****

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования, позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом **C#**, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений.

**Новизна** заключается в том, что **C#** не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

Особенность среды **C#**, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу «Увлекательное программирование» практически значимой для современного подростка, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием

**Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность связана с реализацией следующих возможностей для развития ребенка:

* создание максимального количества ситуаций успеха;
* возможность долговременного влияния на формирование личности  обучающегося,
* выявление и стимулирование проявлений положительных личностных качеств ребенка,
* практическая значимость (расширение кругозора, использование приобретаемых− качеств, знаний в повседневной жизни),
* предоставление обучающемуся широких возможностей для самовыражения  средствами программирования.

**Цель программы:**

Создание условий для обучение программированию через создание творческих проектов в среде **C#**.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

* Овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования **C#**
* сформировать представление о профессии «программист»;
* сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
* сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй,  интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.
* совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

**Развивающие:**

* способствование развитию логического мышления, памяти и умению анализировать;
* создание условия для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности;
* формирование потребности в саморазвитии;
* способствование развитию познавательной самостоятельности.

**Воспитательные:**

* формирование культуру и навыки сетевого взаимодействия;
* способствование развитию творческих способностей и эстетического вкуса подростков;
* способствование развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся.

**Отличительные особенности программы**

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием. Программа «Программирование в среде **C#**» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

        Программа предназначена для обучающихся младшего звена без предъявления требований к уровню подготовки.  В программе предусматривается определенная последовательность прохождения тем. Занятия состоят из теоретической и практической частей. Для успешной реализации программы используются различные методические разработки и наглядные пособия.

**Адрес программы**

**Возраст детей,**участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в среде **C#**» 8-12 лет, наполняемость групп  10- 12 человек.

**Сроки реализации программы**

Срок реализации программы – 1 год.

**Форма и режим занятий**

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий: аудиторные.

В данной программе используется индивидуальная, групповая и фронтальная формы работы.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Продолжительность занятия 40 минут. Срок освоения программы – 1 год. Количество часов – 16.

Вид программы –  **краткосрочная.**

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

        Обучающиеся, освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Программирование в среде **C#**» достигнут следующих результатов:

Будут знать:

– что такое программирование;

– что такое языки программирования;

– о необходимости составлять программы;

– синтаксис в языках программирования;

– способы создания мультфильмов;

– способы создания игр;

– алгоритм проектной деятельности;

– правила техники безопасности в компьютерном классе.

Будут уметь:

– выбирать и запускать программную среду **C#**;

– работать с основными элементами пользовательского интерфейса

программной среды;

– создавать игры;

– создавать мультфильмы;

− использовать меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;

− сформулировать тематику проекта и выполнить проект.

**Способы определения  результативности**

        Для отслеживания результатов обучения по программе используется:

* метод педагогического наблюдения,
* беседа с обучающимися,
* педагогический анализ проводимых отчетных мероприятий.

**Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы**: защита проектов, обсуждение.

 **Учебный план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестационного контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Введение | 1 | 0,5 | 0,5 | Входной контроль |
| 2 | Управление спрайтами | 4 | 1 | 3 | Беседа,практическаяработа |
| 3 | Основные приемы программирования | 9 | 2 | 7 | Беседа,практическаяработа |
| 4 | Создание проектов | 2 | 0,5 | 1,5 | Творческий проект |
|  | Всего часов: | 16 | 4 | 12 |  |

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|  | октябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой **C#**. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.   | Кабинет информатики | Входной контроль |
|  | октябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить. | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | октябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Координатная плоскость. Точка отсчёта | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | октябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Навигация в среде **C#**Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами. | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | октябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами. | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | ноябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов. | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | ноябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться. | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | ноябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта» | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | ноябрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек» | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | декабрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт. | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | декабрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти» | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | декабрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Циклы с условием. Проект «Будильник» | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | декабрь |  |  | Беседа,практика | 1 | Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог» | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | январь |  |  | Беседа,практика | 1 | Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация» | Кабинет информатики | Беседа,практическаяработа |
|  | январь |  |  | Беседа,практика | 1 | Создание проектов по собственному замыслу. | Кабинет информатики | Творческий проект |
|  | январь |  |  | Практика | 1 | Регистрация в **C#**сообществе. Публикация проектов в сети. Защита проектов. | Кабинет информатики | Творческий проект |

**Содержание программы**

        **Тема 1.**Введение.

Теория: Знакомство со средой **C#**. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Практика: Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернет.

практические задачи

        **Тема 2.**Управление спрайтами.

Теория: Управление спрайтами: команды Идти,Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.

Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде **C#**. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.

Практика: Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами. Режим презентации.

        Мини-исследование, практические задачи.

        **Тема 3.**Основные приемы программирования.

Теория: Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.

Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться. Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направлении. Проект «Полет самолета» Спрайты меняют костюмы. Анимация.

Практика: Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий  человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Создание мультипликационного сюжета с Кот и птичка» (продолжение). Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».

Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти»

Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение»,  «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».

Циклы с условием. Проект «Будильник».

Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».

Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог». Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».  Датчики. Проекты «Котенок-обжора», «Презентация».

Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект «Голодный кот».

Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока.

Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники.

Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов, Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник»

Поиграем со словами. Строковые константы и переменные, Операции со строками

Создание игры «Угадай слово»

Создание тестов — с выбором ответа и без

        **Тема 4.**Создание проектов.

Создание проектов по собственному замыслу

Регистрация в **C#**-сообществе.

Публикация проектов в Сети

Защита проектов

Творческая деятельность, решение практических задач.

**Условия реализации программы**

**Техническое оснащение занятий**

* Кабинет, учебные парты и стулья
* Персональные компьютеры (ноутбуки) 11 шт.
* Проектор 1шт.
* Экран 1 шт.
* Доступ в интернет со скоростью не менее 1 Мбит/сек.
* Браузер
* Программа Scratch

**Кадровое обеспечение**

Для реализации программы необходимы преподаватели:

● знающие предметную область “Информатика”;

● владеющие методикой преподавания “Информатики и ИКТ” в начальной и средней школе;

● имеющие навыки программирования на любом языке программирования высокого уровня;

● имеющие навыки программирования на **C#**;

● освоившие материал,  представляемой программы.