

<p>Проверено: Зам.директора по Доп образованию Угурчиева З.Я.  август 2023г</p>	<p>Утверждено: Директор ГБОУ «Гимназия Назрановского района» с.п. Али-Юнусов Добриева З.О.  Приказ № 65 от 25.08.2023г</p>	<p>Согласовано: Педагогическом Совете Протокол №1 15 августа 2023г.</p>
---	--	--

**Дополнительная образовательная программа
технического направления
“Scratch программирование”**

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Классы: 3-6 классы

Срок реализации: 1 год

Руководитель программы: Дзауров М.Б.

Количество часов : 2 ч. в неделю, 68 ч. в год

2023-2024 учебный год

1. Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе авторской программы Цветковой М. С., Богомоловой О. Б. Информатика. Математика. Программы дополнительного образования для начальной и основной школы: 3–6 классы.

Обучение путем развития творческих способностей в современной образовательной практике рассматривается как один из эффективных способов познания окружающего мира ребенком. Педагогика ориентируется на переоценку роли исследовательских методов обучения. В образовательной практике необязательно добиваться того, чтобы каждый ребенок все открывал сам. Современный учитель все чаще стремится предлагать задания, включающие детей в самостоятельный творческий, исследовательский поиск.

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования относится осуществление перехода от образования, ориентированного на передачу ученику специально отобранных культурно-исторических ценностей, норм и традиций к продуктивному образованию, ориентированному на организацию самостоятельной деятельности учащегося, направленной на создание им образовательных продуктов. Необходимость такого перехода обусловлена экономическим и социальным развитием современного общества, тем фактом, что на смену индустриальному приходит информационное общество. Поэтому умение работать с информацией, находить нужную информацию, становится жизненно важным для современных школьников. В стандартах 2 поколения раскрываются *новые социальные запросы*, которые определяют **цели образования** как общекультурное, личностное и познавательное развитие учащихся, обеспечивающие такую ключевую компетенцию образования как **«научить учиться»**, соответствующие национальной образовательной инициативе «Наша новая школа».

2. Общая характеристика курса дополнительного образования образования

«Творческие задания в среде программирования «Scratch»

Некоторые отличительные особенности курса:

- 1) Проектный подход. В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.
- 2) Межпредметность. В курсе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла. Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при

разработке проектов.

- 3) Пропедевтика. Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах более старших классов. Так, например, осваиваются основные алгоритмические конструкции (информатика), действия с десятичными дробями, отрицательными числами, понятие координатной плоскости (математика), строение атомов и молекул (физика) и т.п.
- 4) Вариативность. Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.
- 5) Коммуникация. В курсе предусмотрена работа в командах, парах, использование возможностей сетевого сообщества для взаимодействия. Обязательное условие - публичная презентация и защита проектов.

Цели курса:

Главной целью курс имеет развитие познавательных интересов в области информатики и формирование алгоритмического мышления через освоение принципов программирования в объектно-ориентированной среде.

Курс соответствует всем без исключения целям изучения информатики в основной школе, обозначенным во ФГОС:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об алгоритмах, моделях и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- знакомство с языками программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи программы:

- Информационная и медиа грамотность. Работая над проектами в Scratch, дети работают с разными видами информации: текст, изображения, анимация, звук, максимально проявляя свои творческие способности.

- Коммуникативные навыки. Эффективная коммуникация в современном мире требует больше, чем умение читать и писать текст. Работая в Scratch, дети собирают и обрабатывают информацию с различных источников. В результате они становятся более критичными в работе с информацией.
- Критическое и системное мышление. Работая в Scratch, дети учатся критически мыслить и рассуждать. В проектах необходимо согласовывать поведение агентов, их реакции на события.
- Постановка задач и поиск решения. Работа над проектами в Scratch требует умения ставить задачи, определять исходные данные и необходимые результаты, определять шаги для достижения цели.
- Творчество и любознательность. Scratch поощряет творческое мышление, он вовлекает детей в поиск новых решений известных задач и проблем.
- Межличностное взаимодействие и сотрудничество. Scratch позволяет ученикам работать над проектами совместно, ведь спрайты, коды можно легко и свободно экспортировать/импортировать.
- Самоопределение и саморазвитие. Scratch воспитывает в детях настойчивость в достижении целей, создает внутренние мотивы для преодоления проблем, ведь каждый проект в Scratch идет от самого ребенка.
- Ответственность и адаптивность. Создавая проект в Scratch, ребенок должен осознавать, что его увидят миллионы людей, и быть готовым изменить свой проект, учитывая реакцию сообщества.
- Социальная ответственность. Scratch-проекты позволяют поднять социально значимые вопросы, спровоцировать их обсуждение в молодежной среде.

3. Место курса дополнительного образования образования «Творческие задания в среде программирования «Scratch» в учебном плане

Рабочая программа курса по информатике «Творческие задания в среде программирования «Scratch» рассчитана для дополнительного образования образования обучающихся 5 - 6 классов сроком на 1 года. Всего 136 часов, по два часа в неделю в каждом классе.

4. Личностные, предметные и метапредметные результаты освоения программы дополнительного образования образования «Творческие задания в среде программирования «Scratch»

Рабочая программа предусматривает формирование у обучающихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций. Программа призвана сформировать: умения

самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки целей до получения и оценки результата), элементарными навыками прогнозирования. В области информационно-коммуникативной деятельности предполагается поиск необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах (текст, таблица, график); передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно), объяснение изученных материалов на самостоятельно подобранных конкретных примерах, владение основными навыками публичного выступления. В области рефлексивной деятельности: объективное оценивание своих учебных достижений; навыки организации и участия в коллективной деятельности, постановка общей цели и определение средств ее достижения, отстаивать свою позицию, формулировать свои мировоззренческие взгляды.

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.

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.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений

составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;

- 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.
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Познавательные УУД

Поиск и выделение необходимой информации, самостоятельное создание алгоритма выполнения работы. Выбор эффективных способов решения. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. Моделирование. Преобразование модели. самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Личностные УУД

Нравственно-этическая ориентация. Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий. Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. Готовность к сотрудничеству, практические навыки взаимодействия.

Коммуникативные УУД

Постановка вопросов, планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками. Освоение диалоговой формы общения при защите работы, при работе в группе. Инициативное сотрудничество. Диалоговая форма общения, отстаивание своего мнения.

Регулятивные УУД

Целеполагание, саморегуляция. Целеполагание, планирование, прогнозирование. Самооценка результата.

5. Содержание программы дополнительного образования образования

«Творческие задания в среде программирования «Scratch»

Раздел 1. Введение

Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание редактирование спрайтов и фонов для сцены. Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.

Раздел 2. Линейные алгоритмы

Управление спрайтами: команды **идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить**. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда **идти в точку с заданными координатами**. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда **плыть в точку с заданными координатами**. Режим презентации.

Раздел 3. Циклические алгоритмы

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 курсором движения. Команда **повернуть в направление**. Проект «Полёт самолёта». Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

Раздел 4. Алгоритмы ветвления

Соблюдение условий. Сенсоры. Блок **если**. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт». Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр 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». Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».

Раздел 5. Переменные

Переменные. Их создание. Использование счётчиков. 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».

Раздел 6. Свободное проектирование

Создание тестов – с выбором ответа и без. Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Scratch-сообществе. Публикация проектов в Сети.

6. Учебно – методическое и материально-техническое обеспечение курса дополнительного образования образования «Творческие задания в среде программирования «Scratch»

Экранно-звуковые пособия

1. Персональный компьютер
2. Устройства ввода-вывода звуковой информации: колонки, наушники, микрофон

Технические средства обучения

1. Рабочее место учащегося, снабженные стандартным комплектом: системный блок, монитор, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы.
2. Рабочее место учителя - акустические колонки, мультимедийный проектор, принтер (черно-белой печати, формата А4), сканер.
3. Комплект оборудования для подключения к сети Интернет, сервер.

Учебно-практическое и учебно-лабораторное оборудование

1. операционная система;
2. браузер;
3. мультимедиа проигрыватель;
4. антивирусная программа;
5. система программирования Scratch

**Календарно-тематическое планирование
курса «Творческие задания в среде программирования «Scratch»
3-е классы**

№ п/ п	Содержание, разделы, темы	Кол. час.	Даты проведения	
			план	факт
1	Техника безопасности.	1		
2	Основные понятия Scratch 3.	2		
3	Добавление нового «Спрайта»	2		
4	Удаление блоков. Блок «Если на краю, оттолкнуться».	2		
5	Изменение скорости «Спрайта».	2		
6	Блок «Стиль вращения влево-вправо».	2		
7	Блок «сказать Hello!». Блок «Изменить ... эффект на ...».	2		
8	«Библиотека спрайтов». Программирование второго «Спрайта».	2		
9	Циклическое выполнение программы.	2		
10	Создание нового проекта. Повороты «Спрайта» на месте.	2		
11	Создание мини-мультфильма про Кота и Собаку.	2		
12	Знакомство с циклическими блоками.	2		
13	Создание первого простого мультфильма.	2		
14	Создание мультфильма «Рыбки и Акула».	2		
15	Знакомство с вкладкой «Костюмы».	2		
16	Блок «Следующий костюм».	2		
17	Знакомство с координатами «Сцены».	2		
18	Создание игры «Футбол».	2		
19	Знакомимся с координатами X и Y	2		

20	Игра «Кот с реактивным ранцем»	2		
21	«Выдать случайное число» со сложным условием.	3		
22	Знакомство с блоком «Сообщения».	2		
23	Мультфильм «Летучий Кот и Летучая Мышь»	2		
24	Знакомство с кнопкой «Выбрать фон из библиотеки».	2		
25	Редактирование внешнего вида «Спрайта».	2		
26	Игра Лабиринт. Блок «Касание цвета».	2		
27	Создание игры «Лабиринт». Рисование на «Сцене».	2		
28	Мультфильм с привидениями	2		
29	Использование координат X и Y, различные эффекты.	2		
30	Дублирование спрайтов и изменение внешнего вида персонажей в графическом редакторе.	2		
31	Игра «Котёнок на минном поле»	2		
32	Игра «Котёнок на минном поле»	2		
33	Создание игры для двоих, знакомство с вертикальным и горизонтальным скроллингом.	2		
34	Создание игры «Атака Зомби», пиксельное рисование спрайтов.	2		

ВСЕГО: 68 часов

**Календарно-тематическое планирование
курса «Творческие задания в среде программирования «Scratch»
4-е классы**

№ п / п	Содержание, разделы, темы	Ко л. час .	Даты проведения	
			план	фак т
1.	Техника безопасности.	1		
2.	Основные понятия Scratch 3.	1		
3.	Добавление нового «Спрайта»	1		
4.	Удаление блоков. Блок «Если на краю, оттолкнуться».	1		
5.	Изменение скорости «Спрайта».	1		
6.	Блок «Стиль вращения влево-вправо».	1		
7.	Блок «сказать Hello!». Блок «Изменить ... эффект на ...».	1		
8.	«Библиотека спрайтов». Программирование второго «Спрайта».	1		
9.	Циклическое выполнение программы.	1		
10.	Создание нового проекта. Повороты «Спрайта» на месте.	1		
11.	Создание мини-мультфильма про Кота и Собаку.	1		
12.	Знакомство с циклическими блоками.	1		
13.	Создание первого простого мультфильма.	1		
14.	Создание мультфильма «Рыбки и Акула».	1		
15.	Знакомство с вкладкой «Костюмы».	1		
16.	Блок «Следующий костюм».	1		
17.	Знакомство с координатами «Сцены».	1		

18	Создание игры «Футбол».	1		
19	Знакомимся с координатами X и Y	1		
20	Игра «Кот с реактивным ранцем»	1		
21	«Выдать случайное число» со сложным условием.	1		
22	Знакомство с блоком «Сообщения».	1		
23	Мультфильм «Летучий Кот и Летучая Мышь»	1		
24	Знакомство с кнопкой «Выбрать фон из библиотеки».	1		
25	Редактирование внешнего вида «Спрайта».	1		
26	Игра Лабиринт. Блок «Касание цвета».	1		
27	Создание игры «Лабиринт». Рисование на «Сцене».	1		
28	Мультфильм с привидениями	1		
29	Использование координат X и Y, различные эффекты.	1		
30	Дублирование спрайтов и изменение внешнего вида персонажей в графическом редакторе.	1		
31	Игра «Котёнок на минном поле»	1		
32	Игра «Котёнок на минном поле» 2 часть	1		
33	Создание игры для двоих, знакомство с вертикальным и горизонтальным скроллингом.	1		
34	Создание игры «Атака Зомби», пиксельное рисование спрайтов.	1		
35	Создание игры «Атака Зомби», пиксельное рисование спрайтов. 2 часть	1		
36	Создание игры «Атака Зомби», пиксельное рисование спрайтов. 3 часть	1		
37	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	1		

38	Создание и редактирование спрайтов.	1		
39	Редактирование внешнего вида «Спрайта».	1		
40	Использование координат X и Y, различные эффекты.	1		
41	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1		
42	Рисование в битовом режиме.	1		
43	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.	1		
44	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.	1		
45	Координатная плоскость. Точка отсчёта,	1		
46	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1		
47	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	1		
48	Мультфильм с привидениями	1		
49	Игра про волшебника	1		
50	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	1		
51	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана» (продолжение).	1		
52	Режим презентации.	1		
53	Понятие цикла. Команда повторить.	1		
54	Рисование узоров и орнаментов.	1		
55	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».	1		
56	Создание проекта «Гонки по вертикали».	1		
57	Ориентация по компасу. Управление курсом движения.	1		
58	Проект «Полёт самолёта».	1		
59	Спрайты меняют костюмы. Анимация.	1		

60	Создание проекта « Осьминог »	1		
61	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	1		
62	Создание проекта «Бегущий человек».	1		
63	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	1		
64	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	1		
65	Работа над собственной мультипликацией	1		
66	Защита своего мультфильма	1		
67	Регистрация в Scratch-сообществе.	1		
68	Публикация проектов в Сети.	1		

ВСЕГО: 68 часов

**Календарно-тематическое планирование
курса «Творческие задания в среде программирования «Scratch»
5-е классы**

№ п / п	Содержание, разделы, темы	Ко л. час .	Даты проведения	
			план	фак т
1.	Техника безопасности. Знакомство с компьютером.	1		
2.	Файловая система компьютера. Заводим личную папку.	1		
3.	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	1		
4.	Создание и редактирование спрайтов.	1		
5.	Редактирование внешнего вида «Спрайта».	1		
6.	Использование координат X и Y, различные эффекты.	1		
7.	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1		
8.	Рисование в битовом режиме.	1		
9.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.	1		
10	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.	1		
11	Координатная плоскость. Точка отсчёта,	1		
12	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1		
13	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	1		
14	Мультфильм с привидениями	1		

15	Игра про волшебника	1		
16	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	1		
17	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана» (продолжение).	1		
18	Режим презентации.	1		
19	Понятие цикла. Команда повторить .	1		
20	Рисование узоров и орнаментов.	1		
21	Конструкция всегда . Создание проекта «Берегись автомобиля!».	1		
22	Создание проекта «Гонки по вертикали».	1		
23	Ориентация по компасу. Управление курсом движения.	1		
24	Проект «Полёт самолёта».	1		
25	Спрайты меняют костюмы. Анимация.	1		
26	Создание проекта « Осьминог »	1		
27	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	1		
28	Создание проекта «Бегущий человек».	1		
29	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	1		
30	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	1		
31	Работа над собственной мультипликацией	1		
32	Защита своего мультфильма	1		
33	Регистрация в Scratch-сообществе.	1		
34	Публикация проектов в Сети.	1		
35	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	1		
36	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если .	1		
37	Управляемый стрелками спрайт.	1		
38	Создание игры: «Лабиринт».	1		
39	Создание игры: «Лабиринт» (продолжение).	1		
40	Создание игры: «Кружащийся котёнок».	1		

41	Создание игры: «Опасный лабиринт».	1		
42	Составные условия. Проект «Хождение по коридору» «Слепой кот»	1		
43	Составные условия. Проект «Тренажёр памяти».	1		
44	Датчик случайных чисел. «Разноцветный экран». «Хаотичное движение».	1		
45	Проект «Кошки-мышки».	1		
46	Проект «Вырастим цветник».	1		
47	Циклы с условием. Проект «Будильник».	1		
48	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.	1		
49	Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	1		
50	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и Когда я получу сообщение .	1		
51	Проекты «Лампа» и «Диалог».	1		
52	Доработка проекта «Лабиринт».	1		
53	Датчики. Проект «Котёнок-обжора»	1		
54	Датчики. Проект «Презентация».	1		
55	Переменные. Их создание. Использование счётчиков.	1		
56	Проект «Голодный кот».	1		
57	Ввод переменных. Проект «Цветы».	1		
58	Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	1		
59	Ввод переменных с помощью рычажка. Проект «Цветы» (вариант-2),	1		
60	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные.	1		
61	Поиграем со словами. Операции со строками.	1		
62	Создание игры «Угадай слово».	1		
63	Создание проектов по собственному замыслу.	1		

64	Работа над собственным проектом.	1		
65	Публичная защита проектов.	1		
66	Регистрация в Scratch-сообществе.	1		
67	Публикация проектов в Сети.	1		
68	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	1		

**Календарно-тематическое планирование
курса «Творческие задания в среде программирования «Scratch»
6-е классы**

№ п/п	Содержание, разделы, темы	Ко л. час	Даты проведен ия	
			пла н	фак т
1.	Техника безопасности.	1		
2.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	1		
3.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если .	1		
4.	Управляемый стрелками спрайт.	1		
5.	Создание игры: «Лабиринт».	1		
6.	Создание игры: «Лабиринт» (продолжение).	1		
7.	Создание игры: «Кружащийся котёнок».	1		
8.	Создание игры: «Опасный лабиринт».	1		
9.	Составные условия. Проект «Хождение по коридору» «Слепой кот»	1		
10.	Составные условия. Проект «Тренажёр памяти».	1		
11.	Датчик случайных чисел. «Разноцветный экран». «Хаотичное движение».	1		
12.	Проект «Кошки-мышки».	1		
13.	Проект «Вырастим цветник».	1		
14.	Циклы с условием. Проект «Будильник».	1		
15.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.	1		
16.	Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	1		
17.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и Когда я получу сообщение .	1		
18.	Проекты «Лампа» и «Диалог».	1		
19.	Доработка проекта «Лабиринт».	1		

20.	Датчики. Проект «Котёнок-обжора»	1		
21.	Датчики. Проект «Презентация».	1		
22.	Переменные. Их создание. Использование счётчиков.	1		
23.	Проект «Голодный кот».	1		
24.	Ввод переменных. Проект «Цветы».	1		
25.	Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	1		
26.	Поиграем со словами. Операции со строками.	1		
27.	Создание игры «Угадай слово».	1		
28.	Создание проектов по собственному замыслу.	1		
29.	Работа над собственным проектом.	1		
30.	Публичная защита проектов.	1		
31.	Регистрация в Scratch-сообществе.	1		
32.	Публичная защита проектов.	1		
33.	Регистрация в Scratch-сообществе.	1		
34.	Публикация проектов в Сети.	1		
35.	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.			
36.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.			
37.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.			
38.	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.			
39.	Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат.			
40.	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.			
41.	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.			

42.	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.			
43.	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.			
44.	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».			
45.	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана» (продолжение).			
46.	Режим презентации.			
47.	Понятие цикла. Команда повторить.			
48.	Рисование узоров и орнаментов.			
49.	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».			
50.	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.			
51.	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление.			
52.	Проект «Полет самолета».			
53.	Спрайты меняют костюмы. Анимация.			
54.	Создание проекта «Осьминог».			
55.	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».			
56.	Создание проекта «Бегущий человек».			
57.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».			
58.	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.			

59.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.			
60.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.			
61.	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.			
62.	Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат.			
63.	Проекты «Лампа», «Диалог».			
64.	Доработка проекта «Лабиринт».			
65.	Датчики. Проект «Котенок-обжора».			
66.	Датчики. Проект «Презентация».			
67.	Переменные. Их создание. Использование счетчиков.			
68.	Публикация проектов в Сети.			

ВСЕГО: 68 часов
