

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«**Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации**»
(**Финансовый университет**)
Новороссийский филиал

Курсы дополнительного и профессионального образования
(наименование структурного подразделения ДПО)

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

«Визуальное программирование на языке Scratch»
(наименование программы)

Новороссийск 2024 г.

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
"Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации"
(Финансовый университет)
Новороссийский филиал

Курсы дополнительного и профессионального образования
(наименование структурного подразделения ДПО)

Обсуждено и одобрено

на Ученом совете филиала

Протокол № 9
от 22 февраля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор филиала



Е.Н.Сейфиева
2024 г.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ
«Визуальное программирование на языке Scratch»

Цель	сформировать навыки по основам программирования и создания творческих проектов – от простой анимации до настоящих игр и мультфильмов.
Профессиональные компетенции	Знать: основы программирования, алгоритмизации. Уметь разрабатывать творческие проекты в среде программирования Scratch. Владеть: - навыками использования логического мышления. – практическим опытом работы на компьютере и создания проектов в среде разработки Scratch.
Категория слушателей	Обучающиеся школ в возрасте 7-11 лет
Срок обучения	32 часа
Форма обучения	Очная
Режим занятий	2-4 часа в неделю

№№ п/п	Наименование разделов, тем	Всего часов трудоемкости	В том числе				Самостоятельная работа	Форма контроля
			Аудиторные занятия					
			Всего, часов	из них				
				Лекции	Практиче ские занятия			
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	
1.	Тема 1. Введение: алгоритм, цикл, проект	10	10	-	10	-		
2.	Тема 2. Пространство: координаты, условия	10	10	-	10	-		
3.	Тема 3. Игра: сценарий, логика	10	10	-	10	-		
4.	Тема 4. Циклы, логические операторы	2	2	-	2	-		
5.	Всего:	32	32	0	32	0		
6.	Итоговая аттестация					0	Проект	
7.	Общая трудоемкость программы:	32	32	0	32	0		

Разработчик: Бялецкая Е.М., к.т.н., доцент кафедры «Информатика, математика и общегуманитарные науки» Новороссийского филиала Финуниверситета

Планируемые результаты обучения (образовательные результаты)
Уровень образования слушателей по программе ДПО - обучающиеся школ.

По итогам освоения программы слушатель должен:

Знать основы программирования, алгоритмизации.

Уметь разрабатывать творческие проекты в среде программирования Scratch.

Владеть:

- навыками использования логического мышления.
- практическим опытом работы на компьютере и создания проектов в среде разработки Scratch.

Формы и методы обучения: работа в команде, методы проблемного изучения, обучение на основе опыта, поисковый и исследовательский методы.

Текущая СР направлена на углубление и закрепление знаний слушателей, развитие практических умений и включает:

- чтение рекомендуемой литературы с целью последующей презентации изученного материала;
- разработку и решение ситуационных задач.

Творческая самостоятельная работа включает:

- поиск и презентацию информации по индивидуальным заданиям;
- исследовательскую работу и участие в семинарах

Структура рабочей программы учебного курса

1. Содержание учебного курса, структурированное по разделам, темам (дисциплинам, модулям в зависимости от объема часов по программе) в аннотированной форме.

Тема 1. Введение: алгоритм, цикл, проект

Ученики смогут задавать повторяющиеся, рутинные действия своим героям, например, сделать так, чтобы спрайт «ходил». На занятиях ребята выполнят задание на платформе, познакомятся с тем, как менять внешний вид у спрайтов в Scratch и тд.

Тема 2. Пространство: координаты, условия

Ученики сделают свой мультфильм с помощью знаний материала изученных тем. На занятии ребята повторят пройденный материал, запрограммируют проекты и презентуют их.

Тема 3. Игра: сценарий, логика

Ученики воплотят свои идеи в проектировании и программировании первой игры. На занятии ребята создадут план игры с главным героем, призом и препятствиями и начнут её программирование с помощью знаний материала изученных тем.

Тема 4. Циклы, логические операторы

Ученики сформируют группы и сделают общий проект. На занятиях ребята проведут мозговой штурм, договорятся о сюжете и общем построении проекта, распределят задачи и начнут программирование.

Содержание практических и семинарских занятий

№ темы	Наименование темы дисциплины	Тематика практических занятий	Формы проведения	Трудоемкость (час.)

				общ.	в т. ч. интер а ктив. в %
1.	Тема 1. Введение: алгоритм, цикл, проект	Введение: алгоритм, цикл, проект	Работа на платформе	10	100
	Тема 2. Пространство: координаты, условия	Пространство: координаты, условия	Работа на платформе	10	100
	Тема 3. Игра: сценарий, логика	Игра: сценарий, логика	Работа на платформе	10	100
	Тема 4. Циклы, логические операторы	Циклы, логические операторы	Работа на платформе	2	100
	Итоговая аттестация		проект		
	Итого:			32	100

Примерные темы проектов для итоговой аттестации по курсу:

1. Чат бот
2. Викторина
3. Игра

Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Международная школа программирования для детей - <https://learn.algoritmika.org/login>

Условия реализации программы (организационно-педагогические условия)

5.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы предполагает наличие учебного кабинета

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета:

- методическое и наглядное оборудование, доска.

Технические средства обучения:

- компьютер, мультимедийный проектор, экран.

Спец. лицензионные программы, оборудование и пр. – доступ к платформе

<https://learn.algoritmika.org/login>.

Описание системы оценки качества освоения программы

Зачет имеет целью проверить уровень знаний, полученных слушателями, степень овладения практическими умениями и навыками в объеме требований учебной программы.

К зачету допускаются слушатели, выполнившие все требования учебной программы. Зачет проводится в учебных аудиториях.

Зачет принимается одним преподавателем в соответствии с расписанием. В аудитории, где принимается зачет, могут одновременно находиться слушатели из расчета не более четырех экзаменуемых на одного экзаменатора.

Проведение зачета начинается с представления учебной группы, проверки наличия и состояния здоровья экзаменуемых. Преподаватель напоминает студентам слушателям общие положения и требования, а также сообщает особенности проведения

зачета. Необходимо обратить особое внимание слушателей на полную самостоятельность подготовки и запрещение пользоваться посторонними источниками.

Для подготовки к ответу могут использоваться, с разрешения преподавателя, доска, плакаты и схемы, техника, дисплей.

После ответа экзаменатор может задать студенту слушателю дополнительные и уточняющие вопросы по любому разделу программы, вынесенному на зачет.

При формулировке вопросов должны соблюдаться общие требования:

- четкость, ясность, конкретность, краткость вопроса;
- вопрос должен требовать определенного ответа;
- не допускается постановка неверных вопросов;
- вопрос не должен быть подсказкой;
- вопрос преимущественно должен иметь продуктивный характер: на

сравнение, сопоставление, на установление причинно-следственных связей, вскрытие противоречий, выявление характерных черт, качеств, условий выполнения качеств, на систематизацию,

- объяснение, обоснование доказательства, формулировку и высказывание собственного мнения, выявление умений использования знаний в различных ситуациях.

По окончании ответа слушателю объявляется оценка за зачет. В случае необходимости экзаменатор разбирает его ответ и мотивирует оценку.

Принимающий экзамен несет личную ответственность за правильность и объективность выставленной оценки.

Начальник отдела маркетинга и ДПО

"22" февраля 2024 г.


(подпись)

Лецюк И.А.
(И.О. Фамилия)