пожарного.

Сеттинг №2: фон (город, квартира и др.), преступник и полицейский.

Цель игры: помочь полицейскому поймать появляющегося в разных местах преступника. В процессе создания игры с обучающимися проводится беседа на тему правонарушений, защиты от преступников, важности профессии полицейского.

Пример №2:

Игра «Мини-лабиринт»

Механика: персонажу нужно найти выход из лабиринта избежав ловушек.

Сеттинг: фоны (начало игры, лабиринт, конец игры), два персонажа.

Цель игры: найти выход из лабиринта.

Сюжет: Два персонажа встречаются. Первый теряется в «лабиринте», второй отправляется его искать. В «лабиринте» персонажам нужно избежать какой-то опасности. Персонажи благополучно находят выход.

Перед обучающимся ставится задача: придумать сюжет для игры: что может выступать в качестве «лабиринта» (заброшенное здание, стройка, общественное место, в котором можно заблудиться), какая опасность таится в «лабиринте», как персонаж №1 попал в «лабиринт», что происходит после выхода из «лабиринта» и т.п. В зависимости от сюжетов, в процессе создания игры с обучающимися проводится беседа на темы дружбы и взаимопомощи,

безопасного поведения на улице и в общественных местах, какие места на улице можно считать опасными и почему и т.п.

Практические занятия

Подготовка к конкурсам, выставкам, участие в коллективных делах и др., способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых участвуют обучающиеся, к членам своего коллектива.

Коллективные игры

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия

Конкурсы, выставки, демонстрации игр - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Методы воспитания

Методы формирования сознания: рассказ, объяснение, инструктаж, пример.

Методы организации деятельности и формирования опыта поведения: упражнение, приучение, поручение, педагогическое требование, общественное мнение, воспитывающие ситуации.

Методы стимулирования: соревнование, поощрение, похвала.

3.3 Условия воспитания, оценка результативности

Оценка результативности

Методы оценки результативности:

- *педагогическое наблюдение*, в процессе которого внимание педагога сосредотачивается на проявлении в деятельности обучающихся и в её результатах, целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач;

– *оценка творческих работ и проектов* с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих работах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого обучающегося.

3.4 Календарный план воспитательной работы

Таблица № 4

№ п/п	Название мероприятия, события	Сроки	Модуль	Практический результат, продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели
1	Родительские собрания в объединениях	Сентябрь	Работа с родителями	протокол
2	Вводный инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД	Сентябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
3	Игра «Знатоки безопасности»	Сентябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
4	Участие в цикле мероприятий, посвященных празднику «С Днем рождения, Дворец!»	Октябрь	Ключевые дела	Фотоотчет
5	Профилактическая беседа «Безопасные осенние каникулы»	Октябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
6	Единый урок по безопасности в сети «Интернет»	Ноябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
7	Межведомственная профилактическая акция «Я и закон»	Ноябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
8	Цикл мероприятий, посвященных Новому году	Декабрь	Ключевые дела	Фотоотчет
9	Профилактическая беседа «Безопасные зимние каникулы»	Декабрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
10	Участие в конкурсах творческих работ по итогам I полугодия	Январь	Талантливые, одаренные, интеллектуальные.	Дипломы, грамоты и т.п.
11	Цикл мероприятий ключевого дела «Доблесть. Мужество. Отвага. Честь»	Февраль	Ключевые дела	Фотоотчет
12	Профилактическая беседа «Безопасные весенние каникулы»	Март	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
13	Межведомственная профилактическая акция «За здоровый образ жизни»	Апрель	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
14	Беседа «Вместе против терроризма»	Май	Профилактика	Фиксация в журнале ДО

15	Участие в конкурсах творческих работ по итогам учебного года	Май	Талантливые, одаренные, интеллектуальные.	Дипломы, грамоты и т.п.
16	Профилактическая беседа «Безопасные летние каникулы»	Май	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
17	Родительские собрания в объединениях	Май	Работа с родителями	протокол

Список литературы

Литература для педагога

1. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. Спб.: БХВ-Петербург, 2017 – 192с. ил. ISBN 978-5-9775-3739-1
2. Свейгард Эл. Программирование для детей: делай игры и учи язык Scratch!; [пер. с англ. М. Райтман]. – Москва: Эксмо 2017 – 304с. ISBN 978-5-699-98943-0
3. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 134с.: ил. ISBN 978-5-97060-396-3
4. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Кн.2: Scratch. Ученик игродела. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 152с.: ил. ISBN 978-5-97060-515-8

Литература для обучающихся

1. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 134с.: ил. ISBN 978-5-97060-396-3
2. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Кн.2: Scratch. Ученик игродела. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 152с.: ил. ISBN 978-5-97060-515-8

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова»**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «Коды создания игр»

*для реализации дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Игроделы. Мини-игры»*



дидактический материал

**Занина Анна Васильевна,
педагог дополнительного образования**

Снежинск

Содержание

Введение.....	3
Игра «Кликер»	4
Игра «Змейка»	5
Игра «Нападение мышей»	7
Игра «Мини-лабиринт»	10
Игра «Космическое приключение»	17
Игра «Новогодний переполох»	23
Игра «Поиск предметов» (по силуэту).....	26
Игра «Берегись автомобиля»	29
Игра «Яблочный стрелок»	33
Игра «Викторина»	36
Игра «Арканоид».....	38
Игра «Пятнашки»	42
Список литературы	45
Методические рекомендации	46

Введение

*«От любопытства к удивлению,
от него – к активной любознательности и стремлению узнать,
от них – к прочному знанию и научному поиску»*

И.Я. Ланина

Основными мотивами деятельности по обучению по дополнительной программе «Игроделы. Мини-игры» являются *потребности и интересы*. Для того, чтобы у обучающихся было желание учиться, он должен ощущать потребность в знаниях и интерес к ним. Приобщая ребенка к среде программирования «Scratch» можно не только обеспечить полезный досуг, но и дать ему возможность раскрыть способности к тому или иному востребованному направлению уже в раннем детстве и подготовиться к будущей профессиональной деятельности.

Благодаря понятному и интуитивному интерфейсу «Scratch», обучающиеся сочиняя свои истории, анимации и игры, постепенно погружаются в мир программирования, познавая теорию и практику кода.

Чтобы деятельность обучающихся была полноценной и приводила к действительному усвоению содержания учебного материала разработано дидактическое пособие «Коды создания игр» для выполнения практических работ. Практические работы (составление кода игры) состоят из двух частей: базовая (одинаковая для всех) и творческая (разного уровня сложности, в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки обучающихся). Способ освоения: алгоритмический, творческий. Обучающиеся создают игры: «Кликер», «Змейка», «Нападение мышей», «Мини-лабиринт», «Космическое приключение», «Новогодний переполох», «Поиск предметов», «Берегись автомобиля», «Яблочный стрелок», «Викторина», «Арканоид», «Пятнашки». Во время обучения создается база творческих достижений. Обучающиеся создают личную электронную папку, в которой хранятся практические работы (игры), выполненные в течение учебного года. Так же у детей есть возможность скопировать свои проекты на флэшку и самостоятельно дорабатывать их дома.

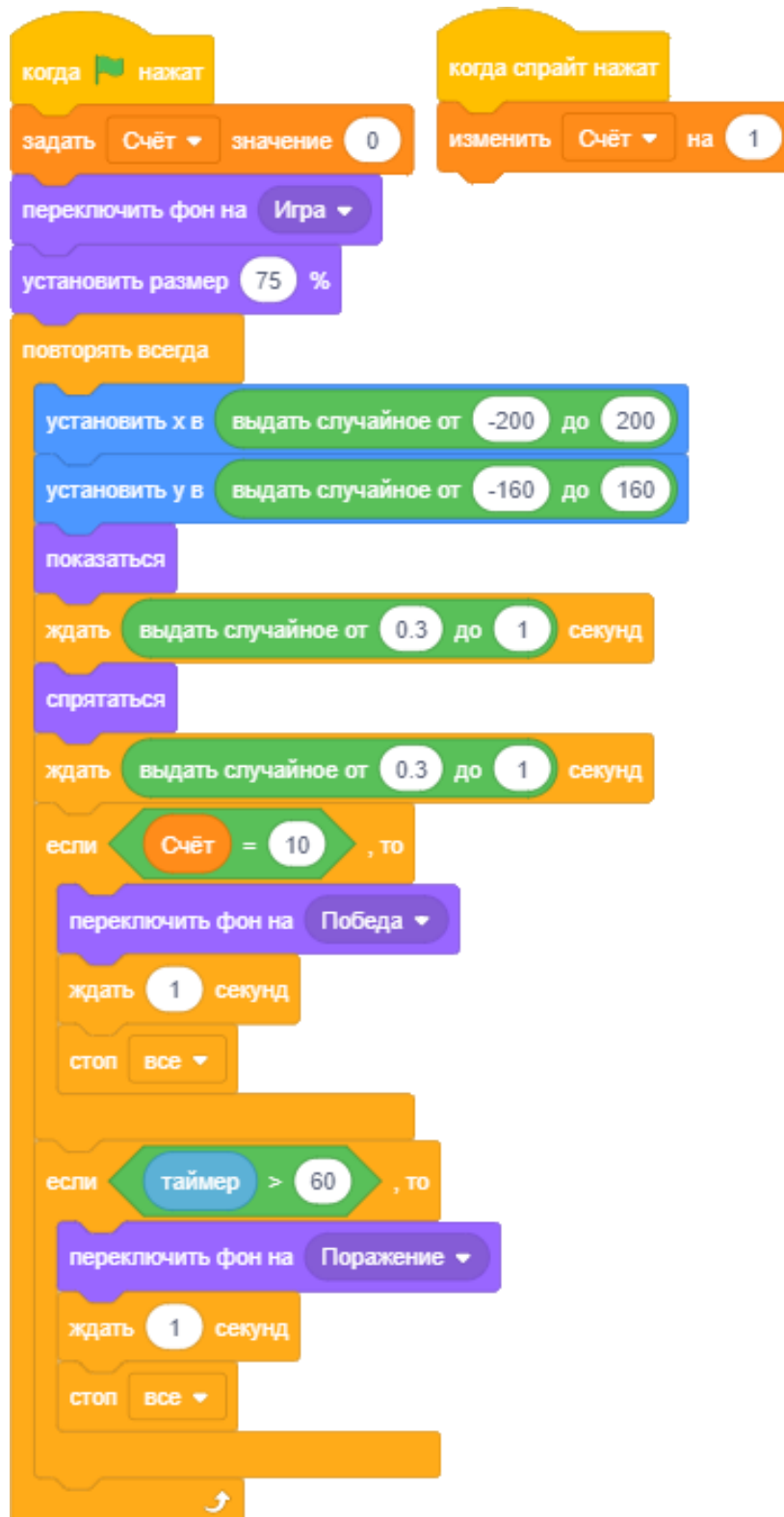
Дидактические материалы данного пособия для обучающихся 8-10 лет способствует обучению языку программирования «Scratch», развитию важных творческих навыков, логического, аналитического и критического мышления. Практические задания по созданию игр вдохновляют обучающихся на творческое мышление, пробуждает интерес к программированию и развивает навыки решения проблем.

Дидактическое пособие «Коды создания игр» может быть использовано в системе учебно-воспитательной работы: проведения мастер-классов с детьми разного возраста, учебных занятий в условиях летнего лагеря, на уроках информатики в школе и в дополнительном образовании.

Игра «Кликер»

Пояснения к игре

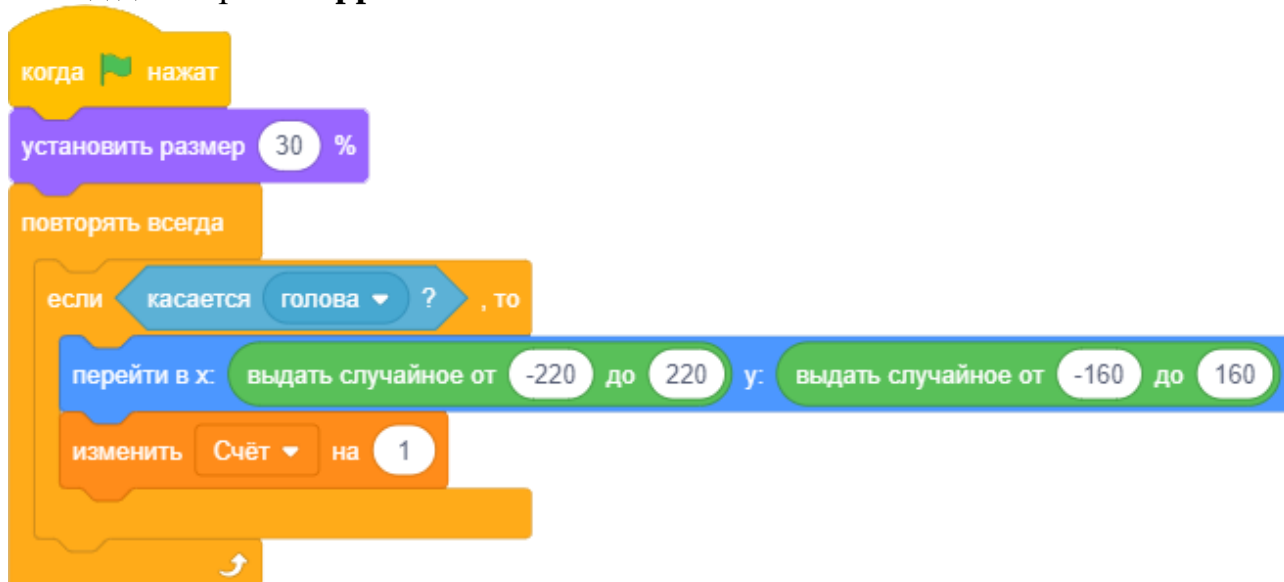
1. Из библиотеки добавляем фон **Jurassic**. Переходим во вкладку «Фоны». Дублируем фон и на втором фоне пишем «Победа».
2. Создаем новую переменную, называем её **Счёт**. Размещаем появившееся на сцене окошко «Счет» в левом верхнем углу.
3. Удаляем спрайт Кота. Из библиотеки добавляем спрайт **gobo**. Составляем код:



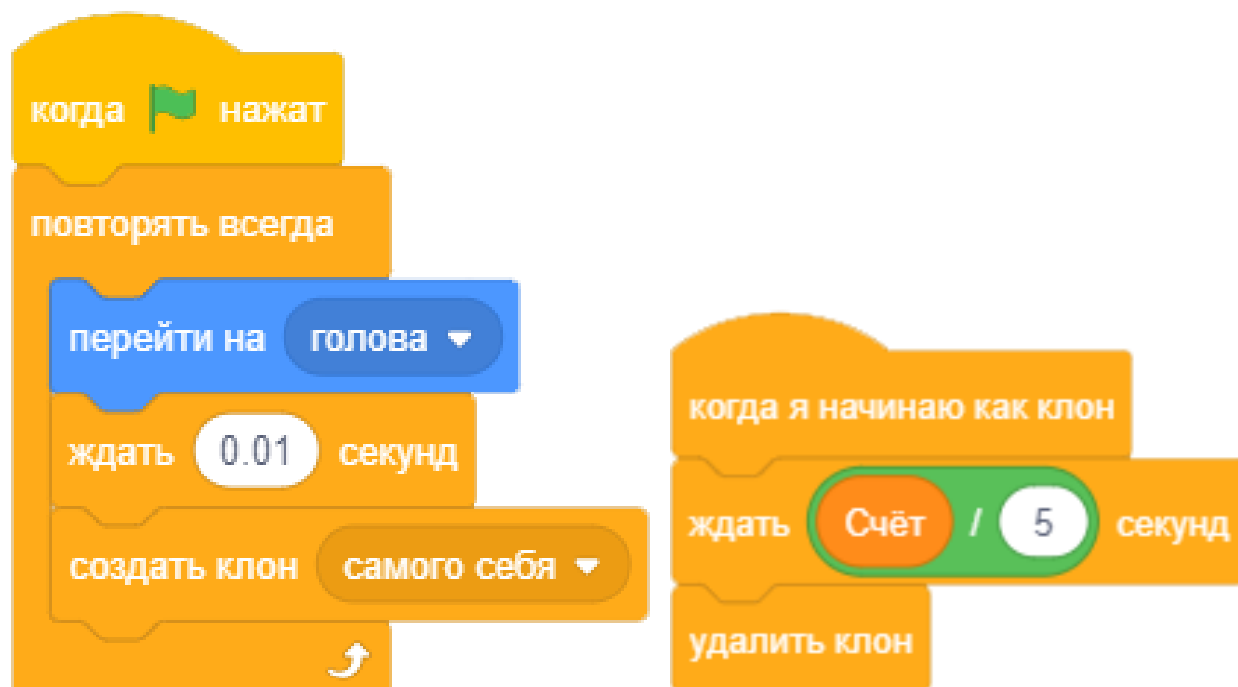
Игра «Змейка»

Пояснения к игре

1. Добавляем «Песчаный фон» из папки «Змейка».
2. Создаём новую переменную Счёт. Размещаем появившееся окошко со счётом в верхнем левом углу сцены.
3. Из библиотеки добавляем спрайт **apple**, а из папки «Змейка» спрайты «Голова» и «Туловище»
4. Код для спрайта **apple**



5. Код для спрайта «Туловище»



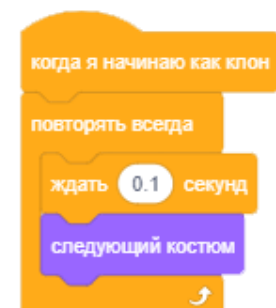
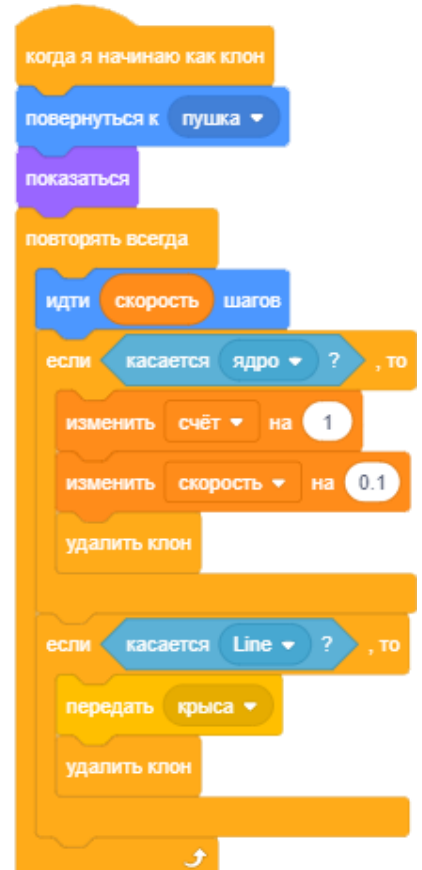
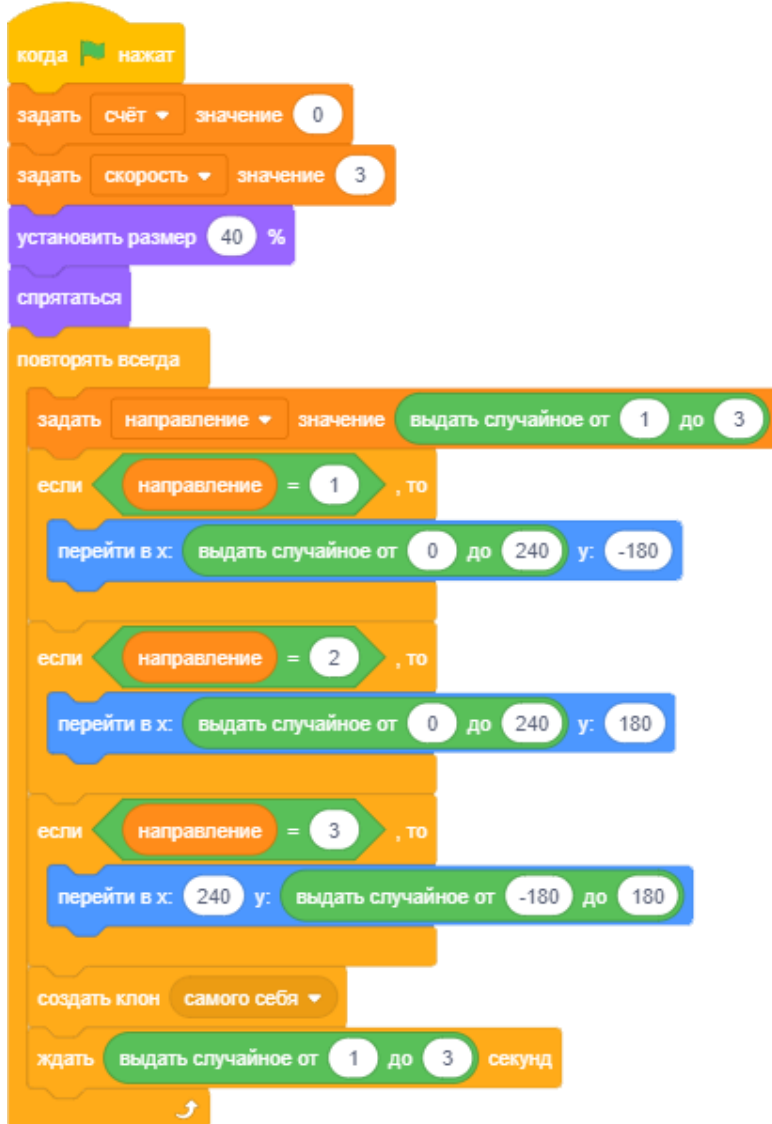
5. Код для спрайта «Голова»



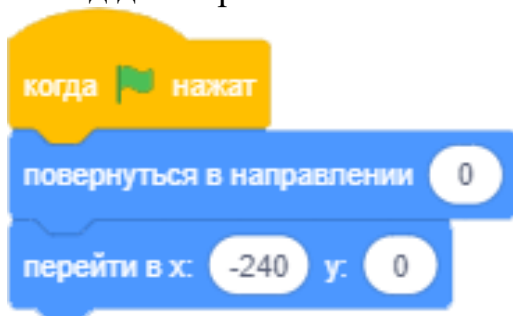
Игра «Нападение мышей»

Пояснения к игре

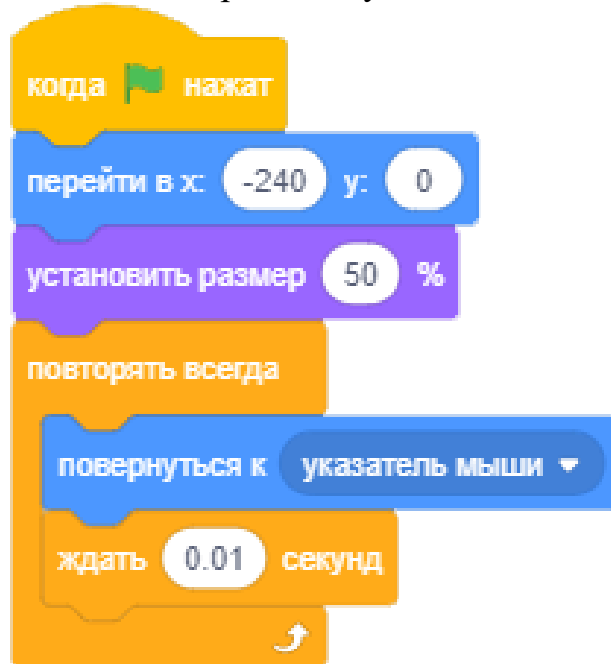
1. Добавляем «Деревянный фон» из папки «Нападение мышей».
2. Создаём новые переменные «Счёт», «Скорость», «Направление», «Крыса». Размещаем появившееся окошко со счётом в верхнем левом углу сцены.
3. Из библиотеки добавляем спрайты «Mouse1», «Line», «Avery Walking».
4. Рисуем спрайты «Пушка» (круг по центру, трапеция широкая часть от середины круга, узкая часть в правую сторону) и «Ядро» (круг диаметром с узкую часть «Пушки»)
5. Код для спрайта «Mouse1»



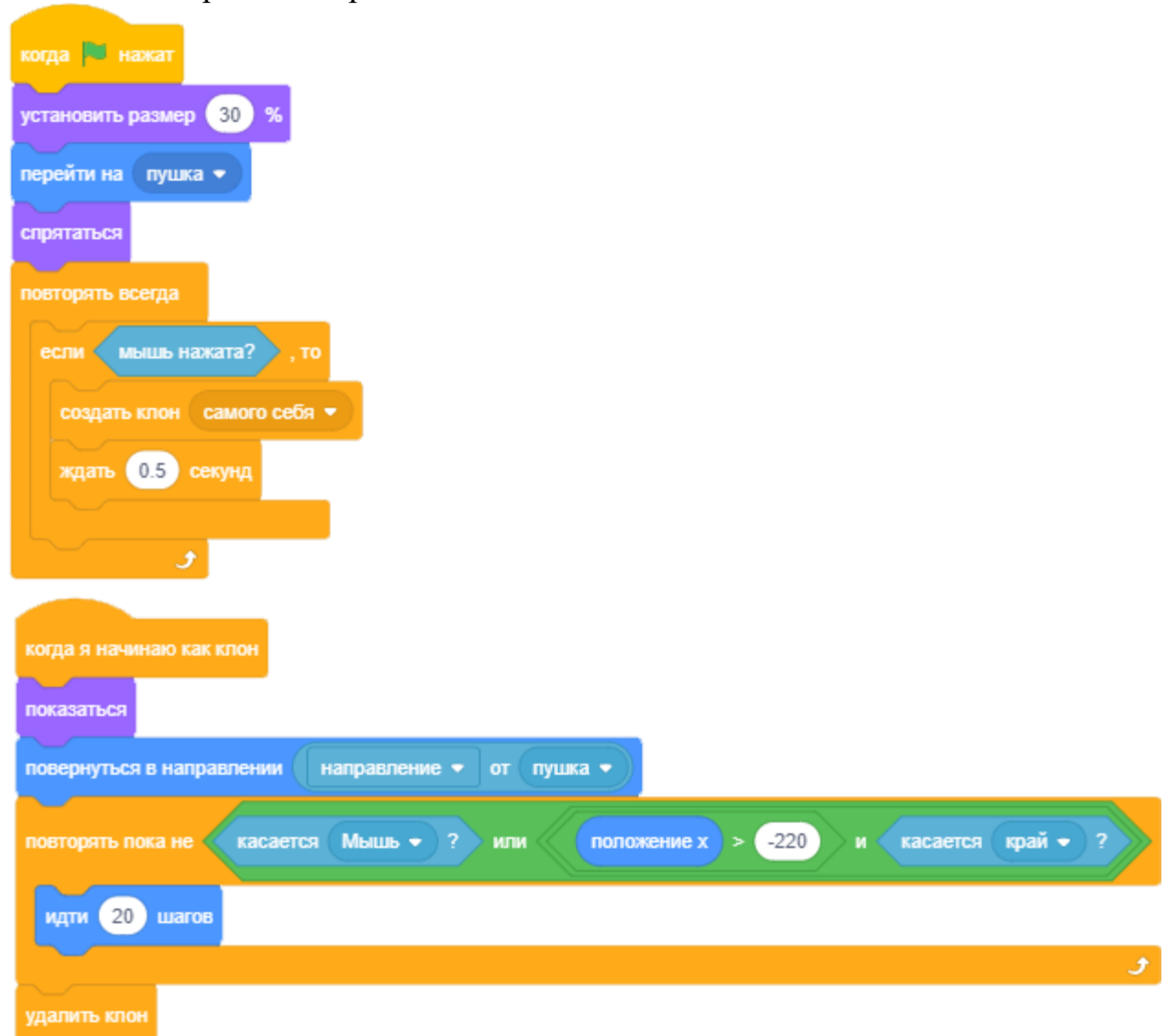
6. Код для спрайта «Line»



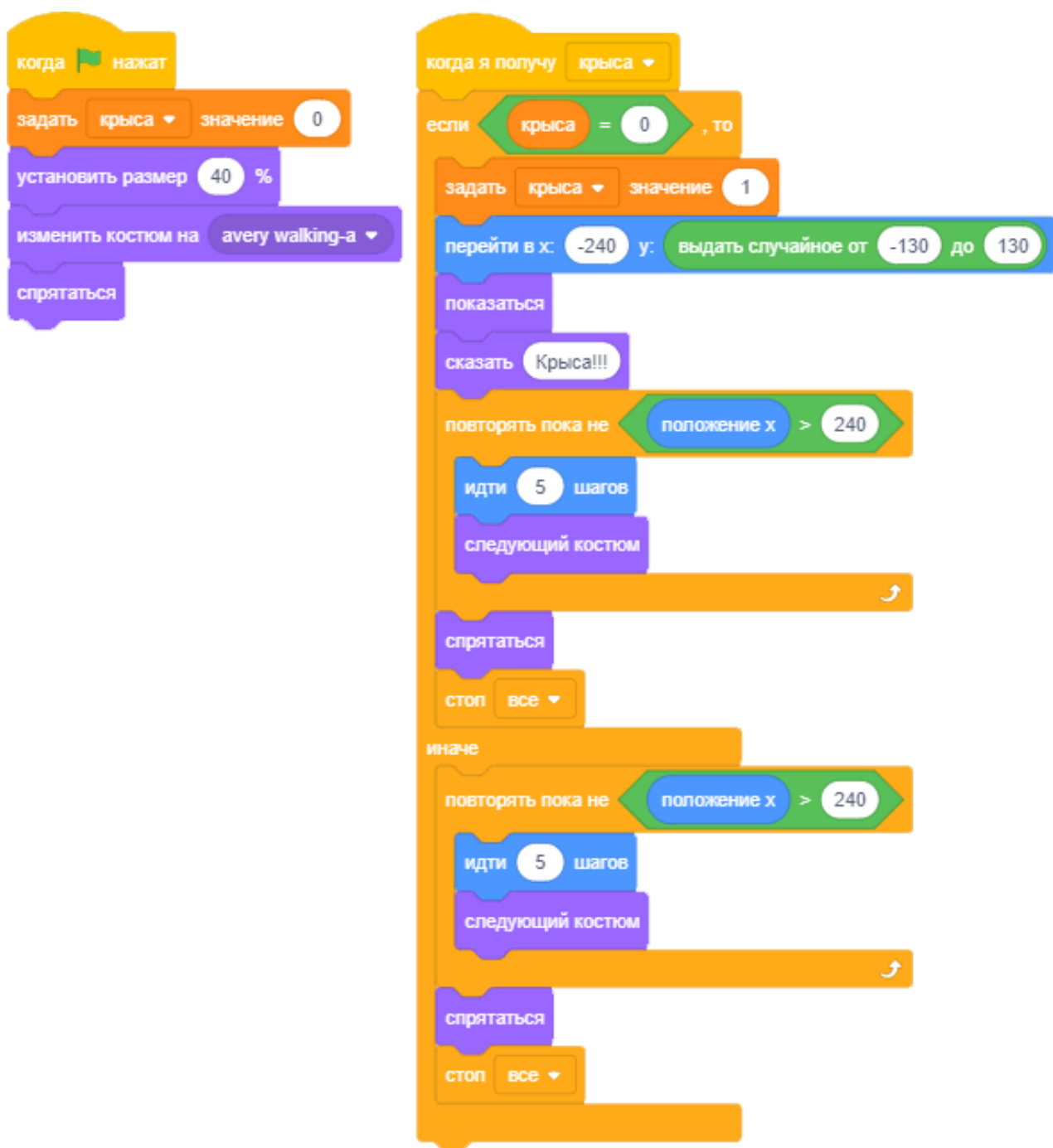
7. Код для спрайта «Пушка»



8. Код для спрайта «Ядро»



9. Код для спрайта «Avery Walking»



Игра «Мини-лабиринт»

Пояснения к игре

Для создания игры Вам потребуются три фона:

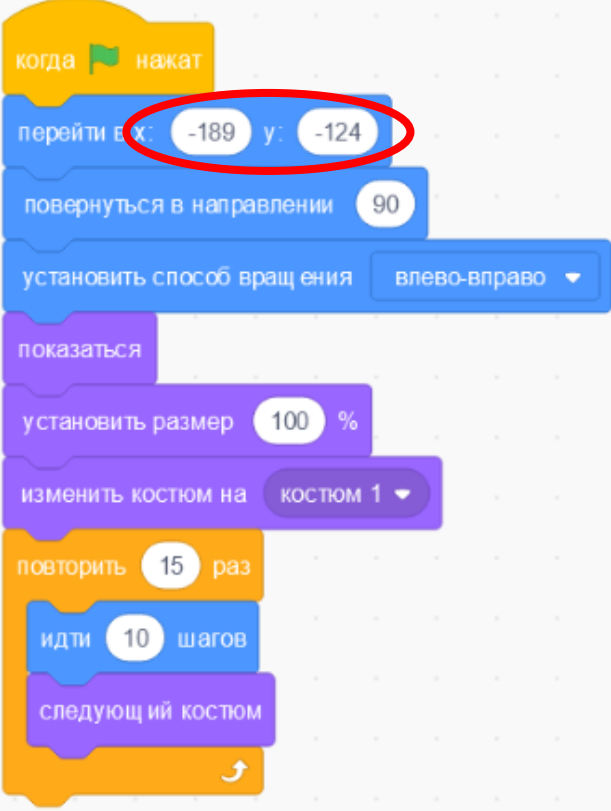
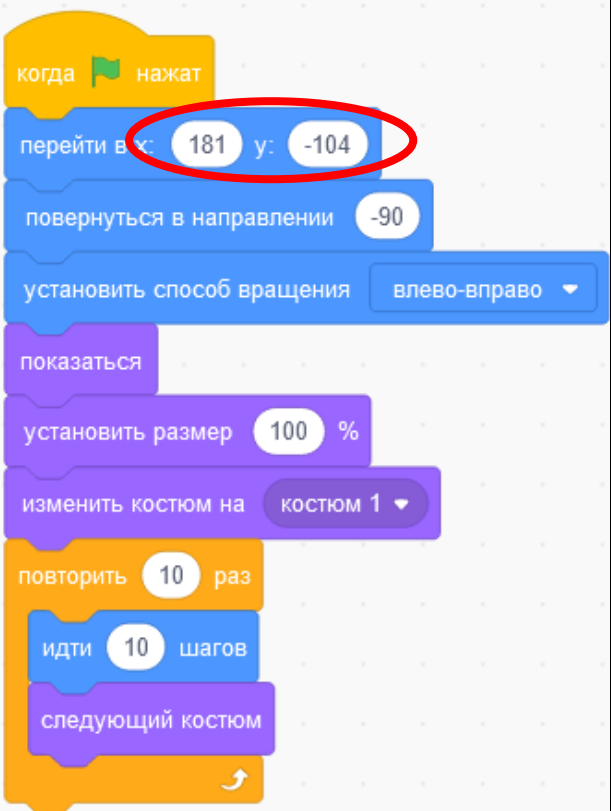
Нажмите на значок «Сцена», перейдите во вкладку «Фоны».

1. Добавьте из библиотеки новый фон №1 (например, Blue Sky), измените название на «Начало». Белый фон удалите.
2. Загрузите из папки «Скретч» фон №2 – Лабиринт
3. Добавьте из библиотеки новый фон №3 (например, Forest), измените название на «Конец»

Создаем мультфильм - предысторию и обозначаем правила основной игры «Бегущий в лабиринте»

Добавьте из библиотеки спрайт **Dot**. Перейдите во вкладку «Костюмы» и удалите костюм №4

Составьте скрипт для спрайтов:

Кот	Пёс
	

Ваши начальные координаты могут отличаться

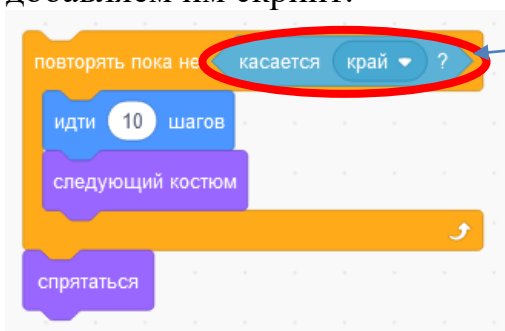
Задание для самостоятельной работы:

1. Придумайте короткий диалог для друзей.
2. Придумайте, почему Пёс пропал

Примерный вариант диалога:

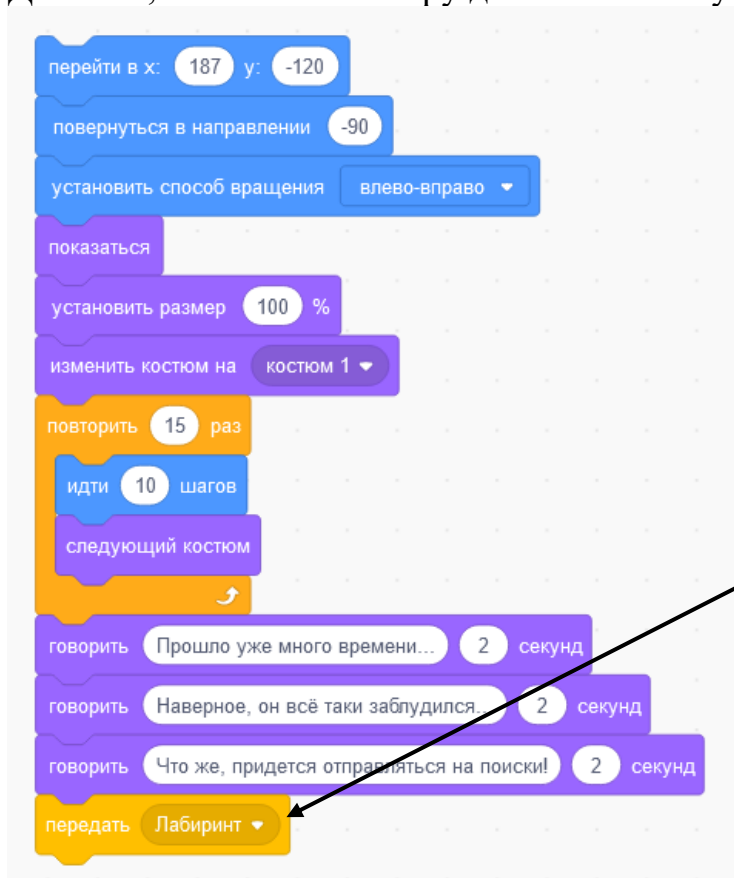
Кот	Пёс
говорить Привет! 2 секунд	ждать 2 секунд
ждать 2 секунд	говорить Привет! 2 секунд
говорить Куда направляешься? 2 секунд	ждать 2 секунд
ждать 2 секунд	говорить Хочу погулять по старому лабиринту. 2 секунд
говорить Смотри, не заблудись там! 2 секунд	ждать 2 секунд
ждать 2 секунд	говорить Постараюсь, ну пока! 2 секунд
говорить Пока. 2 секунд	ждать 2 секунд

После диалога, друзья должны попрощаться и пойти дальше. Для этого добавляем им скрипт:

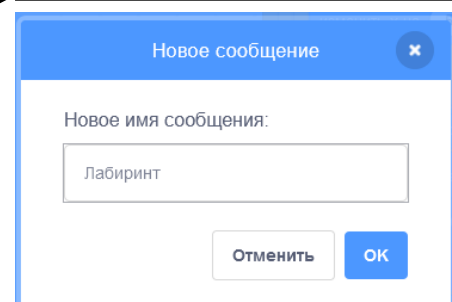


Этот сенсор называется «Касается указатель мыши», но в нем нужно выбрать пункт «Край»

Для того, чтобы начать игру дополняем Коту скрипт:

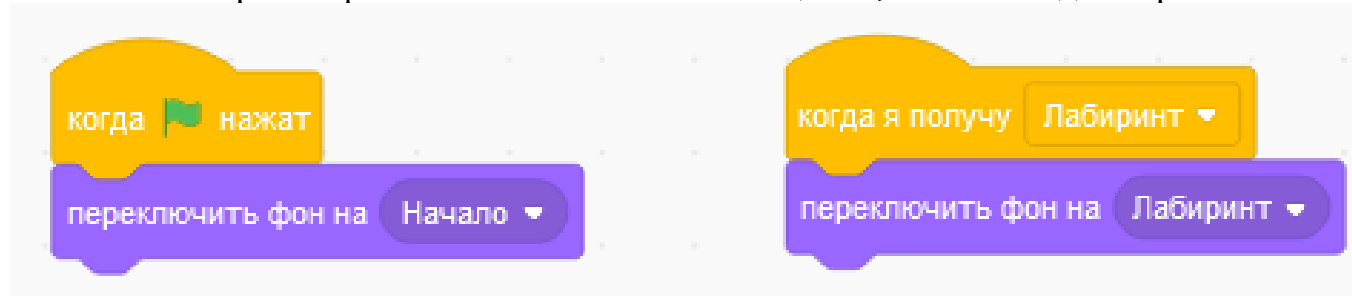


Этот блок называется «Передать «Сообщение1», но в нем нужно выбрать пункт «Новое сообщение» и в открывшемся окне назвать его «Лабиринт»



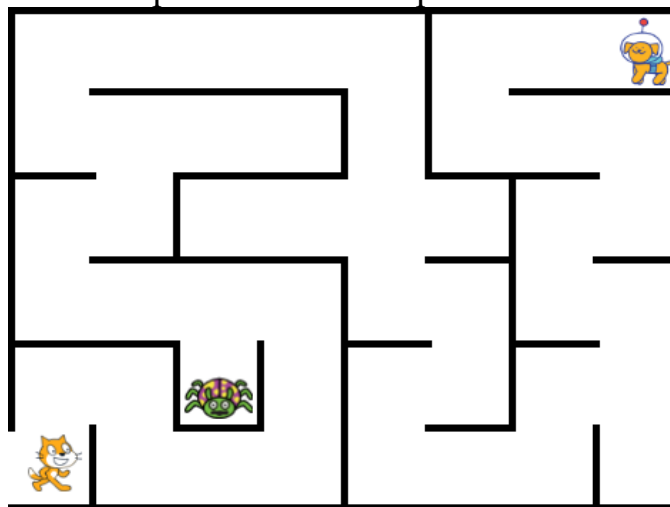
Для того, чтобы закончить первые скрипты добавляем Коту и Псу последний

блок  изменяем значение на 
Осталось настроить фон. Нажмите на значок «Сцена», составьте два скрипта:



Нажмите на значок «Сцена», перейдите во вкладку «Фоны». Выберите фон «Лабиринт»

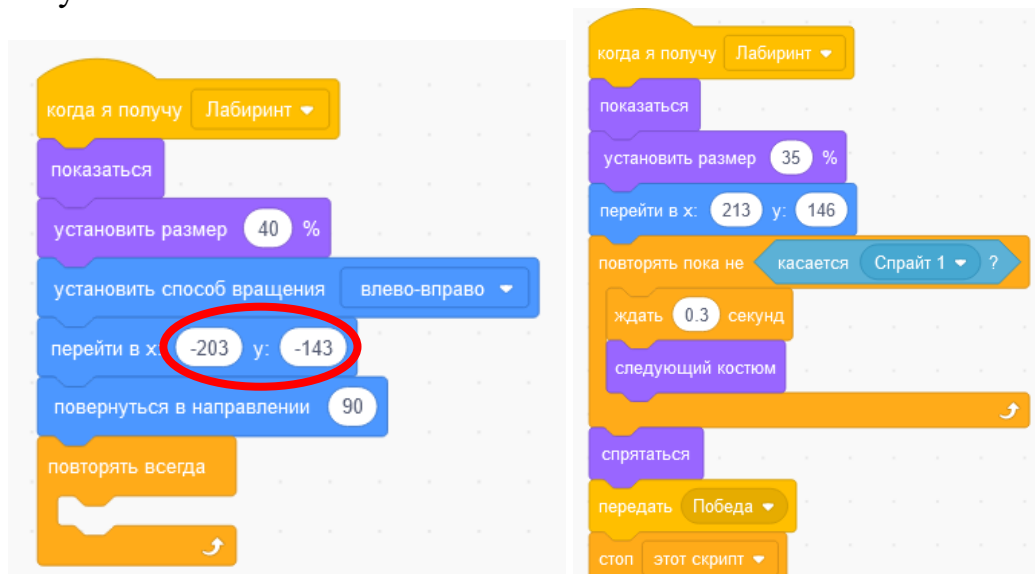
Начальное расположение персонажей в лабиринте



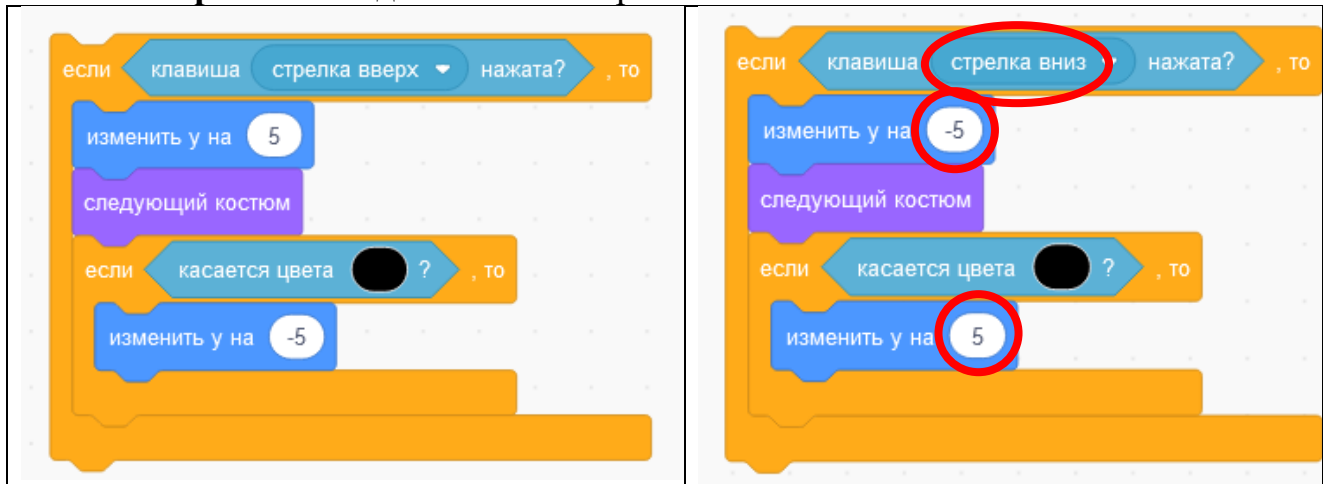
Пёс – не активный игрок, он должен стоять на месте и ждать, пока его спасут
Составьте для него **скрипт №2**:

Кот – активный игрок. Его скрипт очень длинный, поэтому будем составлять его постепенно.

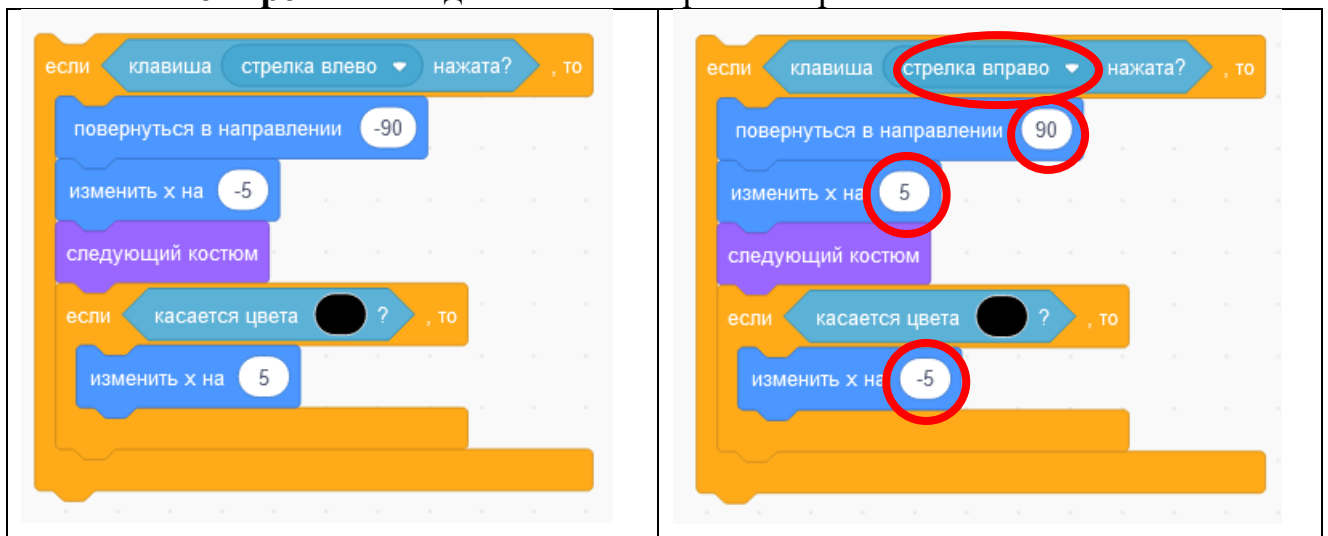
Составляем **первую часть скрипта №2** для кота. Ваши начальные координаты могут отличаться



Создаем скрипт для управления кнопкой «стрелка вверх», дублируем его и меняем в **трёх** местах для кнопки «стрелка вниз»



Создаем скрипт для управления кнопкой «стрелка влево», дублируем его и меняем в **четырёх** местах для кнопки «стрелка вправо»

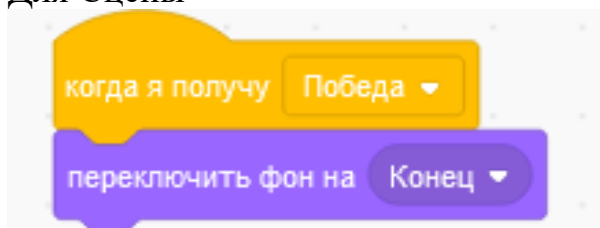


Вставляем все скрипты для управления кнопками в блок «Повторять всегда» в **первой части скрипта №2**

После успешного спасения, наши герои должны оказаться на фоне №3.

Настраиваем скрипты №3:

Для Сцены



Кот	Пёс

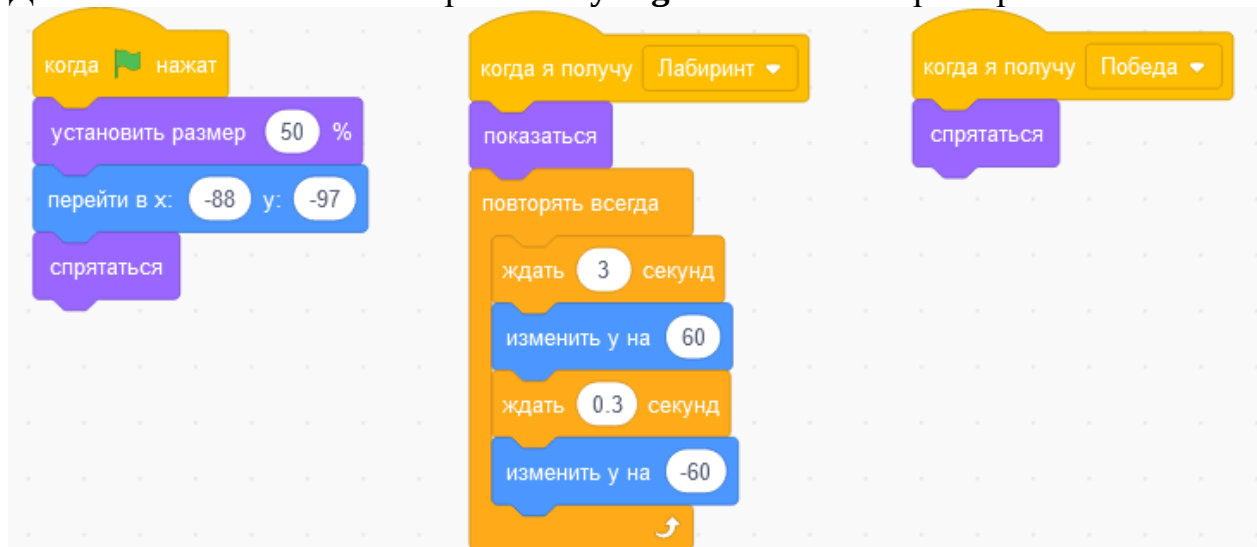
Ваши начальные координаты могут отличаться

Задание для самостоятельной работы:

Придумайте короткий мультфильм с диалогом друзей для концовки игры.

Усложним игру: добавим первую ловушку и таймер.

Добавьте их библиотеки спрайт **Ladybug2** и составьте три скрипта:



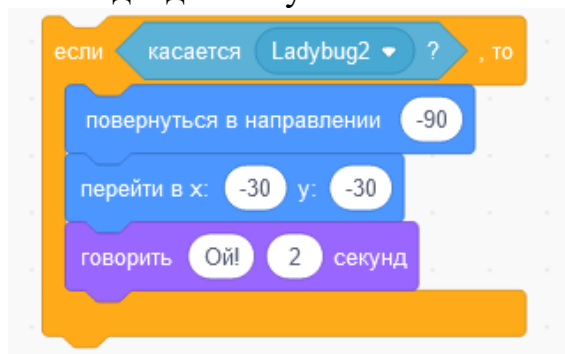
Дополним скрипт №2 для кота. Перед блоком «Повторять всегда» ставим

сбросить таймер

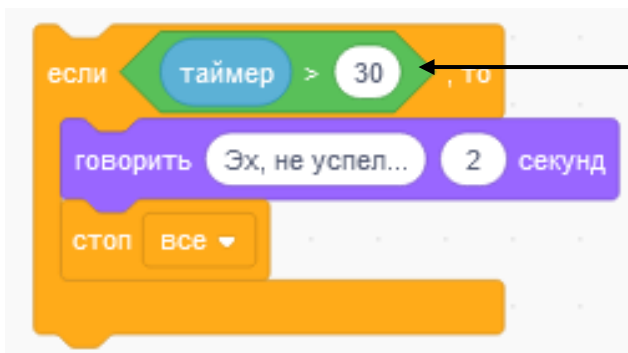
сенсор

А в самый низ блока «Повторять всегда» добавляем:

Команды для ловушки



И таймер

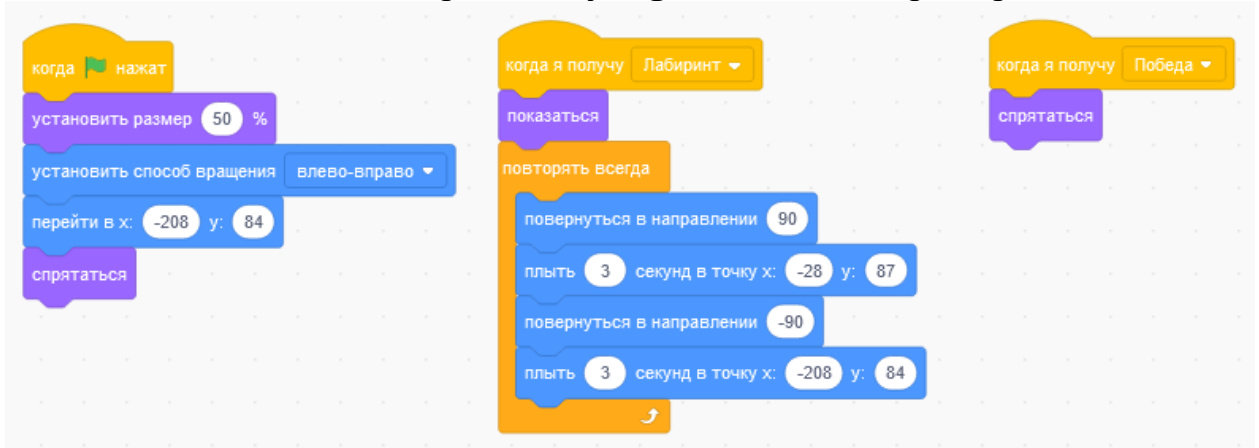


В блок «Если» сначала ставится зеленый оператор. А уже в него голубой сенсор – таймер.

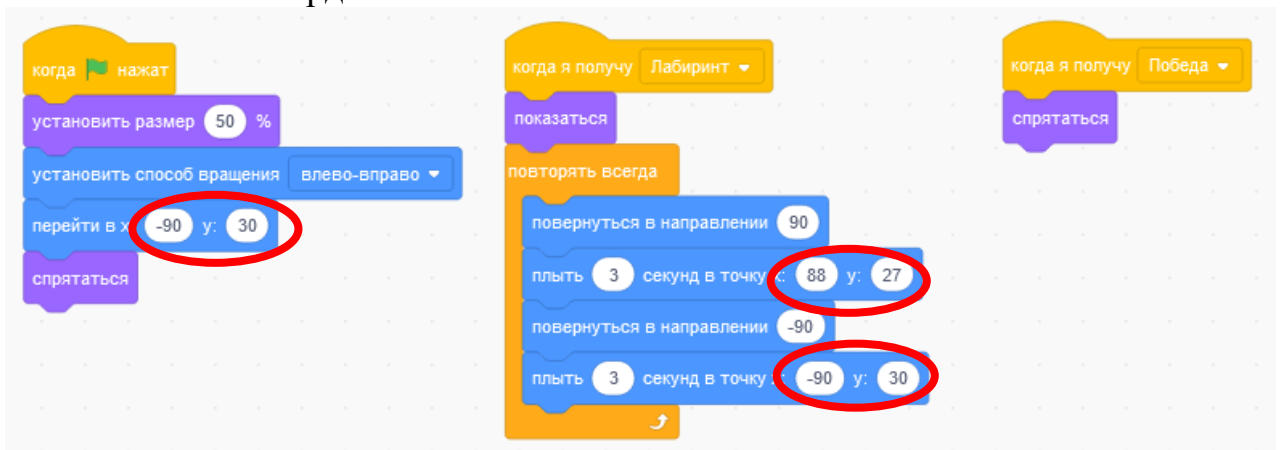
30 – это время в секундах, которое дается на прохождение уровня, его можно увеличить, если игра окажется слишком сложной. Или наоборот, уменьшить, если будет очень легко.

Снова усложним игру: добавим ещё две ловушки

Добавьте их библиотеки спрайт **Ladybug1** и составьте три скрипта:

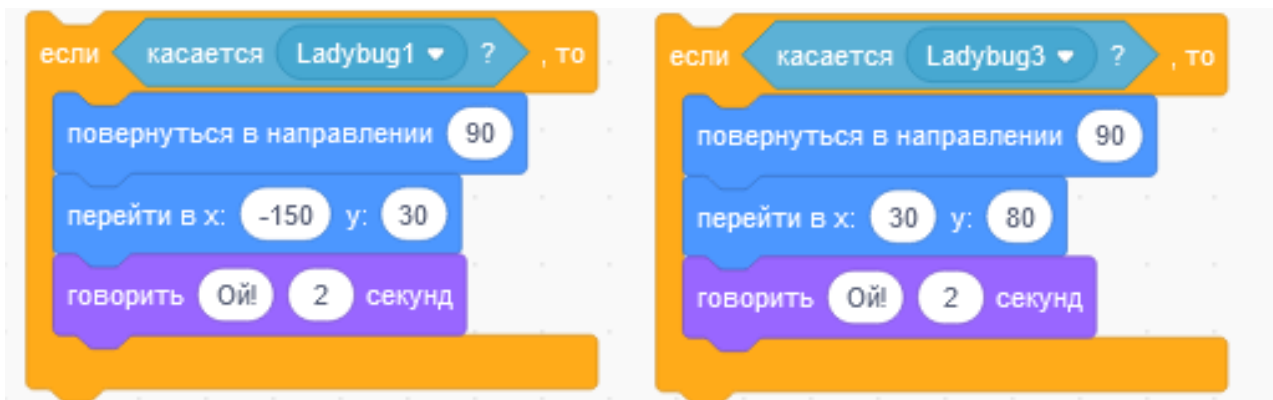


Щелкаем правой кнопкой мыши по спрайту **Ladybug1**, дублируем его и в блоках меняем координаты на новые:



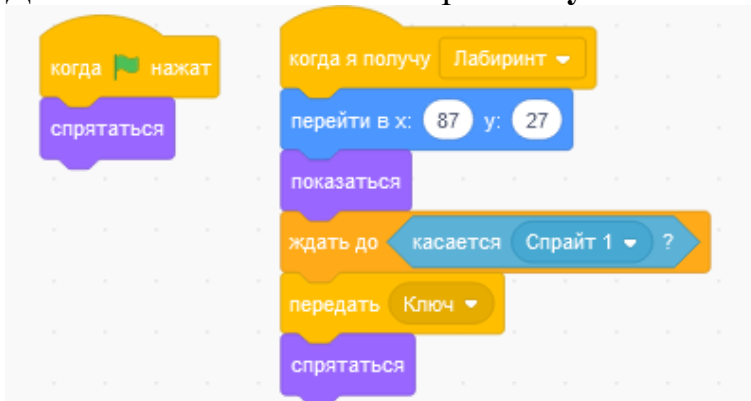
Дополним скрипт №2 для кота. В самый низ блока «Повторять всегда» добавляем:

Команды для ловушек

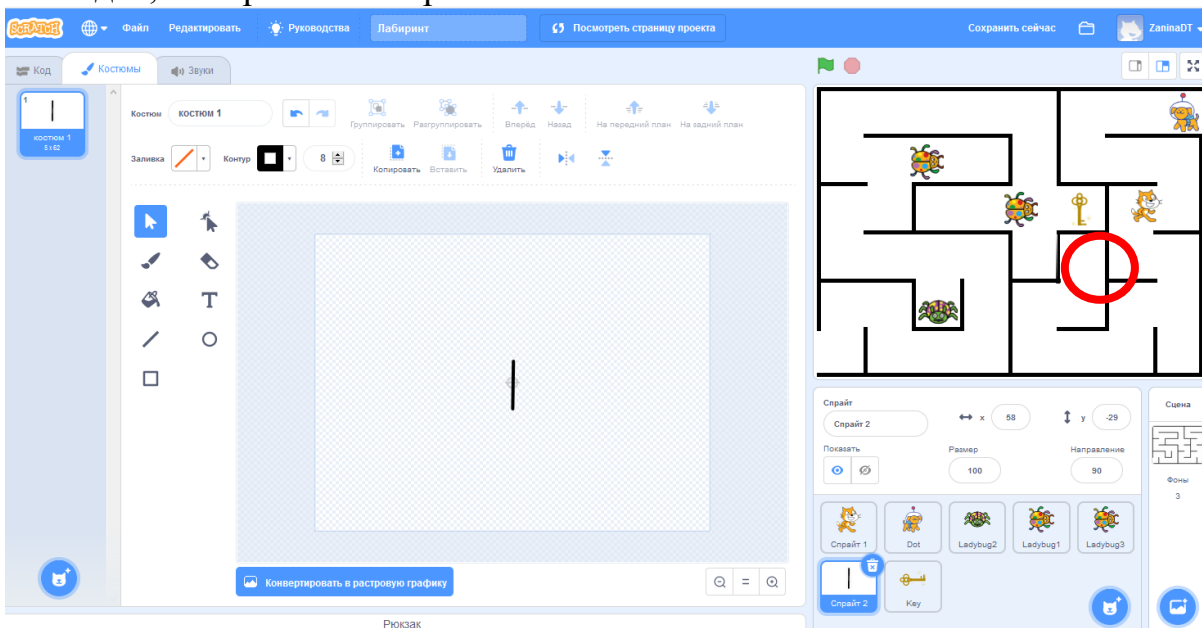


Снова усложним игру: добавим препятствие и ключ

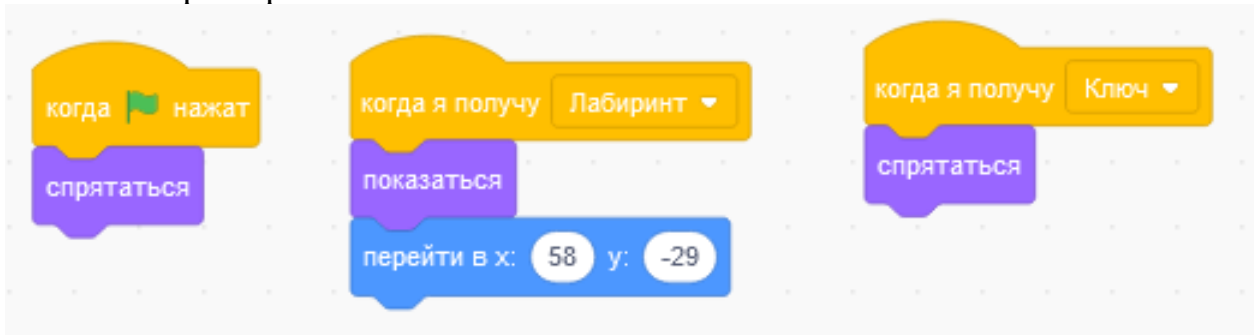
Добавьте их библиотеки спрайт **Key** и составьте два скрипта:



Нарисуйте новый спрайт – вертикальную чёрную линию, чтобы её размер совпадал, с шириной лабиринта



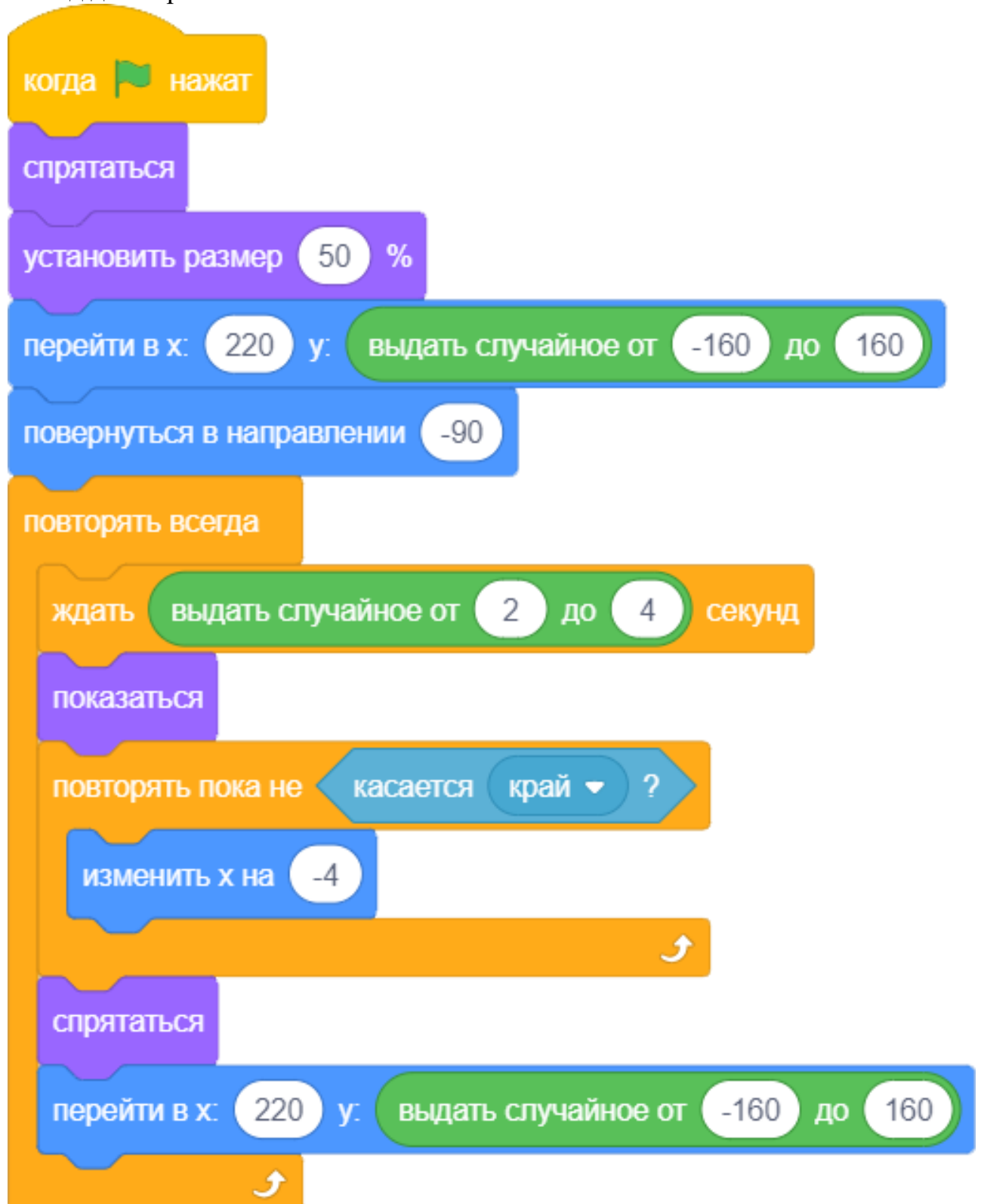
составьте три скрипта:



Игра «Космическое приключение»

Пояснения к игре

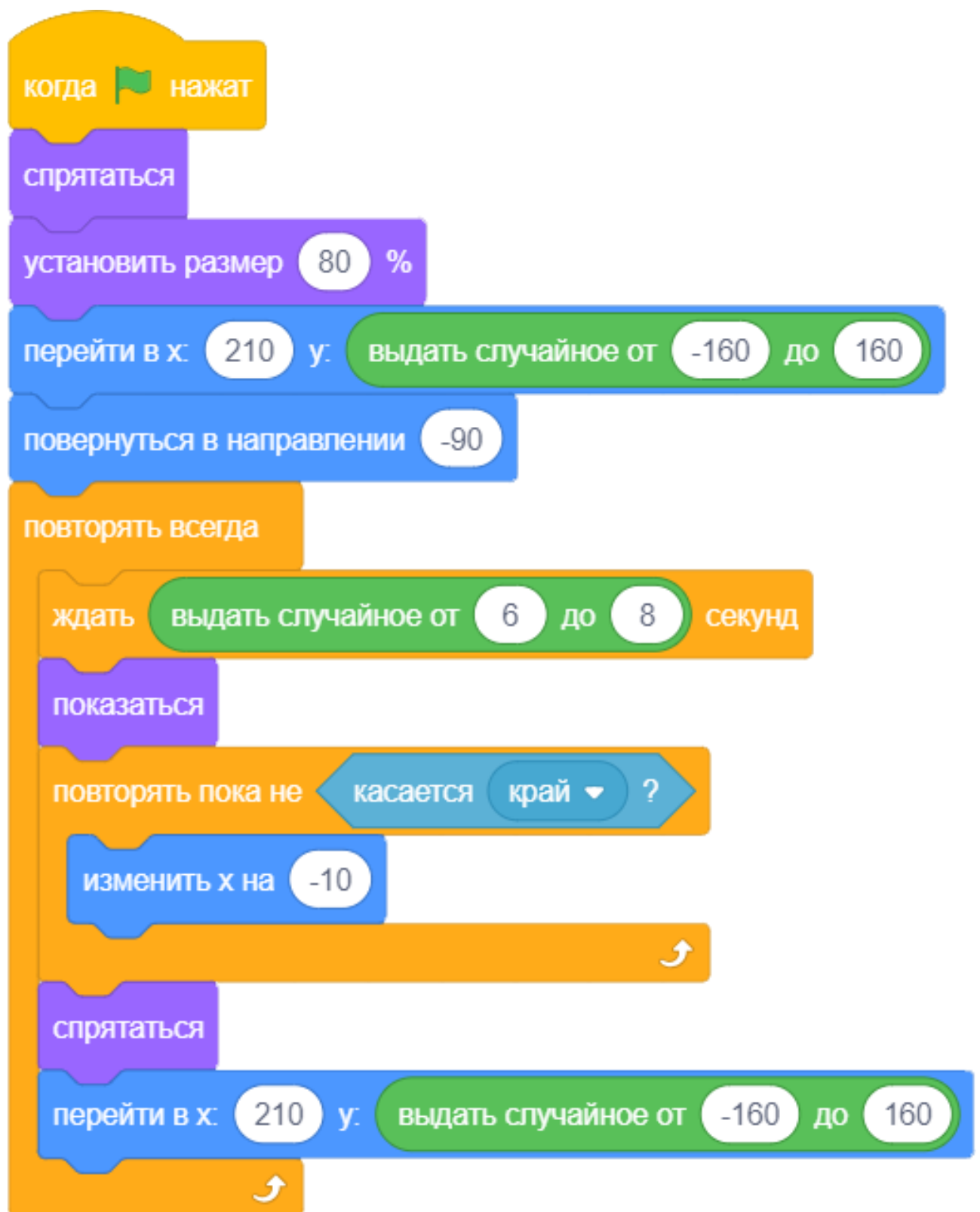
1. Добавляем фон Stars.
2. Создаём 2 новых переменных: «Скорость» снимаем галочку возле переменной, чтобы её не было видно на экране и «Жизнь».
3. Удаляем спрайт Кота.
4. Загружаем из библиотеки спрайт «Beachball». Переходим во вкладку «Костюмы» и перекрашиваем спрайт, чтобы он стал похож на метеорит.
5. Код для спрайта «Beachball».



6. Правой кнопкой мыши (ПКМ) щелкаем по спрайту, из появившегося меню выбираем «Дублировать». Появится спрайт «Beachball2».
7. Переходим во вкладку «Костюмы» и перекрашиваем метеорит в другой цвет.
8. Изменяем код:



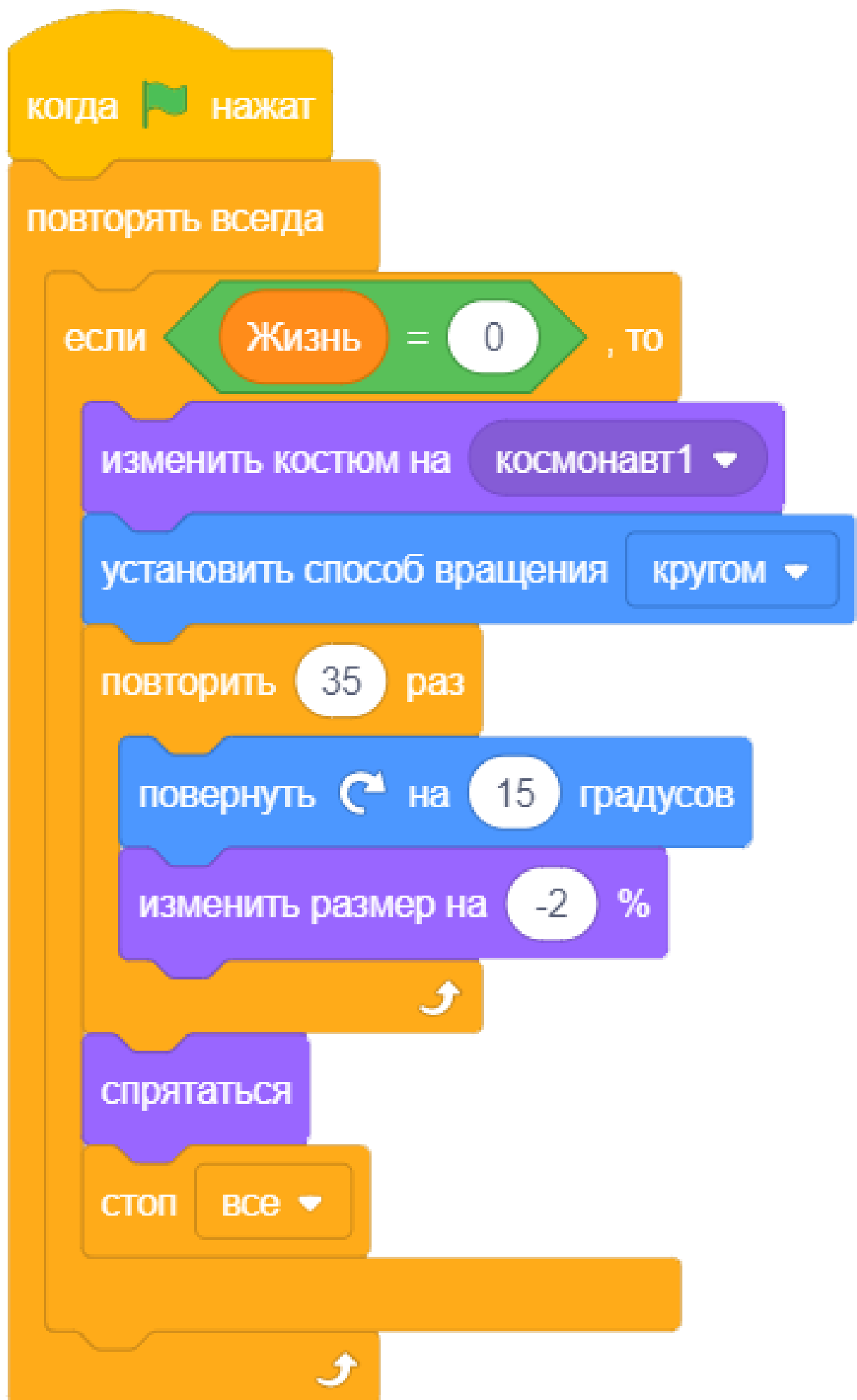
9. Правой кнопкой мыши (ПКМ) щелкаем по спрайту, из появившегося меню выбираем «Дублировать». Появится спрайт «Beachball3».
10. Переходим во вкладку «Костюмы» и перекрашиваем метеорит в другой цвет.
11. Изменяем код:

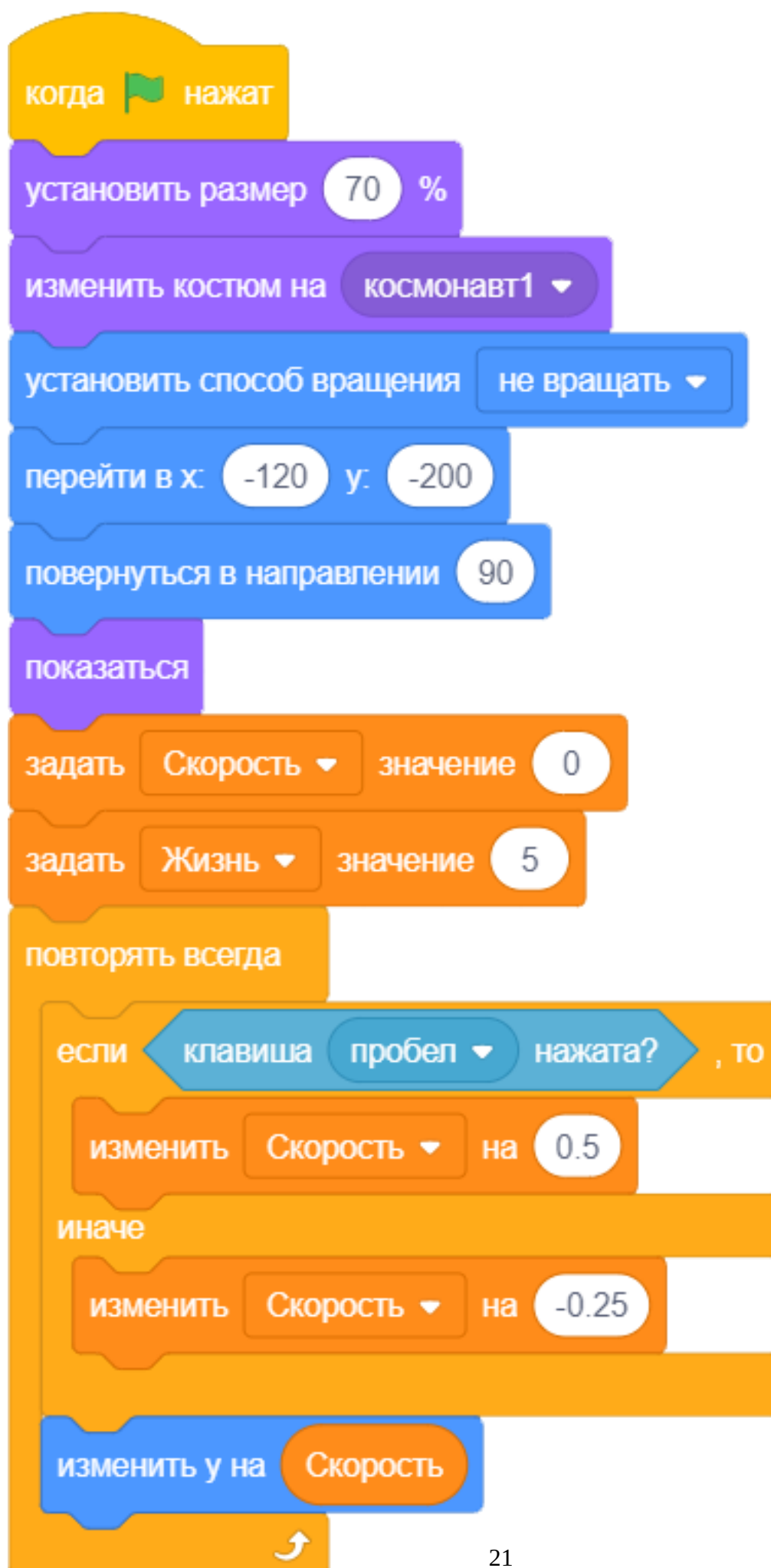


12. Загружаем с компьютера спрайт «Космонавт»

13. Переходим во вкладку «Костюмы». Загружаем с компьютера костюм «Космонавт2»

14. Код для космонавта:





когда  нажат

повторять всегда

если  ? , то

изменить Жизнь  на -1

изменить костюм на космонавт2 

говорить ОЙ! 1 секунд

изменить костюм на космонавт1 

если  ? , то

изменить Жизнь  на -1

изменить костюм на космонавт2 

говорить ОЙ! 1 секунд

изменить костюм на космонавт1 

если  ? , то

изменить Жизнь  на -1

изменить костюм на космонавт2 

говорить ОЙ! 1 секунд

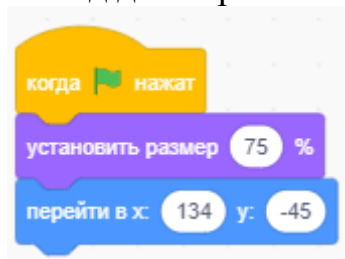
изменить костюм на космонавт1 



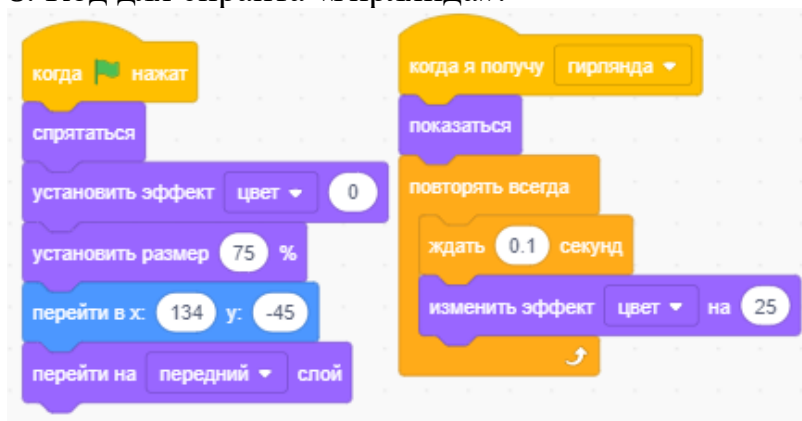
Игра «Новогодний переполох»

Пояснения к игре

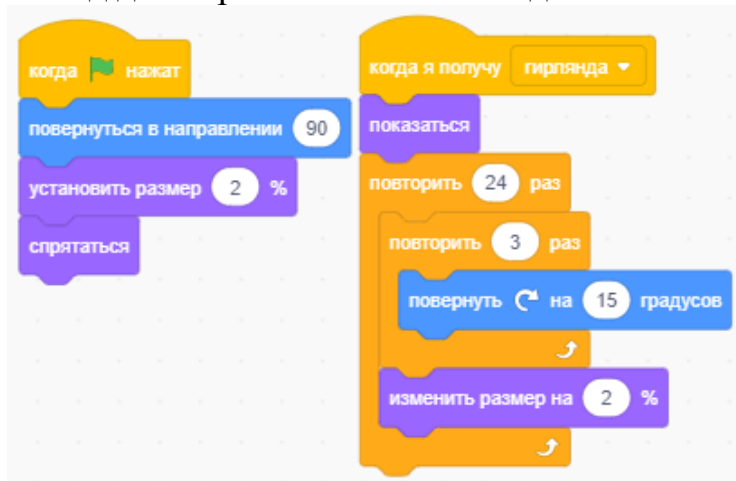
1. Добавляем зимний фон.
 2. Создаём переменную «Счет»
 3. Удаляем спрайт Кота.
 4. Из библиотеки загружаем спрайт «Gift», переименовываем в «Подарок».
- Загружаем с компьютера: три спрайта Деда Мороза (вид сбоку, движение, вид сверху), «С Новым Годом!» и «ёлка»
5. Устанавливаем ёлку в выбранное место. Загружаем с компьютера спрайты шарики (любое количество), при необходимости меняем размер, размещаем их на ёлке.
 6. Дублируем спрайт «ёлка», переименовываем в «гирлянда». В редакторе переходим в векторный режим. Кисточкой рисуем на ёлке точки-гирлянду красного и жёлтого цвета, удаляем ёлку.
- * Координаты спрайтов могут отличаться в зависимости от размещения.
7. Код для спрайта «ёлка».



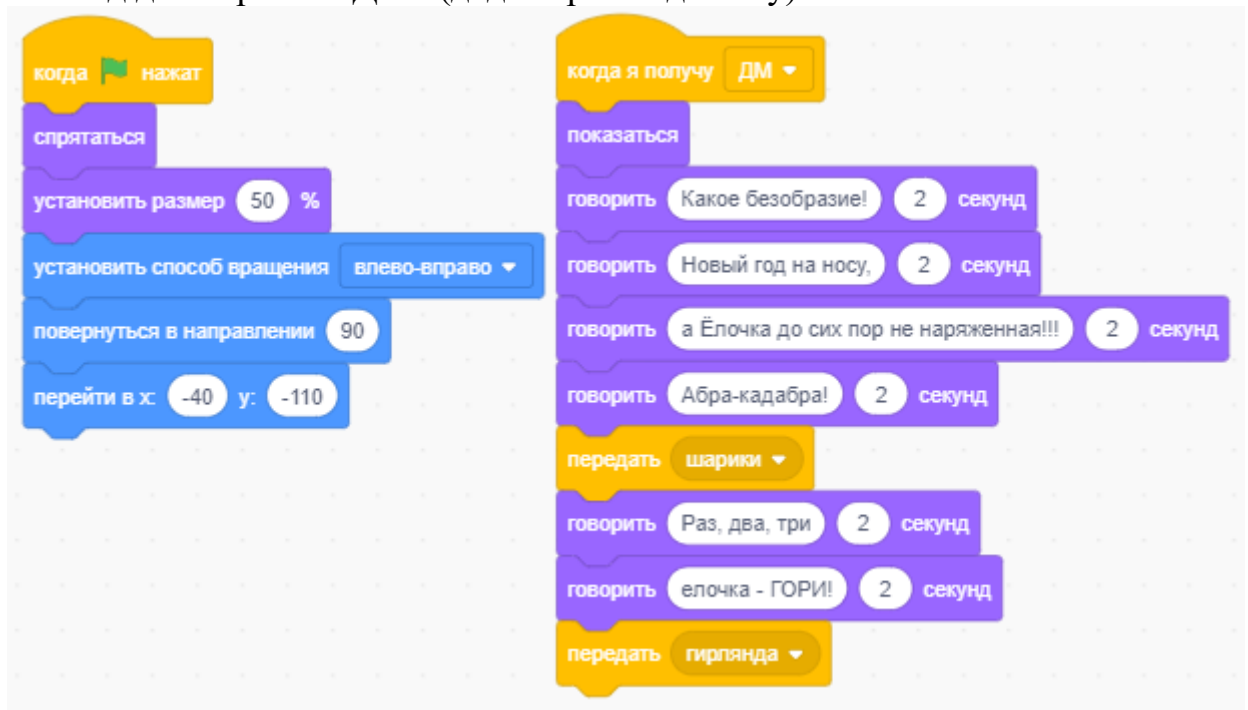
8. Код для спрайта «гирлянда».



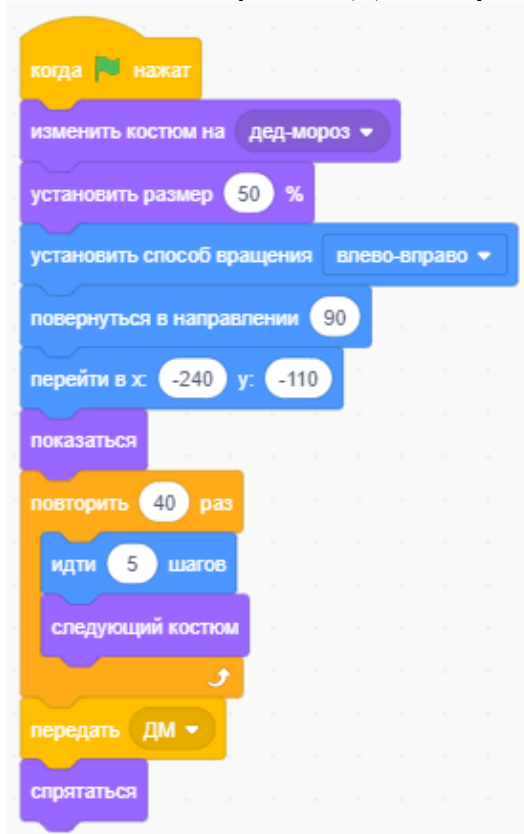
9. Код для спрайта «С Новым Годом!».



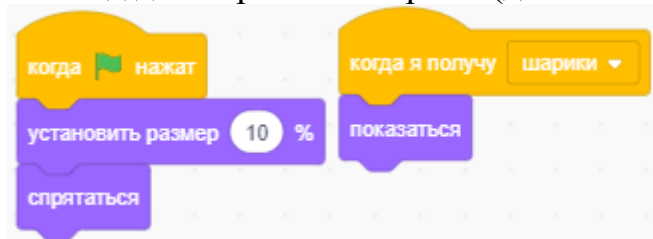
10. Код для спрайта «ДМ» (дед Мороз вид сбоку)



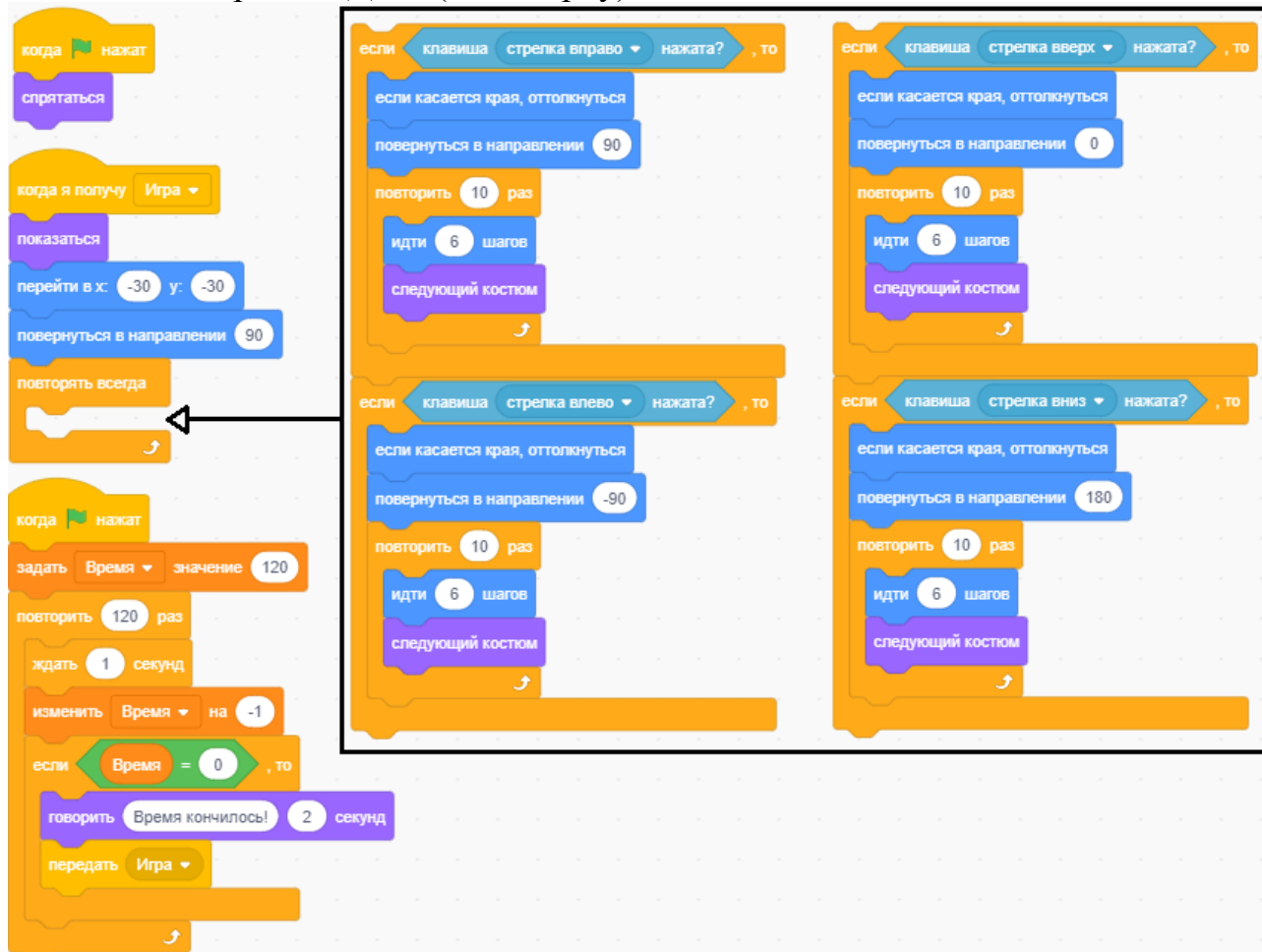
11. Код для спрайта «Дед Мороз» (в движении)



11. Код для спрайта «Шарик» (для всех одинаковый)



12. Код для спрайта «Дед» (вид сверху)



13. Код для спрайта «Подарок»

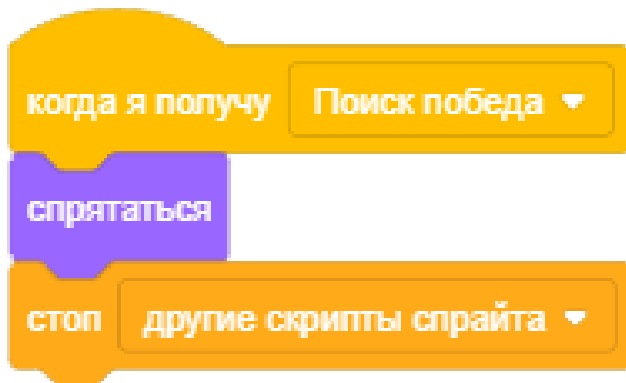
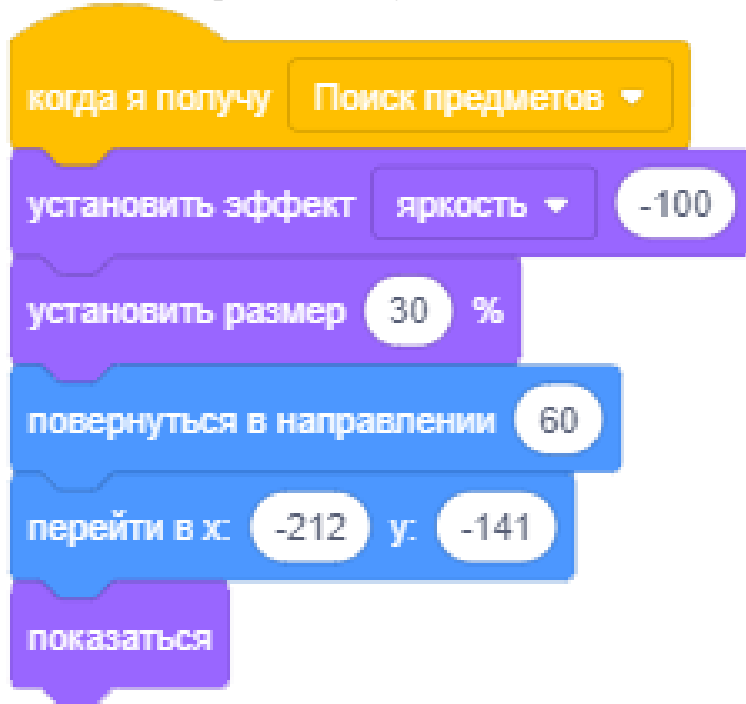


Игра «Поиск предметов» (по силуэту)

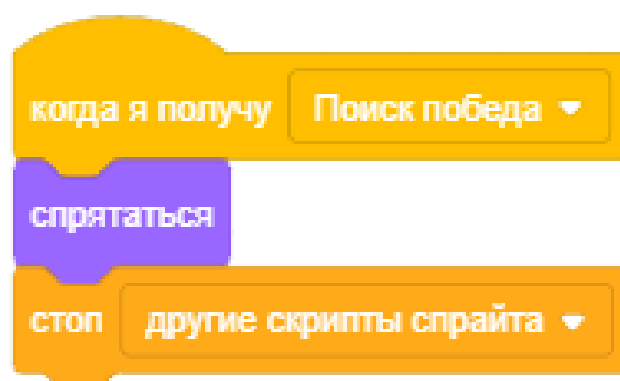
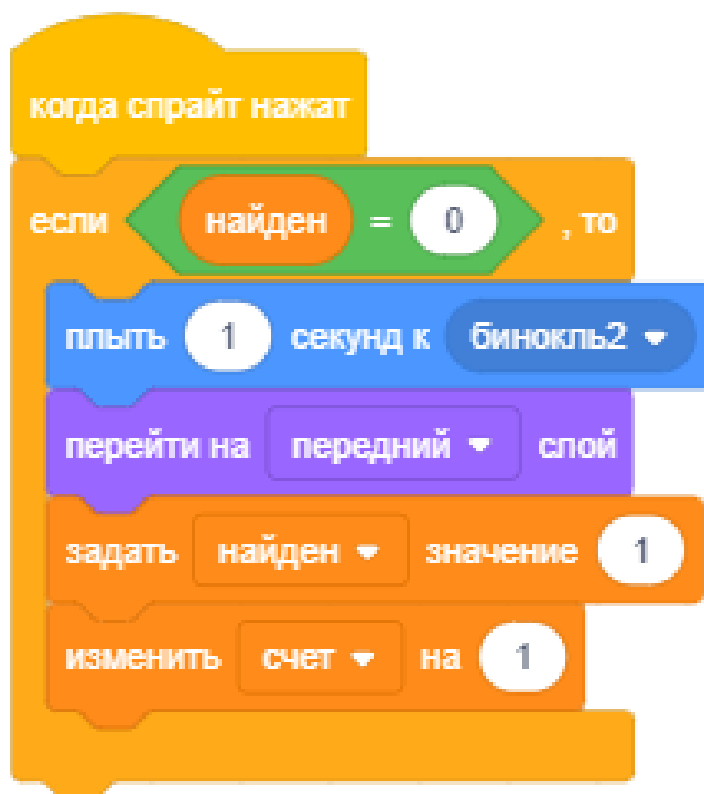
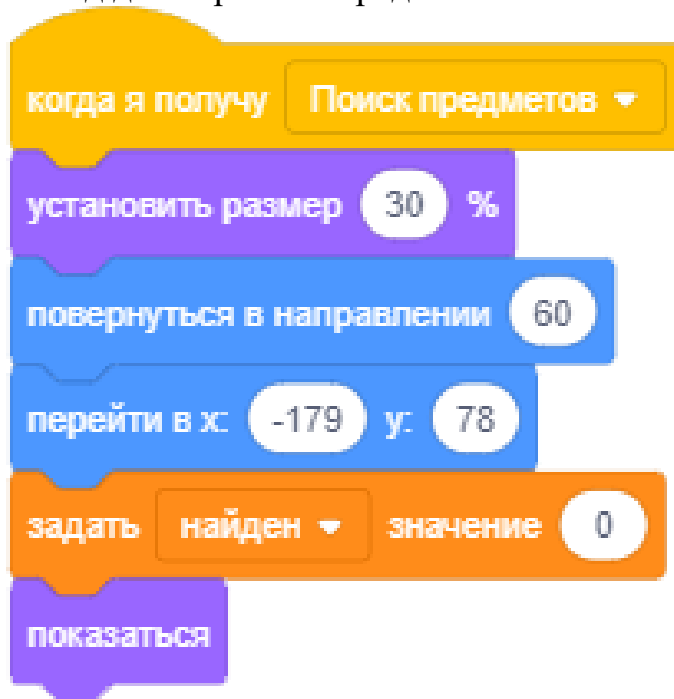
Пояснения к игре

Создать переменную «Счёт» для всех спрайтов

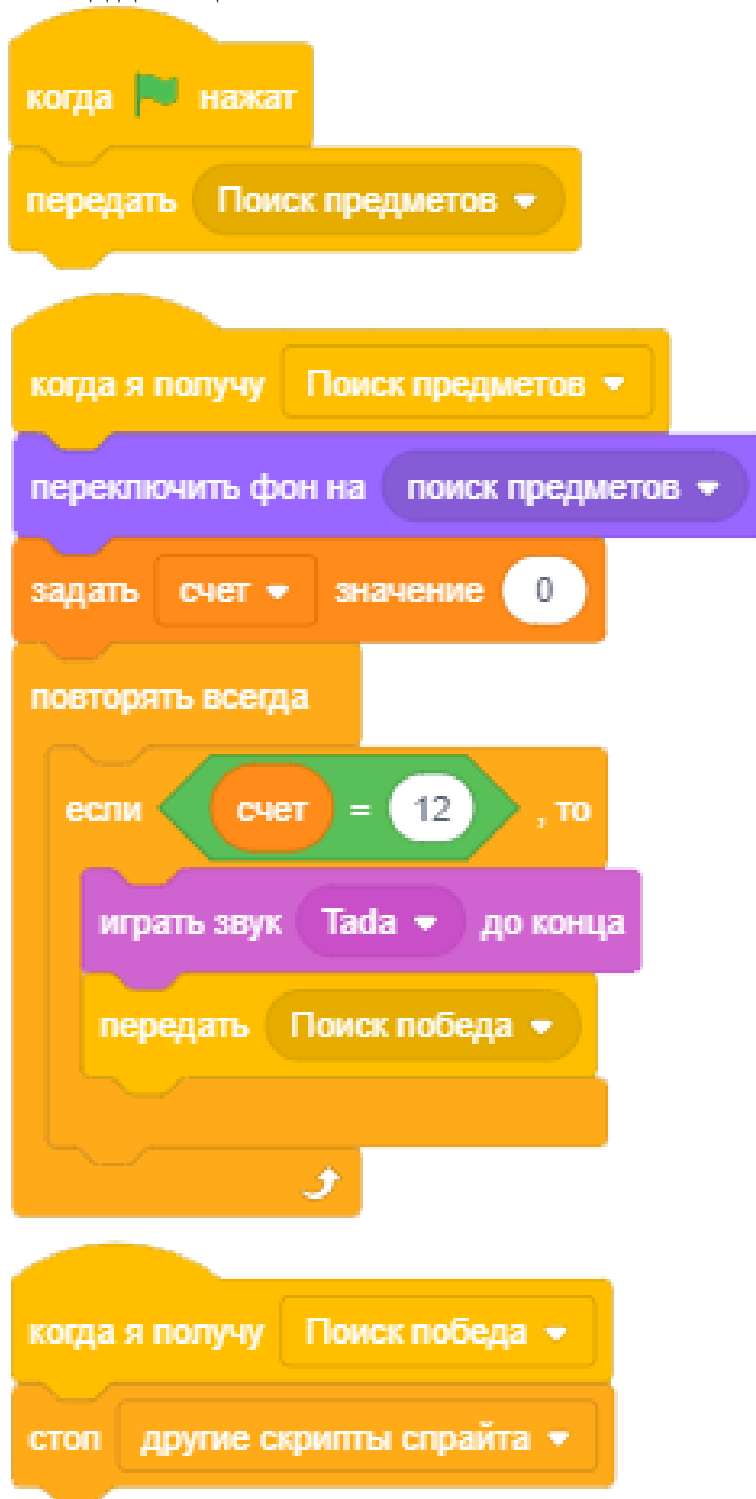
1. Удаляем спрайт Кота.
2. Добавляем фон.
3. Создаём переменную «Счёт» для всех спрайтов
4. Загружаем из библиотеки спрайт (предмет для поиска). Щелкаем по спрайту ПКМ и дублируем его (силуэт предмета)
5. Для предмета создаём переменную «Найден» (только для этого спрайта)
6. Код для спрайта «Силуэт»



7. Код для спрайта «Предмет»



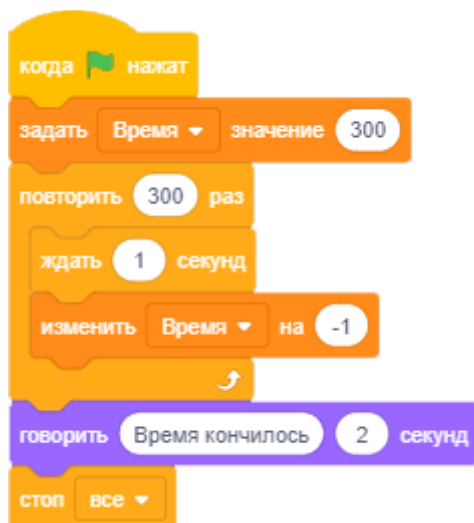
8. Код для сцены



Игра «Берегись автомобиля»

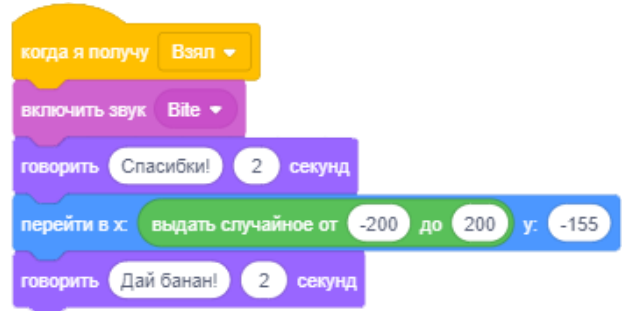
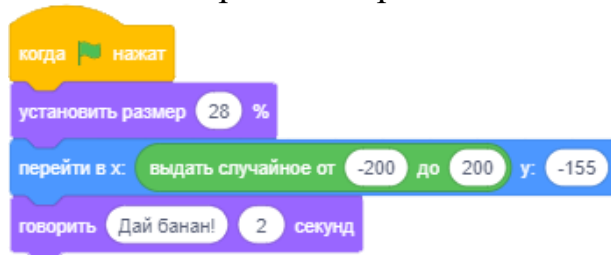
Пояснения к игре

1. Выбираем из библиотеки или загружаем с компьютера спрайты и переименовываем их: «Игрок», «Персонаж», «Предмет».
2. Загружаем с компьютера 4 спрайта автомобилей. На каждой полосе будет по две машины. Каждому спрайту добавляем костюмы и переименовываем их: «Машина 1» будет самой нижней, для неё можно выбрать самые высокие костюмы. «Машина 2» и «Машина 3» будут в центре, для них можно выбрать средние по высоте костюмы. «Машина 4» будет самой верхней, для неё нужно выбрать самые низкие костюмы, чтобы она не задевала верхнюю пешеходную дорожку.
3. В библиотеке Scratch есть единственный фон с дорогой (Night City With Street). Этот фон не совсем подходит, т.к. у него только одна пешеходная дорожка снизу. А для игры необходимо две – по обе стороны дороги.
4. Создаём три переменные: «Время», «Жизнь» и «Счёт»
5. Код для спрайта «Игрок»

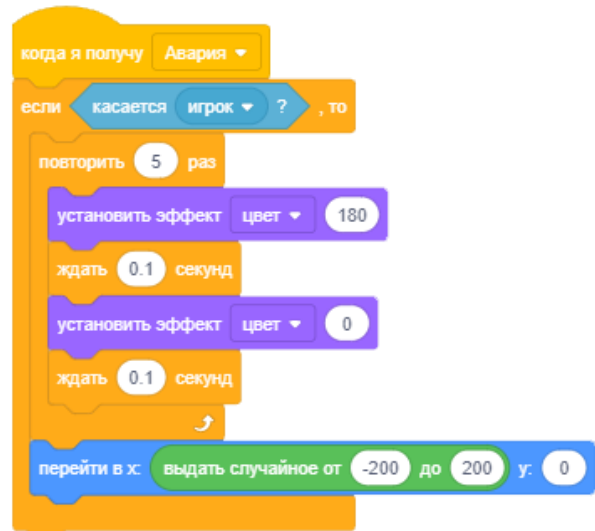




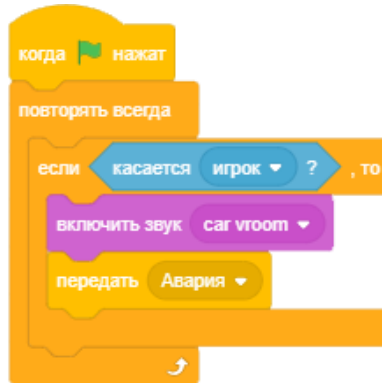
6. Код для спрайта «Персонаж»



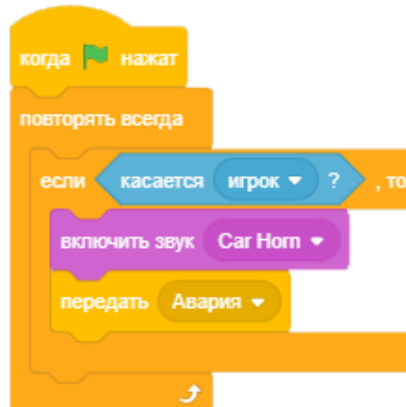
7. Код для спрайта «Предмет»



«Машина 1»



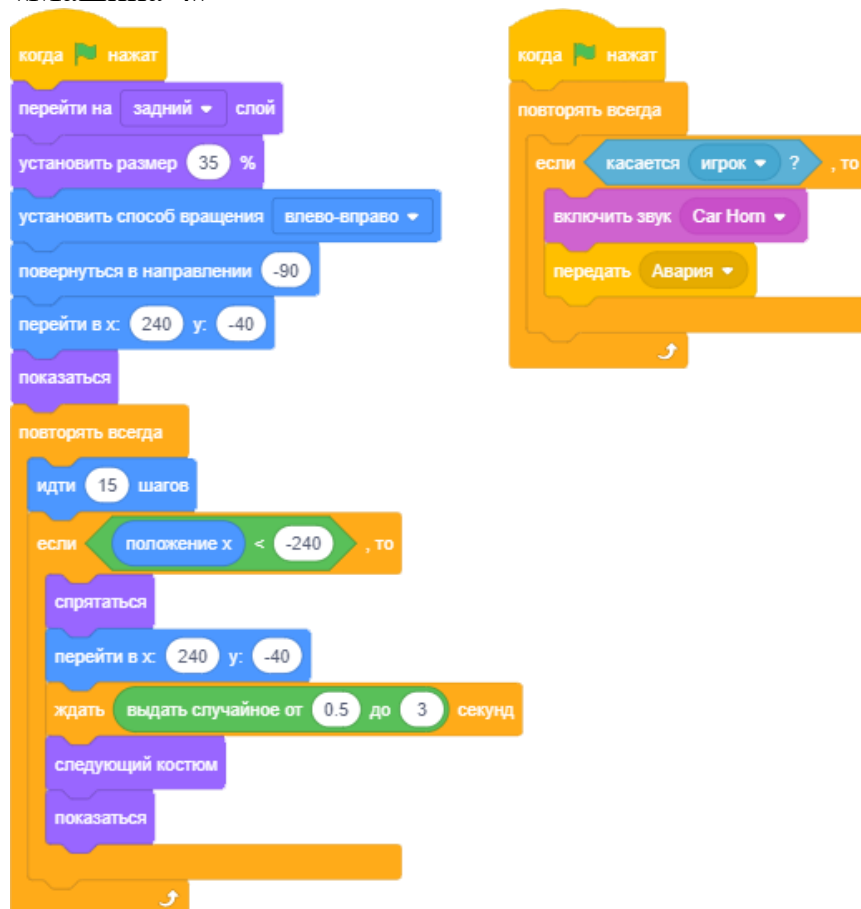
«Машина 2»



«Машина 3»



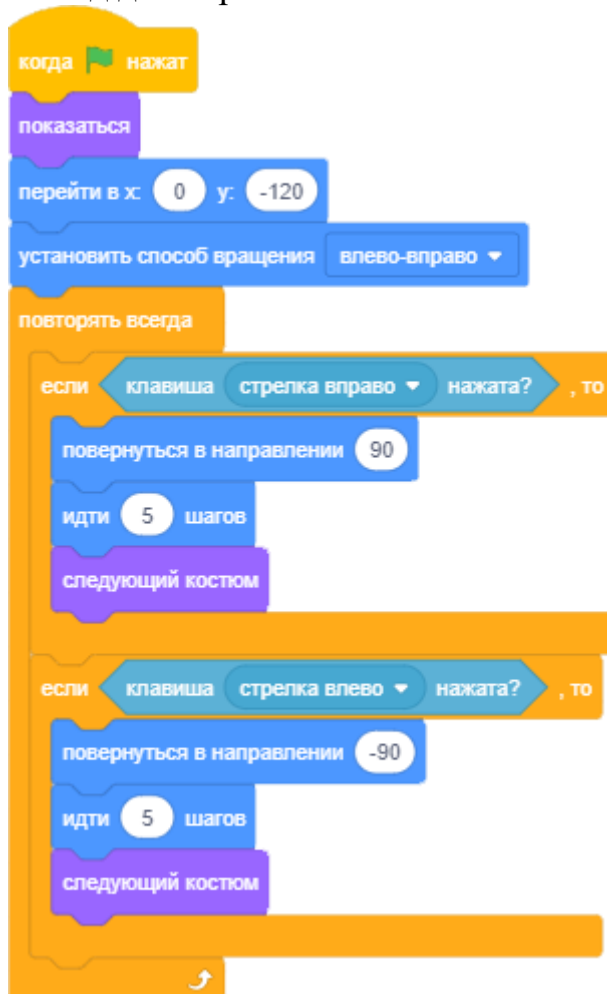
«Машина 4»



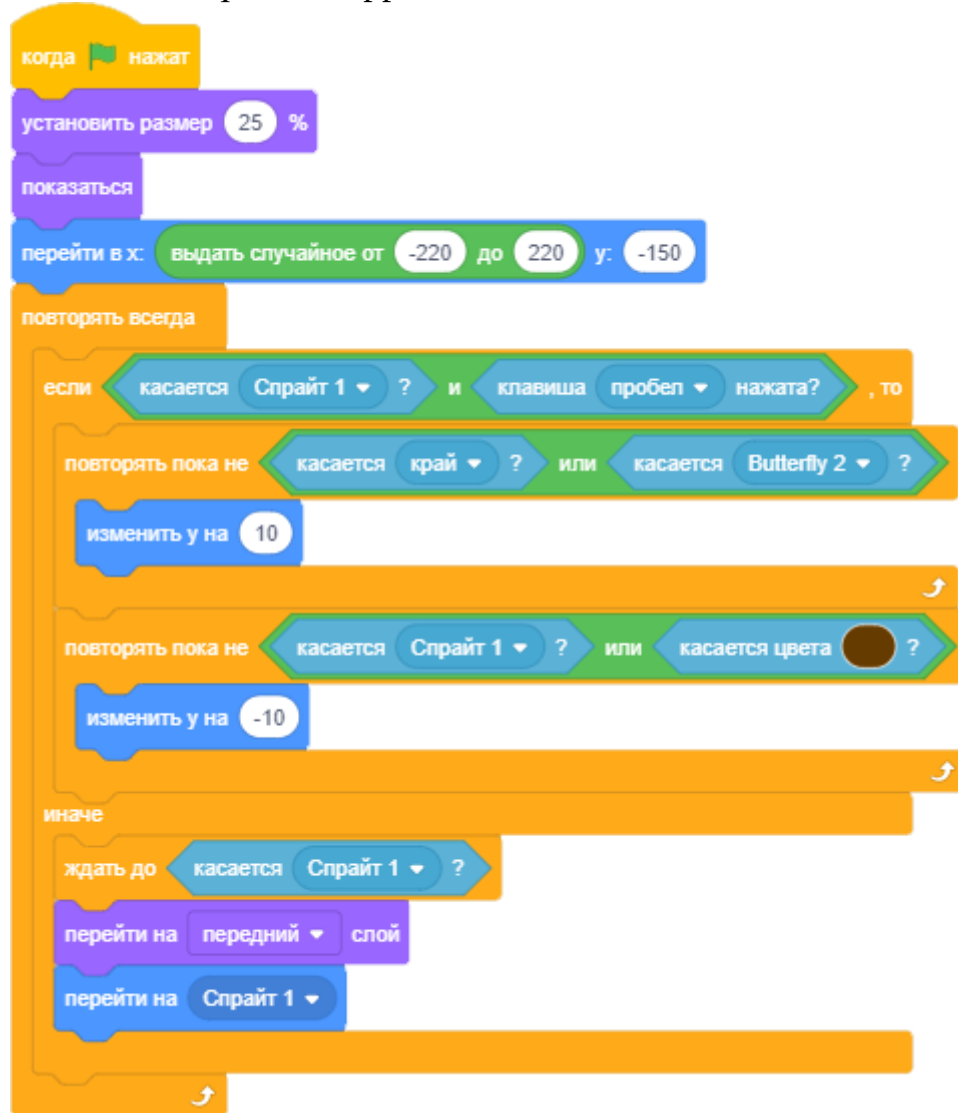
Игра «Яблочный стрелок»

Пояснения к игре

1. Спрайт «Кот» оставляем
2. Загружаем из библиотеки спрайты: «Apple», «Butterfly 2».
3. Загружаем из библиотеки фон Blue Sky, в редакторе дублируем фон два раза. Первый фон оставляем пустым, на втором пишем «Победа», на третьем «Поражение»
4. Создаём три переменные: «Время», «Жизнь» и «Счёт»
5. Код для спрайта «Кот»



6. Код для спрайта «Apple»



7. Код для сцены



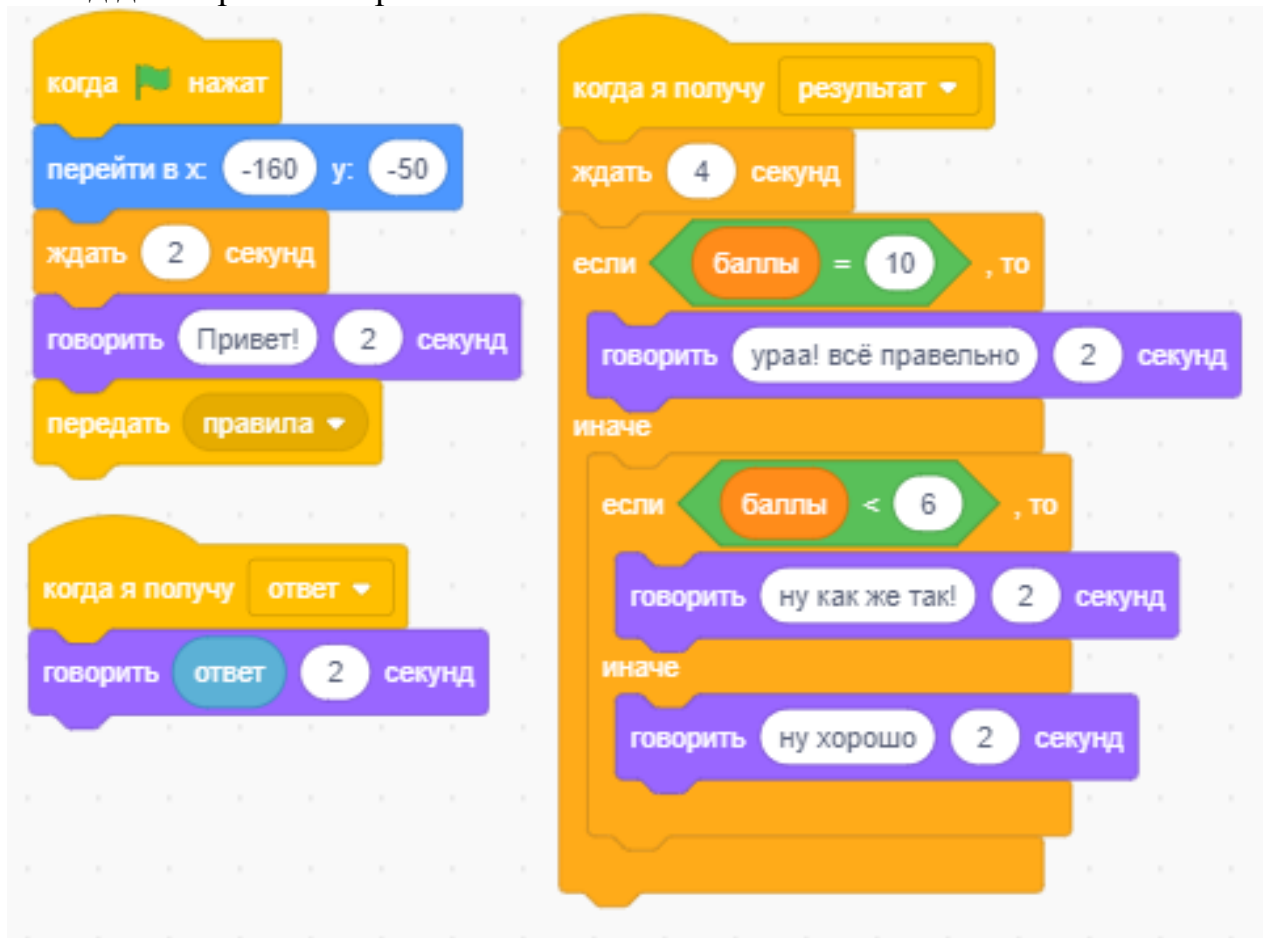
8. Код для спрайта «Butterfly 2».



Игра «Викторина»

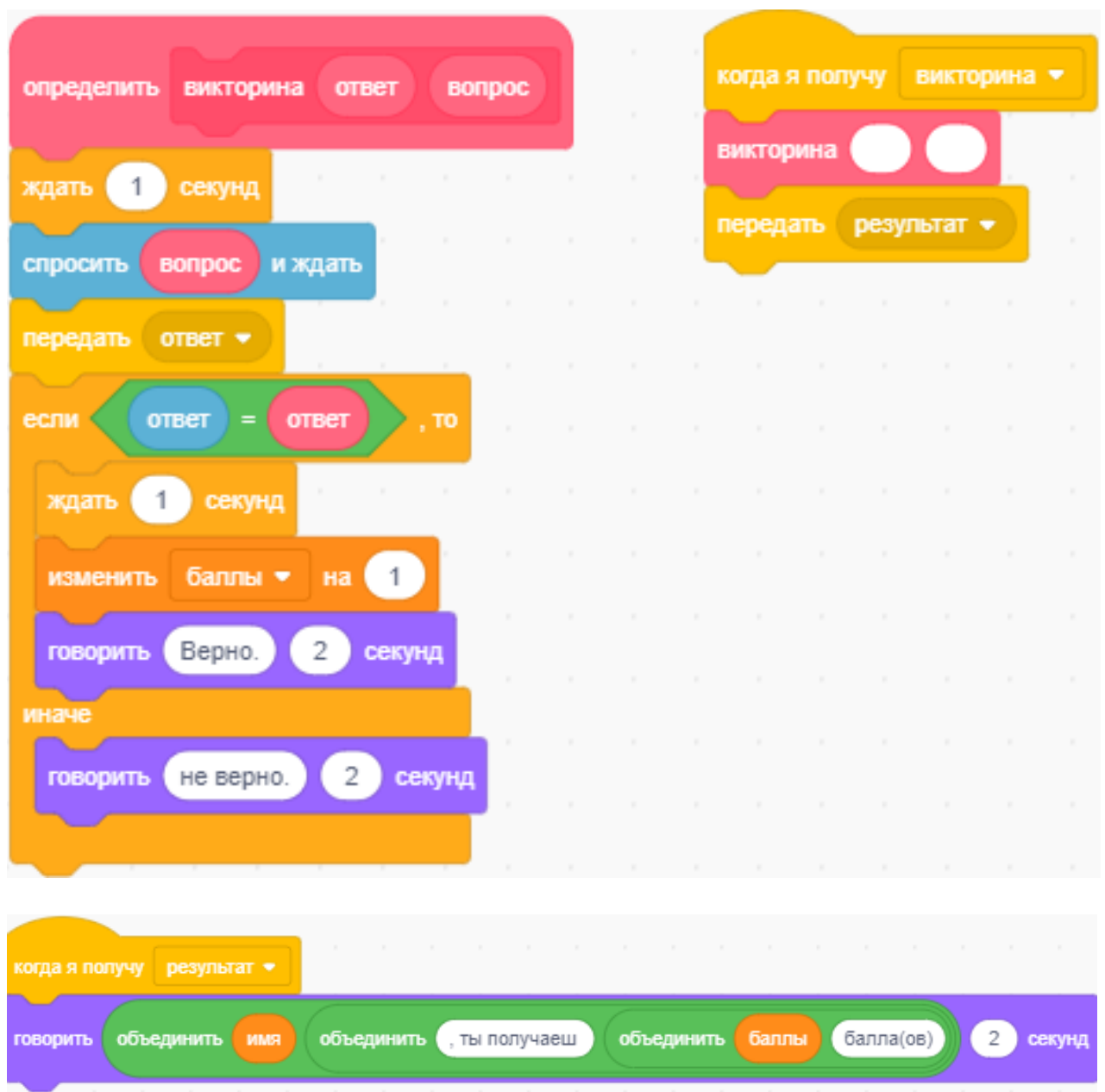
Пояснения к игре

1. Выбираем из библиотеки или загружаем с компьютера спрайты и переименовываем их: «Игрок» и «Ведущий».
2. Создаем две переменные: «Баллы», «Имя»
3. Код для спрайта «Игрок»



4. Код для спрайта «Ведущий»

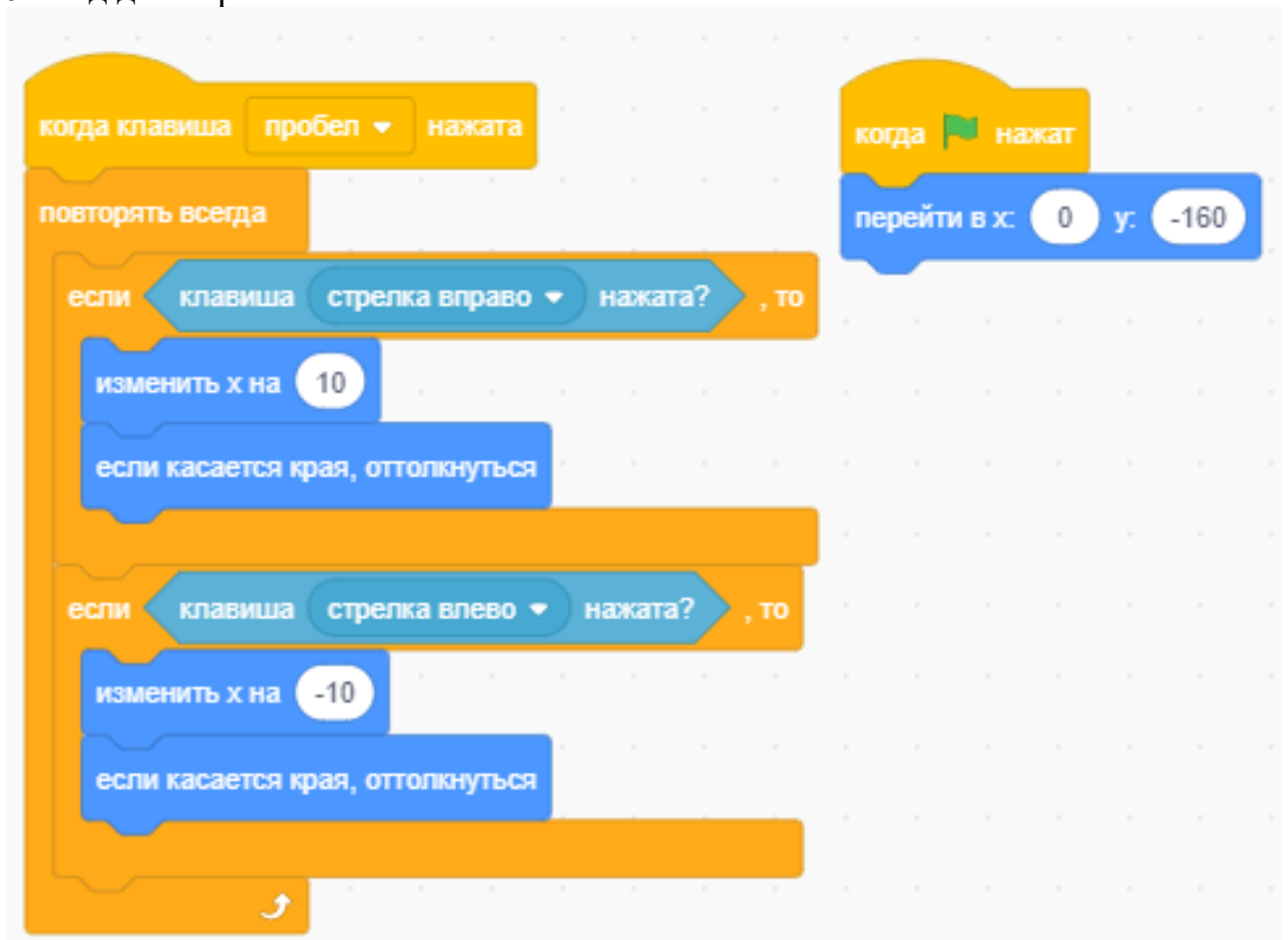




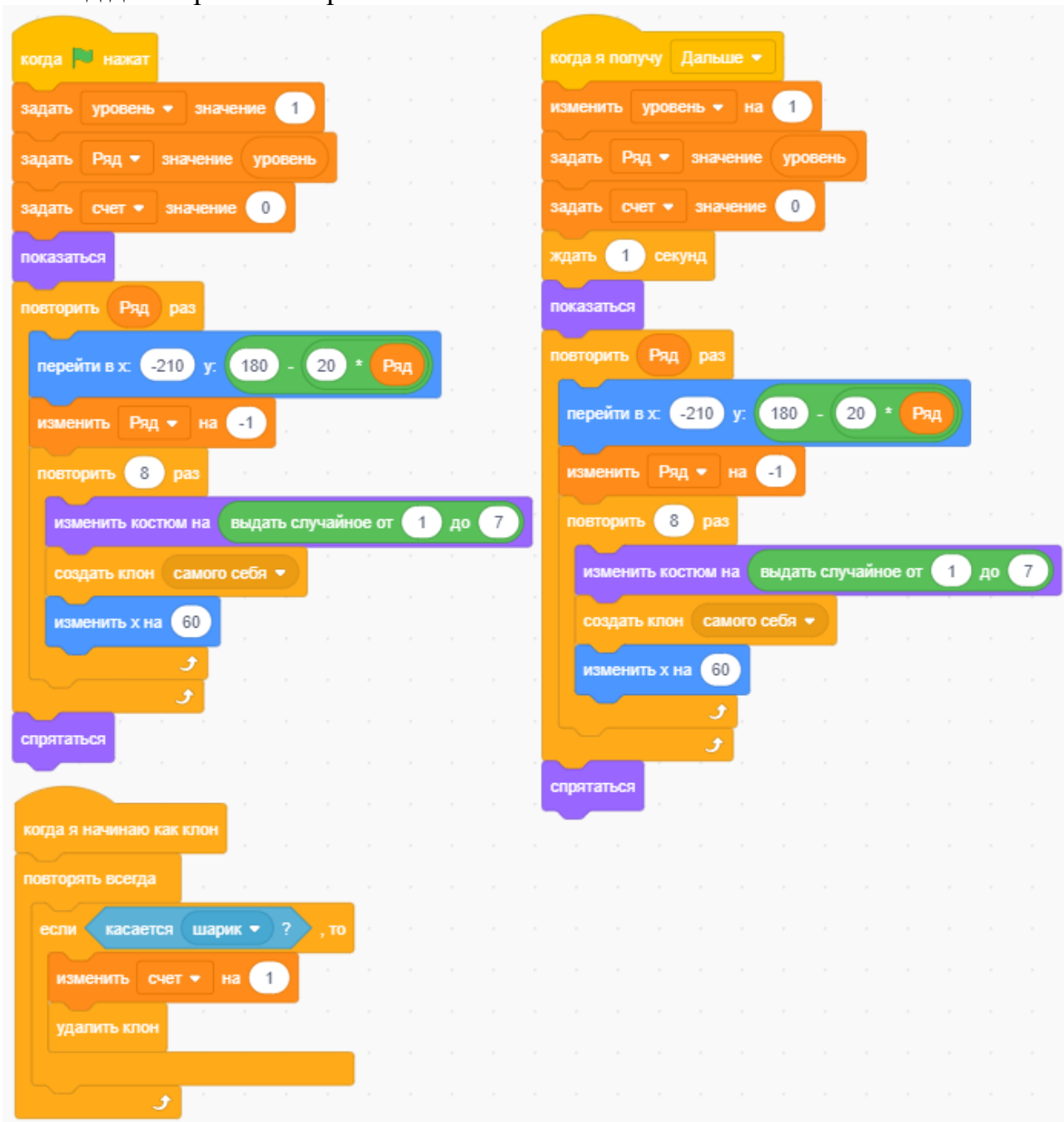
Игра «Арканоид»

Пояснения к игре

1. Спрайт «Кот» удаляем
2. Загружаем из библиотеки спрайты и переименовываем из: «Line» - дно, «Paddle» - ракетка, «Ball» - шарик. С компьютера загружаем спрайт «Кирпич»
3. Дублируем костюм «Кирпич» шесть раз, перекрашиваем костюмы в цвета радуги
4. С компьютера загружаем 7 фонов для игры.
5. Загружаем из библиотеки фон Blue Sky2, в редакторе дублируем фон два раза. На первом фоне пишем «Нажми пробел» и переименовываем его в «Начало». На втором пишем «Победа», переименовываем в «Победа». На третьем пишем «Поражение», переименовываем в «Поражение».
6. Создаём три переменные: «Ряд», «Уровень» и «Счёт», видимой оставляем только «Счёт»
7. На сцену загружаем три звука и переименовываем их: «Video Game 1» - игра, «Cheer» - победа, «Oors» - поражение.
8. К спрайту «Шарик» загружаем два звука и переименовываем их: «Big Boing» - прыжок, «Basketball Bounce» - кирпич.
9. Код для спрайта «Ракетка»



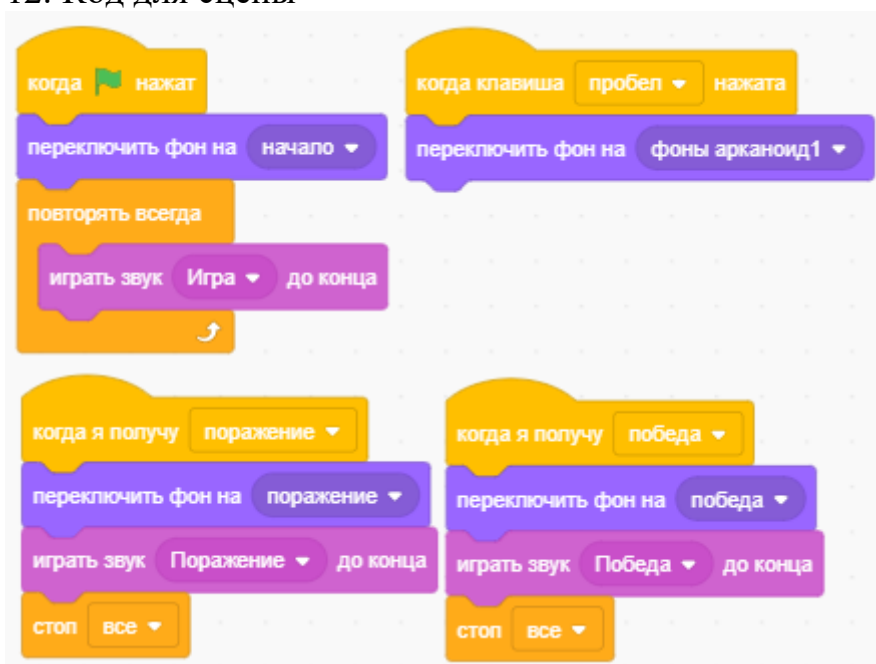
10. Код для спрайта «Кирпич»



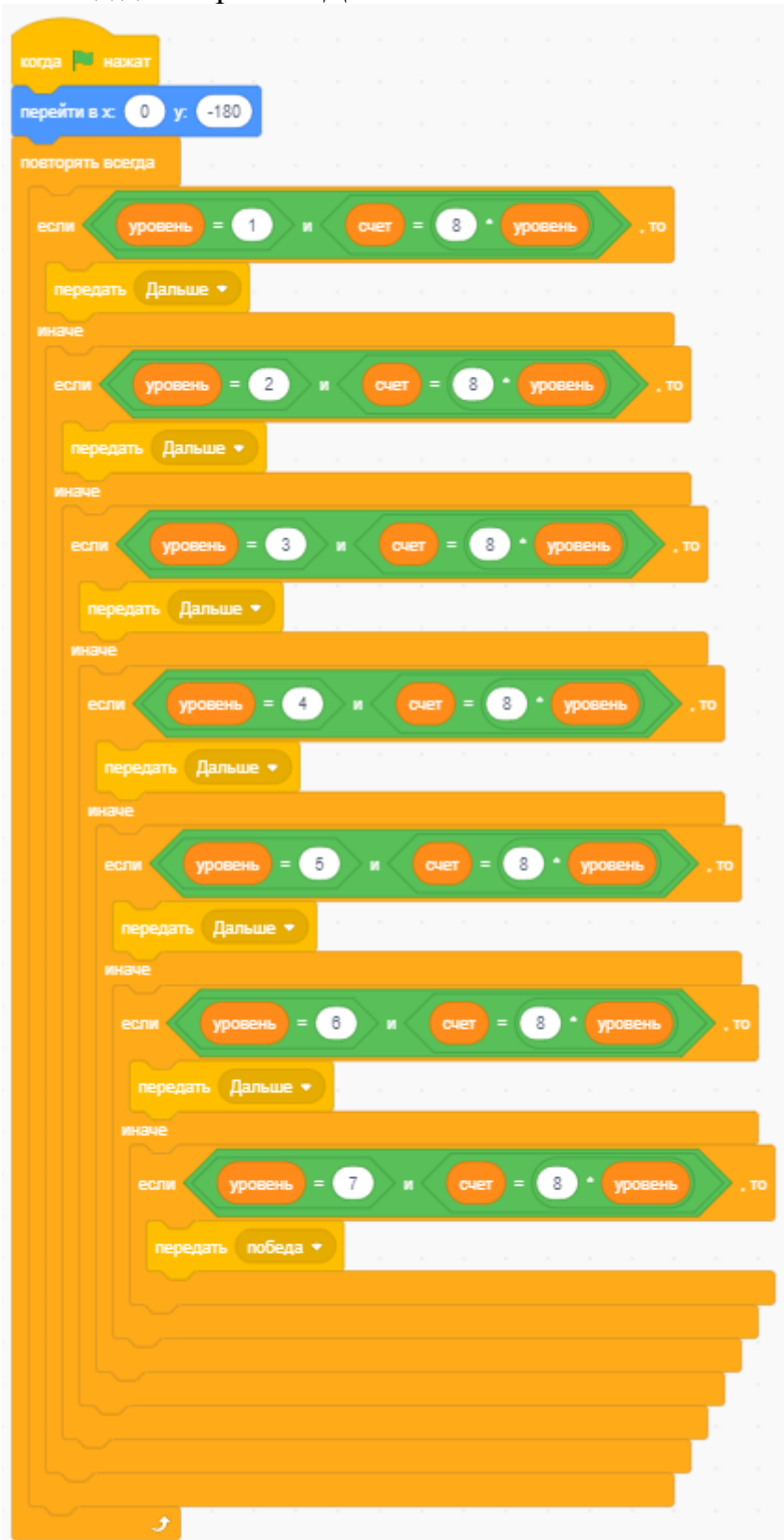
11. Код для спрайта «Шарик»



12. Код для сцены



13. Код для спрайта «Дно»

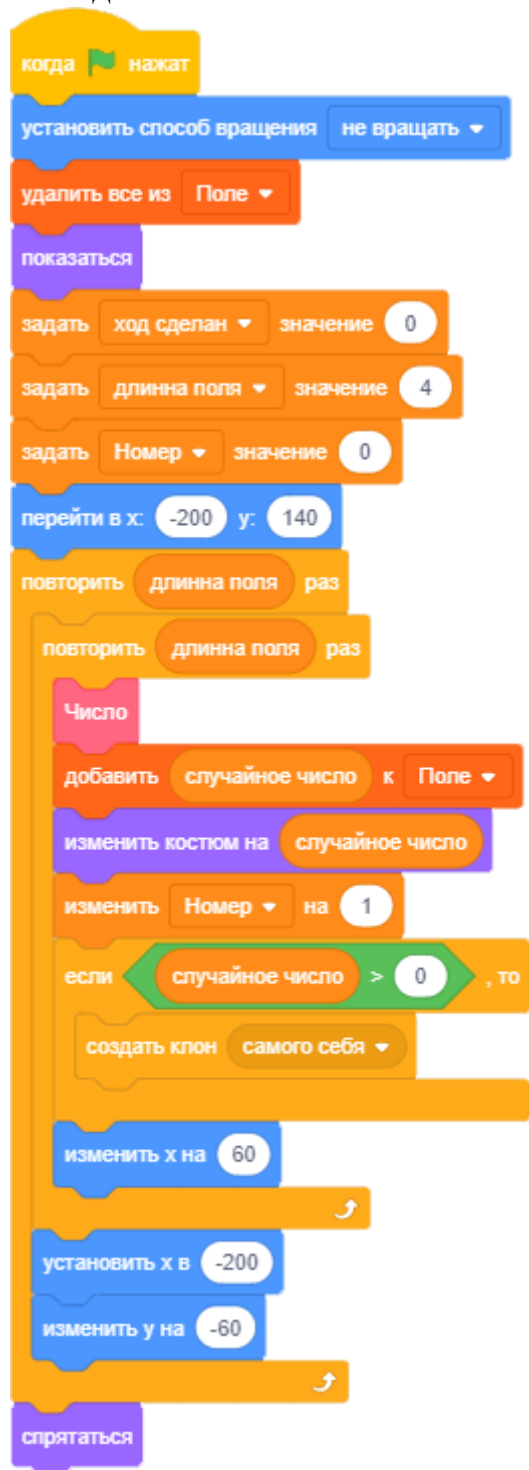


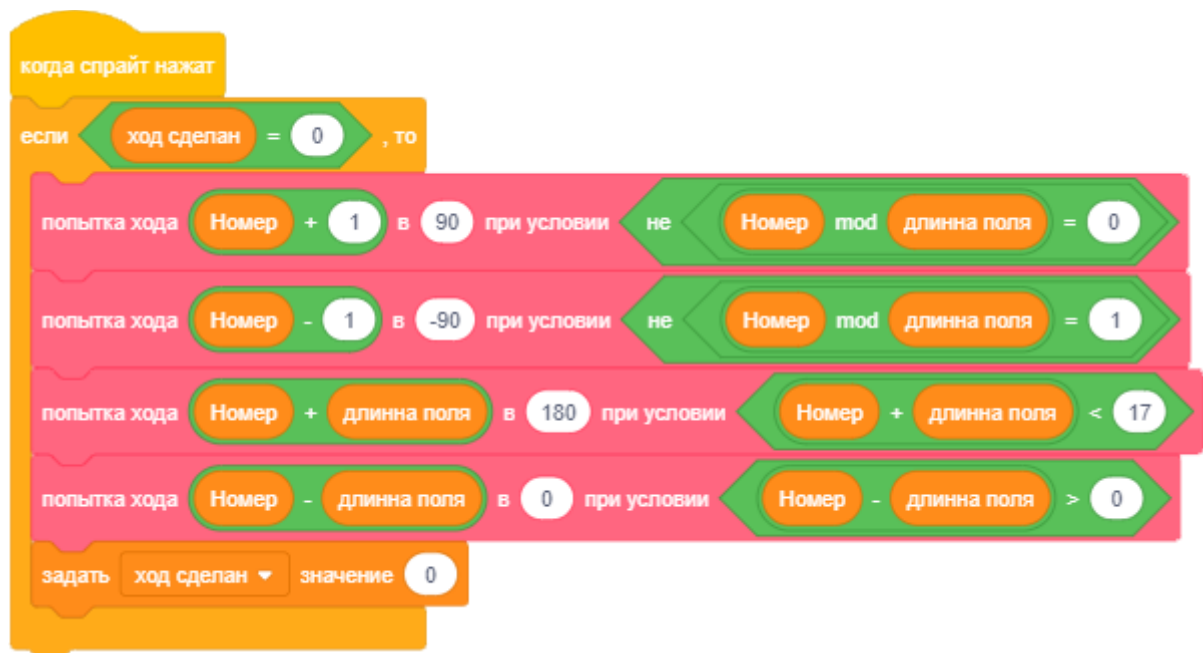
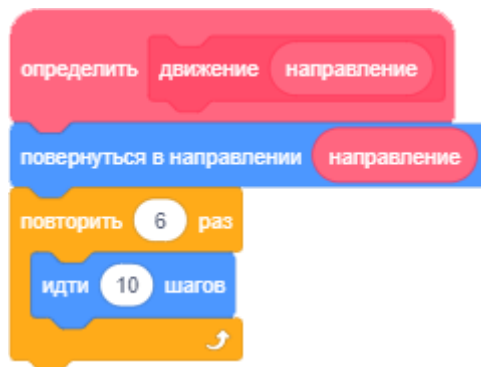
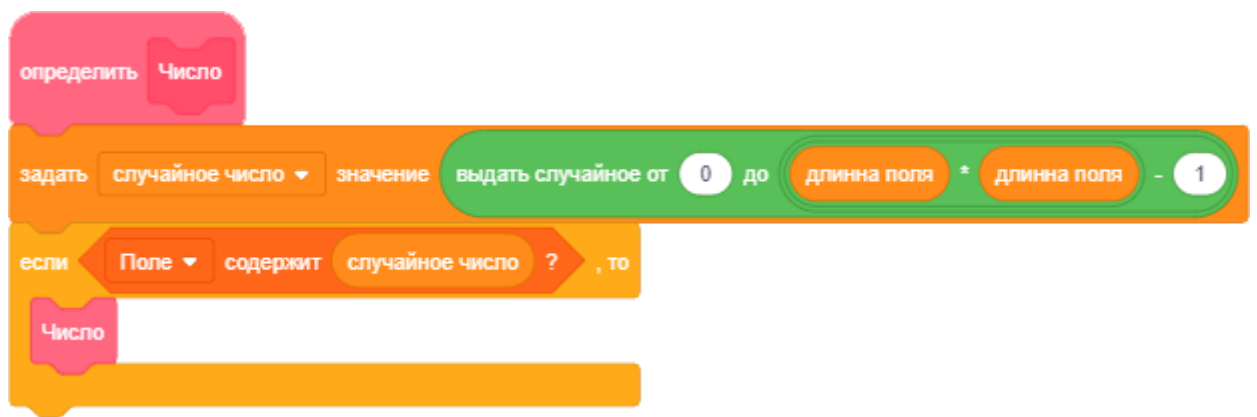
Игра «Пятнашки»

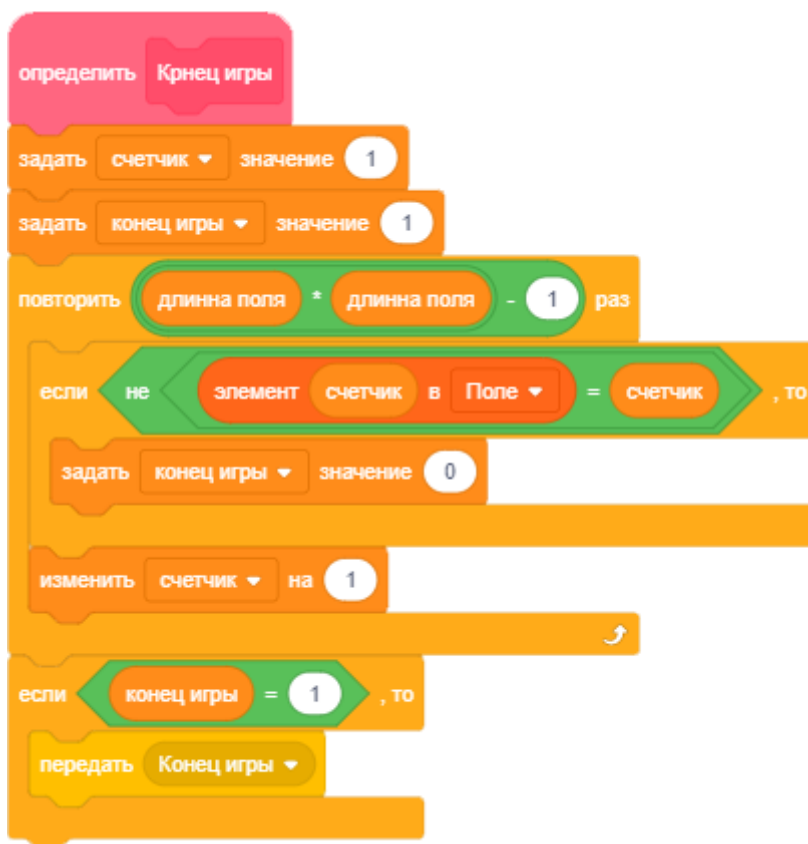
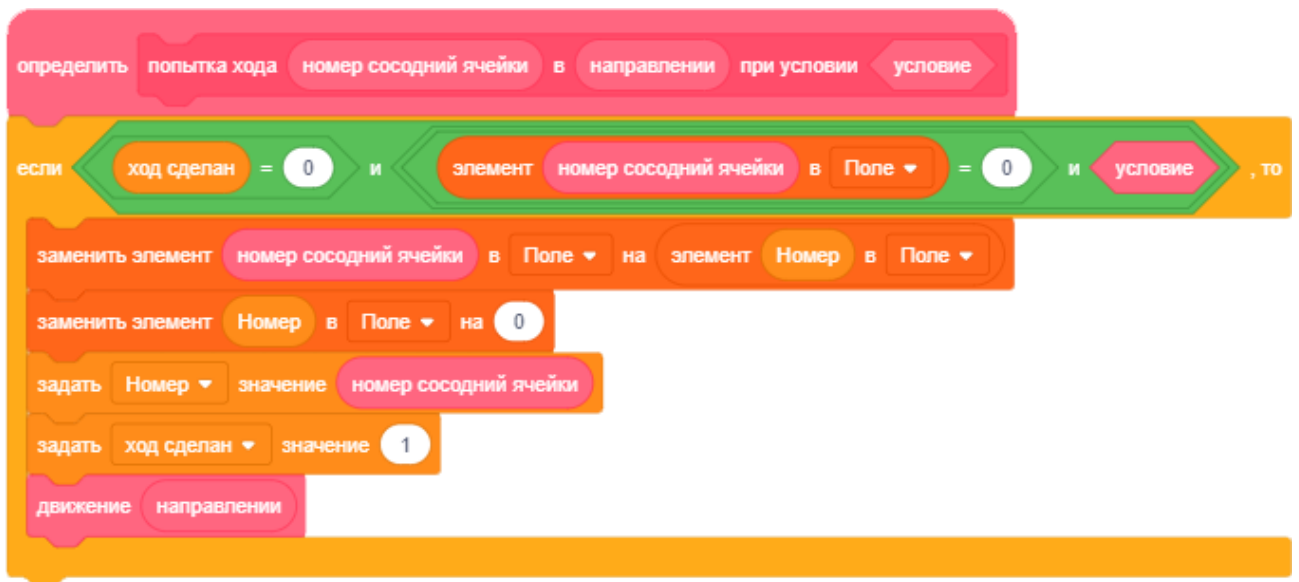
Пояснения к игре

1. Спрайт «Кот» удаляем
2. Рисуем спрайт квадрат с рамкой (60*60 пикселей), пишем на нём цифру 1, дублируем спрайт 14 раз, изменяем на каждом дубле цифры 2-15
4. Создаём переменные: «Номер» - только для этого спрайта. Остальные для всех спрайтов: «Длина поля», «Конец игры» и «Случайное число», «Счетчик», «Ход сделан».

3. Код







Список литературы

1. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. Спб.: БХВ-Петербург, 2017 – 192с. ил. ISBN 978-5-9775-3739-1
2. Свейгард Эл. Программирование для детей: делай игры и учи язык Scratch!; [пер. с англ. М. Райтман]. – Москва: Эксмо 2017 – 304с. ISBN 978-5-699-98943-0
3. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 134с.: ил. ISBN 978-5-97060-396-3
4. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Кн.2: Sretch. Ученик игродела. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 152с.: ил. ISBN 978-5-97060-515-8

Методические рекомендации

1. На занятии очень важно создать комфортную доверительную и творческую атмосферу.

2. Создание игр разного жанра.

Целью выполнения творческих практических работ является: закрепление теоретических знаний и получение практических навыков работы в программе «Scratch».

Начальный этап обучения направлен на знакомство с алгоритмами, исполнителями и элементами программирования. Это служит базой для создания компьютерных игр.

3. При составлении игр для детей 8-10 лет необходимо использовать репродуктивный метод обучения:

3.1. Педагог *в сначала озвучивает* необходимое действие (запустить программу «Scratch», загрузить проект/спрайт/фон/звук, добавить блок, передать сообщение, перейти в редактор костюмов/фонозвучий и т.п.), затем выполняет его.

3.2. Если обучающийся затрудняется выполнить действие, педагог *уточняет* (на словах объясняет путь к файлу, место расположения нужной кнопки/вкладки/блока и т.п.)

3.3. Если обучающийся всё равно затрудняется выполнить действие, педагог *заново демонстрирует весь процесс на экране проговаривая свои действия.*

4. В процессе выполнения практической работы, обучающиеся периодически запускают программу, чтобы проверить правильность составления кода.

Если у обучающегося программа не работает (работает неправильно или не полностью) педагог просит обучающегося самостоятельно сравнить последовательность блоков (озвучивая их по порядку и акцентируя внимание на возможные ошибки).

5. Возможные ошибки.

На начальных этапах обучения дети путают блоки с похожими названиями (установить и изменить, сменить костюм и сменить фон, положение X и положение Y и т.п.) или при дублировании блоков забывают внести изменения в параметры блока (собрали код для управляющей кнопки «Стрелка вверх», продублировали, но забыли изменить параметры для «Стрелка вниз» и т.п.).

Если ребенок не может найти ошибку, педагог задаёт наводящие вопросы, что именно работает неправильно.

Если ребенок и тогда не находит ошибку или не может объяснить, что именно не работает, педагог подходит к обучающемуся и исправляет её сам, поясняя в чем заключалась ошибка или попросит более успевающего обучающегося помочь найти ошибку.

Со временем, дети сами замечают ошибки у соседей и подсказывают правильные способы их исправления или предлагают помощь, тем кто не справляется, чтобы ускорить процесс создания игры.

6. На сложных этапах обучения используется *информационно-рецептивный метод* (изучение нового материала, составление условий с использованием формул) теоретический материал подаётся небольшими порциями в процессе выполнения практической работы. При составлении кода игры, педагог объясняет целесообразность использования конкретных способов программирования.

7. Очень важно использовать *метод проблемного изложения* (материал знакомый детям из предыдущих тем) педагог формулирует проблему (задача для игрового персонажа, условие победы/поражения, оптимизация кода и т.п.) и показывает логические шаги для её решения.

Творческая часть предполагает какое-либо самостоятельное изменение или улучшение игры. От самого простого: изменение персонажей или фона (перекрашивание, дорисовка элементов или полная замена), до более сложного: добавление объекта (дублирование и корректировка существующего или создание нового), добавление новых локаций и событий (создание предыстории для основной игры, добавление концовки при победе/проигрыше) и т.п.

8. При таком подходе, практически все обучающиеся справляются с заданием, получая в результате правильно работающую игру, что создаёт ситуацию успеха, для каждого ребёнка и способствует повышению его самооценки.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова»**



Воспитательное мероприятие

Конкурс «Пазломания»

**Занина Анна Васильевна,
педагог дополнительного образования**

Снежинск

Пояснительная записка

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей).

Современную жизнь невозможно представить без компьютера. Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка. При обучении основам компьютерной грамотности, используется множество игр и упражнений, практических заданий. В современном мире игр, существует немало увлекательных головоломок, которые возникли очень давно, и, пройдя немалый путь эволюции, дошли до наших дней. Одной из таких можно считать пазл - логическая игра, в которой основной задачей является собрать изображение из небольших деталей. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуются активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать.

Конкурсные задания обучающиеся выполняют в программе «Пазлы 2.0» - Gold Edition, которая позволяет:

- задавать уровень сложности игры, «разрезав» картинку на желаемое количество элементов;
- выбирать форму пазлов;
- настраивать изображение с помощью встроенного редактора;
- загружать свои изображения и многое другое.

При работе с пазлами реализуется дифференцированный подход. Для конкурса разрабатываются специальные задания, которые состоят из двух частей: сборка пазла и выполнения практической части. На каждой картинке-пазле изображены разные задания: загадки, логические задачи, задания на поиск предметов и слов, загадки с «подвохом» и другие.

Собирание пазлов помогает обучающимся тренировать способность принимать сложные решения. Для того чтобы определить место пазла в картинке, ребенку нужно учитывать сразу несколько факторов: форму

элемента, то, что на нем изображено, то, на какой стадии в данный момент находится его работа. При сборке пазла у обучающихся нет возможности видеть конечное изображение.

В процессе данного занятия формируется интерес к учебно-познавательной деятельности. Многие дети младшего школьного возраста имеют проблемы с чтением – не любят читать. С экрана ребята читают охотней, потому, что это часть игры. При регулярном использовании манипулятора «мышь» снижается мышечное напряжение, тренируется мелкая моторика рук, улучшается техника письма. Конкурсные задания позволяют обучающимся осваивать способы ориентирования с помощью определения направления: вверху, внизу, слева, справа. Эффективность использования компьютерных средств обучения является одним из факторов формирования зрительно-моторной координации и умения распределять внимание во время сборки пазла.

Задания объединены общей тематикой – животные

Играть просто и весело.

Цель и задачи

Цель: создание условий для формирования: элементов понятийного мышления и мыслительных операций — анализ, сравнение, группировка, классификация; нестандартного мышления и сообразительности; методов логического мышления и применения законов логики.

Задачи:

- тренировка с манипулятором «Мышь»;
- формирование умений распределять внимание во время сборки пазла;
- формирование умений поэтапно решать поставленные задачи;
- формирование умений распределять информацию по заданному условию;
- развитие смекалки и сообразительности, находчивости, умения рассуждать;
- развитие у обучающихся логического и нестандартного мышления;
- развитие концентрации и устойчивости зрительного и слухового внимания;
- развитие смекалки и сообразительности.

Участники конкурса, условия проведения

Конкурс проводится среди обучающихся направления «Игроделы Scratch». В связи с особенностью компьютерного кабинета (8 рабочих мест) конкурс проводится в каждой группе отдельно. По итогам проведения конкурса во всех группах, определяется команда, набравшая больше всего баллов, которой присуждается первое место.

Число команд: 2 команды в каждой группе

Состав команды: 4 – 3 человека

Порядок проведения

Конкурс проводится в 3 этапа.

1. Приветствие 5 мин.
2. Конкурсные задания 50 мин.
3. Подведение итогов, награждение 10 мин.

Определение победителей:

На каждом этапе конкурса за правильные ответы или скорость выполнения задания командам выдаются жетоны. После проведения конкурса во всех подгруппах, количество жетонов заносятся в общую таблицу (Приложение 1). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

Награждение:

Все участники награждаются грамотами за участие и сладкими призами. Команда, занявшая первое место по итогам, награждается грамотами за победу и дополнительными призами.

Ход воспитательного мероприятия

I Этап. Организационный

Приветствие обучающихся. Сообщение темы мероприятия.

II Этап. Подготовительный:

1. Деление группы на команды случайным образом (2 команды по 4 человека)
2. Определение названия команды;
3. Представление жюри и помощника.

Инструктаж по правилам конкурса. Каждому участнику выдается карточка для заполнения ответов. Дети подписывают свои карточки и рассаживаются за компьютеры.

III Этап. Основной

Конкурсное задание 1 «Ночная прогулка»

Условия: Конкурсное задание состоит из двух частей:

Часть1:

1. Участники должны собирать пазл в программе «Пазлы 2.0» - Gold Edition и узнать задание второй части

2. Время на сборку: 5 минут

Каждый участник за собранный пазл получает - 2 жетона.

Часть2:

1. Участники должны выполнить задание, которое изображено на картинке-пазле и заполнить соответствующую часть карточки.

2. Время на выполнение задания: 7 минут.

3. Задание на картинке: «Найдите всех животных в названии, которых есть буква «Д» (Рис.1 Пазл 1).

За каждый правильный ответ каждый участник получает по 1 жетону: максимально 7 жетонов. Результаты каждого участника суммируются в общий счет команды.

Ответы обучающиеся заносят в карточку

Ночная прогулка									
Д									
					Д				
					Д				
Д									
								Д	
Д									
						Д			



НОЧНАЯ ПРОГУЛКА

Найди
всех животных в
названии которых
есть буква "Д"

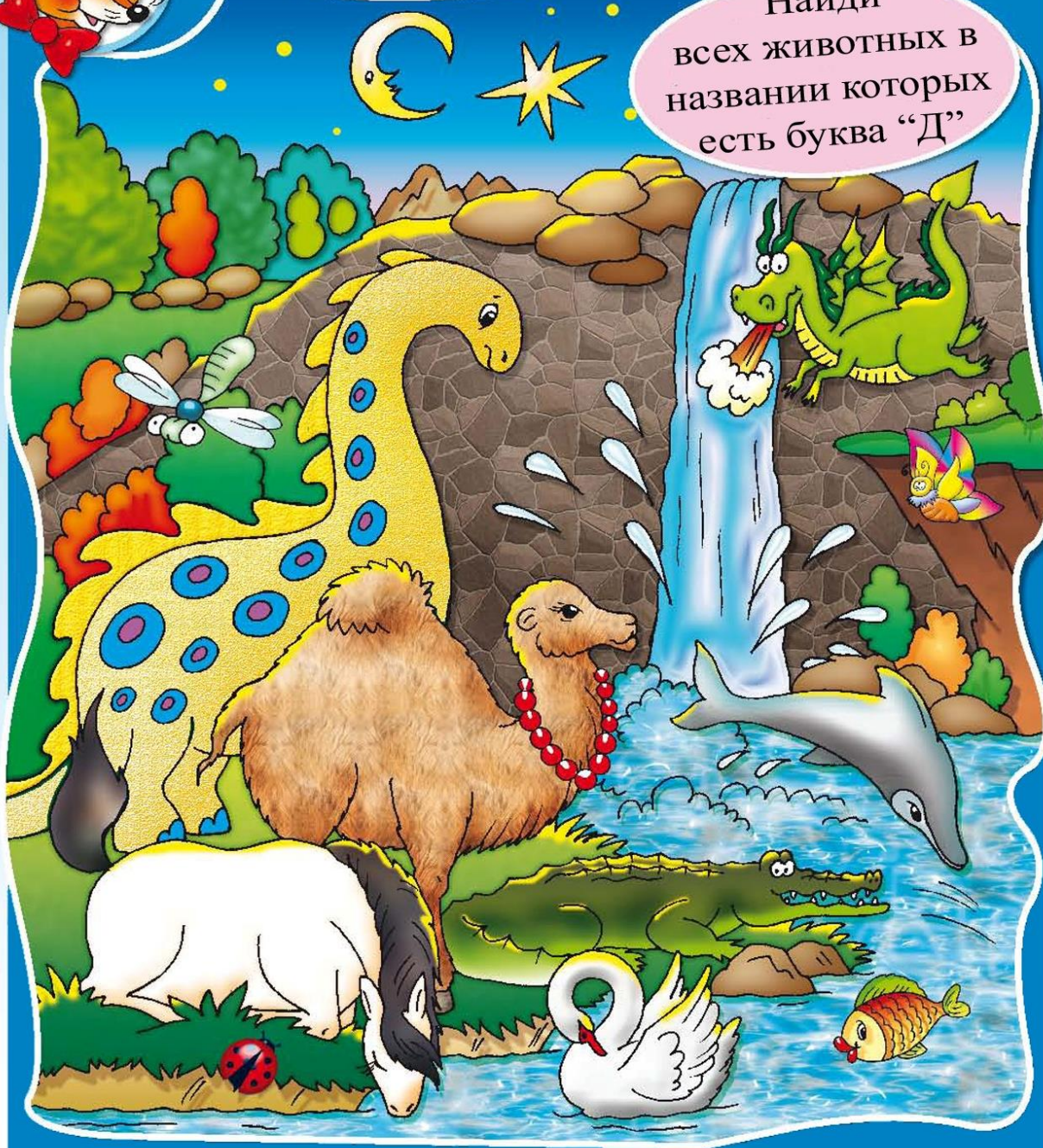


Рис.1 Пазл 1

Конкурсное задание 2 «Он-Она»

Условия: Конкурсное задание состоит из двух частей:

Часть1:

1. Участники должны собирать пазл в программе «Пазлы 2.0» - Gold Edition и узнать задание второй части
2. Время на сборку: 5 минут

Каждый участник за собранный пазл получает - 2 жетона.

Часть2:

1. Участники должны выполнить задание, которое изображено на картинке-пазле и заполнить соответствующую часть карточки.
2. Время на выполнение задания: 6 минут.
3. Задание на картинке: «Загадки с подвохом» (Рис.2 Пазл 2)

Пояснение ведущего: Загадки с подвохом — загадки с обычным вопросом, но с нестандартным ответом. Изначально вам захочется ответить в рифму, но советую подумать над ответом.

За каждый правильный ответ каждый участник получает по 1 жетону: максимально 6 жетонов. Результаты каждого участника суммируются в общий счет команды.

Ответы обучающиеся заносят в карточку

Он-она

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

6_____

Загадки с подвохом

1. Он бегемот — она бегемотиха,
Он кашалот — она кашалотиха,
Он баран — она ...

2. Он лев — она львица,
Он волк — она волчица,
Он кенгуру — она ...

3. Он слон — она слониха,
Он лось — она лосиха,
Он филин — она ...

4. Он тигр — она тигрица,
Он осёл — она ослица,
Он конь — она ...

5. Он морж — она моржиха,
Он заяц — она зайчиха,
Он бык — она ...

6. Он ёж — она ежиха,
Он бобр — она бобриха,
Он селезень — она ...



Рис.2 Пазл 2

Конкурсное задание 3 «Подарок»

Условия: Конкурсное задание состоит из двух частей:

Часть1:

1. Участники должны собирать пазл в программе «Пазлы 2.0» - Gold Edition и узнать задание второй части

2. Время на сборку: 5 минут

Каждый участник за собранный пазл получает - 2 жетона.

Часть2:

1. Участники должны выполнить задание, которое изображено на картинке-пазле и заполнить соответствующую часть карточки.

2. Время на выполнение задания: 7 минут.

3. Задание на картинке: «Решить задачу» (Рис.3 Пазл 3)

Пояснение ведущего:

За каждый правильный ответ каждый участник получает по 1 жетону: максимально 7 жетонов. Результаты каждого участника суммируются в общий счет команды.

Ответы обучающиеся заносят в карточку

Подарок

Бельчонок -

Бобрёнок -

Зайчонок -

Котёнок -

Медвежонок -

Поросёнок -

Щенок -



(Рис.3 Пазл 3)

Конкурсное задание 4 «Аквапарк»

Условия: Конкурсное задание состоит из двух частей:

Часть1:

1. Участники должны собирать пазл в программе «Пазлы 2.0» - Gold Edition и узнать задание второй части
2. Время на сборку: 5 минут

Каждый участник за собранный пазл получает - 2 жетона.

Часть2:

1. Участники должны выполнить задание, которое изображено на картинке-пазле и заполнить соответствующую часть карточки.
2. Время на выполнение задания: 3 минуты.
3. Задание на картинке: «Куда ведет каждая из дорожек?» (Рис.4 Пазл 4)

Пояснение ведущего:

За каждый правильный ответ каждый участник получает по 1 жетону: максимально 3 жетона. Результаты каждого участника суммируются в общий счет команды.

Ответы обучающиеся заносят в карточку

Аквапарк Ведро ☐ Корыто ☐ Пруд ☐

АКВАПАРК

ВМЕСТЕ С ЛЯГУШАТАМИ
ПРОКАТАЙСЯ ПО ДОРОЖКАМ
И УЗНАЙ, КАКАЯ ИЗ НИХ
ВЕДЁТ В БОЛОТО, В ВЕДРО
ИЛИ КОРЫТО.

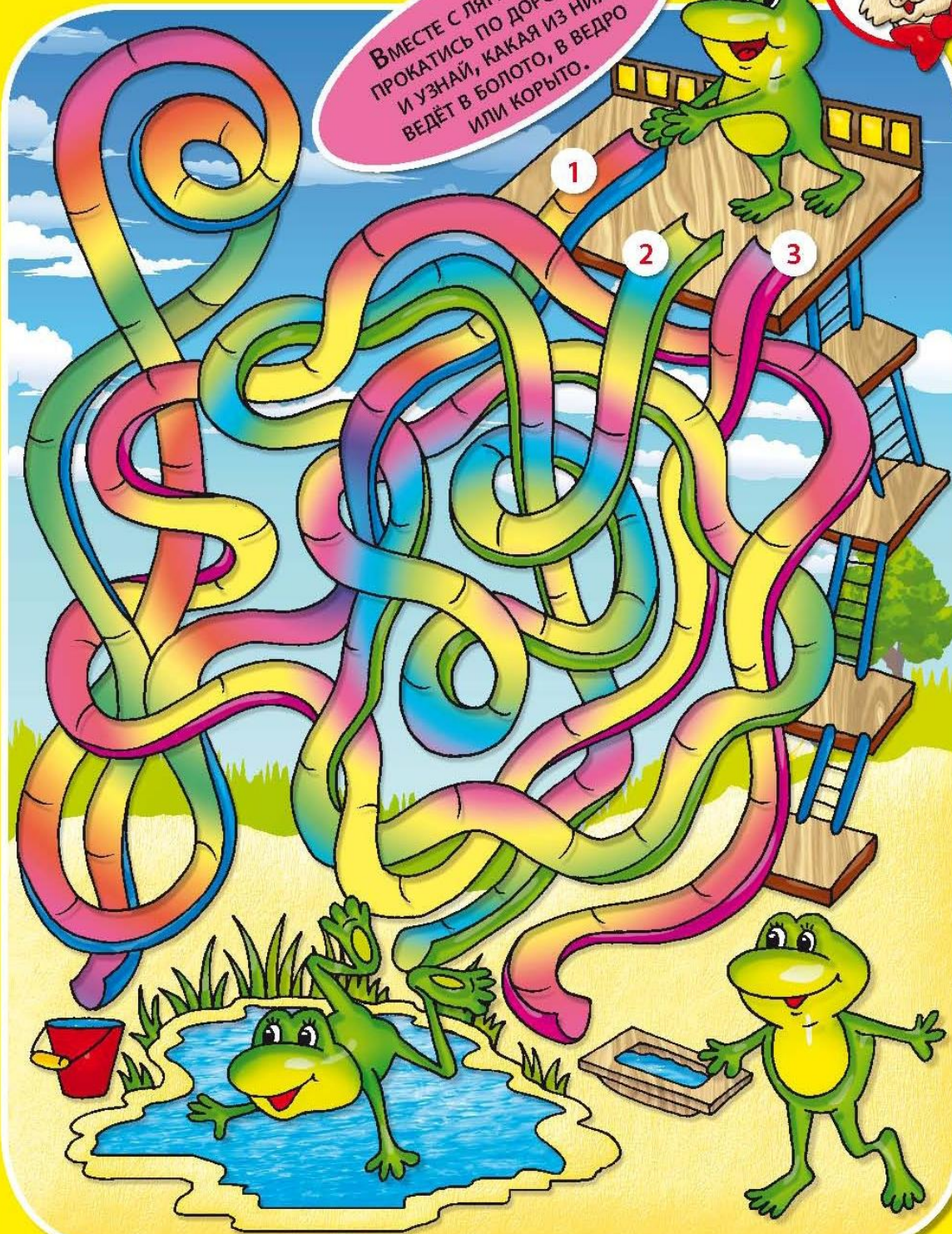


Рис.4 Пазл 4

Заполнение пауз между конкурсными заданиями «Стихи с подвохом»

Задание: Ведущий зачитывает загадки, обучающиеся поднимают руку. Первый поднявший, объясняет, что в прочитанной загадке следует изменить, чтобы она стала правильной.

Смешные стихи на внимание

Сливки, масло и творог Даст рогатый носорог. (Не носорог, а корова)	У собачек и у кошек Есть всегда по восемь ножек. (Не по восемь, а по четыре)
Весною из берлоги Выходят носороги. (Не носороги, а медведи)	Сено хоботом берет Толстокожий бегемот. (Не бегемот, а слон)
Из дупла глядит зверек, Звать того жильца хорек. (Не хорек, а белка)	Летом по лесу бродил, Ел малину крокодил. (Не крокодил, а медведь)
У ежей и у мышей Пара длинных есть ушей. (Не длинных, а коротких)	Для перины и подушки Мягкий пух дают лягушки. (Не лягушки, а гуси, утки)
Спят ночами утки В конуре иль будке. (Не утки, а собаки)	На спине у носорога Колких игл ужасно много. (Не у носорога, а у ежа)
Рыбкам маленьким сачок Сплел умелец паучок. (Не рыбам, а мухам)	Под землей крошечный мрак, Как шахтер, там бродит ... (Не рак, а крот)
Песни петь весь день готовы По весне от счастья совы. (Не совы, а соловьи, жаворонки)	У волчонка страшный папа - Это мишка косолапый. (Не у волчонка, а у медвежонка)
Завидуют тигрицы Пышной гриве львицы. (Не львицы, а льва, у львиц грив нет)	Согнув назад колени, В траве снуют олени. (Не олени, а кузнечики)
Заплатишь ты, хозяин, штраф,	В строй цыплята все встают

Коль не в наморднике жираф. (Не жираф, а собака)	И идут скорей на пруд. (Не цыплятки, а гусята)
Утром кто придет на пруд, Тот наловит зайцев пуд. (Не зайцев, а рыбы)	В огороде, в старом баке, Громко квакают собаки (Не собаки, а лягушки)
В пустыне песчаной В любую жару С поклажей тяжелой Бредут кенгуру. (Не кенгуру, а верблюды)	У соницы старой Не глаза, а фары, Круглые, большие, Страшные такие. (Не у соницы, а у совы)

5. Подведение итогов конкурса

- объявление результатов;
- вручение наград;
- рефлексия.