

Рассмотрено на методическом совете
протокол № 3 от 09.01.2020 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
Н.П.Кукушкина
Приказ № 9 от 10.01.2020 г.

Изменения
к рабочей программе
по информатике для 7 класса
на 2019-2020 учебный год
(сетевое взаимодействие с филиалами)

Программирование на языке Scratch (Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»)

Планируемые результаты

Личностные результаты:

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

смысловое чтение;

умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;

владение устной и письменной речью;

формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»;

понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch;

умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;

овладение понятиями класс, объект, обработка событий;

умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;

умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch;

умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;

навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Содержание учебного предмета

Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК, правила поведения и ТБ в кабинете информатики; демонстрация возможностей Scratch.

Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, сохранение и открытие проектов. Сообщество Scratch. Знакомство с интерфейсом. Путешествие в сообщество Scratch.

Алгоритмы. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Создание алгоритма первого проекта на Scratch.

Спрайт, операция со спрайтами, выбор костюмов. Практическая работа «Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов». Творческие задания для одаренных детей.

Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch. Работа в личном пространстве на Scratch-сайте. Вступление в группу. Авторские права. Регистрация и публикация проектов.

Создание анимации в среде Scratch. Создание сложной анимации с несколькими спрайтами.

Инструменты для создания игр в среде Scratch.

Создание игры в среде Scratch.

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1		8	2	6
1.1	Знакомство со средой Scratch		1	
1.2	Графические возможности Scratch		1	
1.3	Создание анимации			3
1.4	Создание игры			3

№ урока	Дата	Тема урока
1		Знакомство со средой Scratch
2		Графические возможности Scratch
3		Создание анимации в Scratch
4		Создание анимации «Космический полёт»
5		Создание анимации «Подводный мир»
6		Создание игры
7		Создание игры
8		Создание игры