1. **Пояснительная записка**

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Создаём игры вместе» разработана  на основе:

* Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования,
* ООП ООО МБОУ Стогинской СОШ.
* Программа «Творческие задания в среде программирования Скретч». Программ внеурочной деятельности для начальной и основной школы 3-6 классы, составители М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013;

**Цель изучения программы**

Обучение программированию через создание творческих проектов по информатике, развитие творческих способностей учащихся, подготовка к изучению наиболее значимых тем курса информатики.

**Задачи программы**:

**Обучающие:**

* овладеть навыками составления алгоритмов;
* овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
* изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
* сформировать представление о профессии «программист»;
* сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
* познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
* сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

**Развивающие:**

* способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
* развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
* развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
* развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

**Воспитательные:**

* формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
* развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
* формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Программа рассчитана на 1 год 34 часа.

**Предполагаемые результаты**

1. **Личностные результаты:** формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию; развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам; формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
2. **Метапредметные результаты:** умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности; владение основами самоконтроля, принятия решений; умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение; умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач; умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью; формирование и развитие далее ИКТ-компетенции.
3. **Предметные результаты:** умение использовать термины «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на языке программирования; умение использовать логические значения, операции и выражения с ними; умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы); умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач.

В результате школьник будет: **знать**

* отдельные способы планирования деятельности:
* составление плана предстоящего проекта в виде рисунка, схемы;
* составление плана предстоящего проекта в виде таблицы объектов, их свойств и взаимодействий;
* разбиение задачи на подзадачи;
* распределение ролей и задач в группе;

**уметь**

* составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на подзадачи; проанализировать результат и сделать выводы;
* найти и исправить ошибки;
* подготовить небольшой отчет о работе;
* публично выступить с докладом;
* наметить дальнейшие пути развития проекта