

Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития компетенций»

РАССМОТРЕНО

На заседании  
Педагогического Совета  
Протокол № 29.03/1 – ДОП  
от 29.03.2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор АНО ДПО

«Институт развития компетенций»

Шелихова М.М.

30 марта 2022 г.



**«Scratch для юных программистов 1.0»**

**Модульная дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**Педагог, реализующий программу:**  
Лагутина Екатерина Геннадиевна  
**Возраст обучающихся:** 9 - 11 лет  
**Количество детей в группе:** 10 человек  
**Срок реализации:** 1 год (114 часов)

Сургут  
2022

## ПАСПОРТ МОДУЛЬНОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Название программы	«Scratch для юных программистов 1.0»
Направленность программы	Техническая
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеразвивающую программу	Лагутина Екатерина Геннадиевна
Год разработки	2021 год, ред. 2022 год.
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеразвивающая программа	АНО ДПО «Институт развития компетенций» Приказ № 2/ДОП от 26 марта 2021 г., № 30.03/1 – ДОП от 30 марта 2022 г.
Информация о наличии рецензии	-
Уровень программы	Базовый
Цель	Формирование у обучающихся навыков создания анимированных проектов средствами среды Scratch.
Задачи	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировать систему базовых знаний по основам алгоритмизации;</li> <li>– научить работать в среде Scratch;</li> <li>– сформировать опыт использования приобретенных знаний для решения познавательных и практических задач;</li> <li>– сформировать навыки проектной деятельности.</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развивать логическое мышление;</li> <li>– развивать навыки самоконтроля;</li> <li>– развить навыки самостоятельной учебной деятельности;</li> <li>– развить умения планировать свою работу, рационально ее выполнять;</li> <li>– развивать операционное мышление, направленное на выбор оптимальных решений;</li> <li>– развить умения представлять результаты собственной деятельности.</li> </ul> <p><u>Воспитывающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать формированию умения сохранить уверенность в своих способностях, несмотря на временные неудачи и трудности;</li> <li>– содействовать воспитанию в ребенке инициативность, независимость, изобретательность, уверенность в своих силах и способностях;</li> <li>– воспитать интерес к изучаемому предмету;</li> <li>– воспитать коммуникативную культуру.</li> </ul>
Ожидаемые результаты освоения программы	<p><u>Предметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знать правила разработки алгоритмов, их специфику;</li> <li>– знать принципы построения скрипта;</li> <li>– знать технологию создания проекта:</li> </ul>

	<p>мультипликационного фильма и компьютерной игры;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– уметь использовать основные алгоритмические конструкции для построения скриптов;</li> <li>– уметь программировать анимацию одиночных и групповых объектов, используя возможности среды Scratch;</li> <li>– уметь создавать мультипликационные ролики и компьютерные игры средствами программного продукта Scratch.</li> </ul> <p><u>Метапредметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;</li> <li>– готовность и способность работать с информацией и использовать информационные технологии в своей деятельности;</li> <li>– эффективно использовать компьютер в своей учебной деятельности, в том числе в самообразовании;</li> <li>– успешно участвовать в городских, окружных и общероссийских конкурсах.</li> </ul> <p><u>Личностные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни;</li> <li>– навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;</li> <li>– способность применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах;</li> <li>– способность планировать свою деятельность при создании проекта;</li> <li>– способность представлять результаты собственной деятельности публично;</li> <li>– способность грамотного ведения учебного диалога.</li> </ul>
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю/год	3 часа /114 часов
Количество разделов программы и их темы	1 модуль: 1 раздел – «Основные алгоритмы Scratch»; 2 раздел – «Создание мультфильмов»; 3 раздел – «Игры на Scratch».
Возраст обучающихся	9 - 11 лет
Формы занятий	Теоретические и практические занятия, дистанционная форма занятий, тестирование, проектная деятельность.

Методическое обеспечение	Методические материалы, разработанные педагогами дополнительного образования, интернет-сайт: <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a> . Дистанционная образовательная площадка АНО ДПО «Институт развития компетенций»: <a href="http://sdo2.ircomp.ru/">http://sdo2.ircomp.ru/</a> .
Условие реализации программы (оборудование, инвентарь, специализированное помещение, ИКТ и др.)	Преподавательский стол, комплект столов и стульев, 10 ноутбуков, доска для маркеров, локальная сеть, доступ в Интернет. Среда программирования Scratch, интернет-сайт: <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Модульная дополнительная общеразвивающая программа «Scratch для юных программистов 1.0» ориентирована на поэтапное практическое освоение разделов тематического плана.

Сегодня компьютер воспринимается подростками как источник разнообразных игр, как посредник в получении готовых рефератов, сочинений и других творческих работ. Необходимо переориентировать сознание школьников по отношению к персональному компьютеру, вовлечь их в увлекательный творческий процесс создания собственных программных продуктов, где компьютер выступает как незаменимый помощник в осуществлении планов и реализации идей.

Программирование в среде Scratch - один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования. Язык Scratch рассматривается многими как преамбула к изучению более сложных языков программирования, таких как Паскаль, Си и др. Учебная среда Scratch – новая среда программирования, ориентированная на широкую возрастную категорию пользователей. Scratch позволяет развивать творческие способности школьников, их логическое мышление, привлекать к активному использованию информационных технологий.

Начальный уровень программирования в среде Scratch позволяет легко освоить основные алгоритмические конструкции и научиться создавать анимированные игры, фильмы, истории и пр.

Данная модульная дополнительная общеразвивающая программа разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р).
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей, утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41.
- Концепция развития дополнительного образования детей, концепция развития воспитания в муниципальной системе общего образования города Сургута до 2030 года.

**Целью** реализации программы является формирование у обучающихся навыков создания анимированных проектов средствами среды Scratch.

### **Задачи:**

#### Обучающие:

- сформировать систему базовых знаний по основам алгоритмизации;
- научить работать в среде Scratch;
- сформировать опыт использования приобретенных знаний для решения познавательных и практических задач;
- сформировать навыки проектной деятельности.

#### Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать навыки самоконтроля;
- развить навыки самостоятельной учебной деятельности;
- развить умения планировать свою работу, рационально ее выполнять;
- развивать операционное мышление, направленное на выбор оптимальных решений;
- развить умения представлять результаты собственной деятельности.

#### Воспитывающие:

- способствовать формированию умения сохранить уверенность в своих способностях, несмотря на временные неудачи и трудности;
- содействовать воспитанию в ребенке инициативность, независимость, изобретательность, уверенность в своих силах и способностях;
- воспитать интерес к изучаемому предмету;
- воспитать коммуникативную культуру.

В рамках программы реализуются три образовательных раздела:

1 раздел – «Основные алгоритмы Scratch»;

2 раздел – «Создание мультфильмов»;

3 раздел – «Игры на Scratch».

Занятия по программе проходят 1 раз в неделю по 2 часа очно и 1 раз в неделю по 1 часу - дистанционно. Программа рассчитана на 38 учебных недель, что составляет 114 часов в год.

Ожидаемым эффектом реализации программы является повышение качества подготовки специалистов в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре.

### **Ожидаемые результаты освоения программы:**

#### Предметные:

- знать правила разработки алгоритмов, их специфику;
- знать принципы построения скрипта;
- знать технологию создания проекта: мультипликационного фильма и компьютерной игры;
- уметь использовать основные алгоритмические конструкции для построения скриптов;
- уметь программировать анимацию одиночных и групповых объектов, используя возможности среды Scratch;
- уметь создавать мультипликационные ролики и компьютерные игры средствами программного продукта Scratch.

#### Метапредметные:

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- готовность и способность работать с информацией и использовать информационные технологии в своей деятельности;

- эффективно использовать компьютер в своей учебной деятельности, в том числе в самообразовании;
- успешно участвовать в городских, окружных и общероссийских конкурсах.

#### Личностные:

- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни;
- навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- способность применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах;
- способность планировать свою деятельность при создании проекта;
- способность представлять результаты собственной деятельности публично;
- способность грамотного ведения учебного диалога.

#### **Формы оценивания:**

- Демонстрация рабочего макета.
- Тестовые задания.

#### **Образовательные форматы:**

Основная форма занятий: упражнения и выполнение групповых и индивидуальных практических работ. При изучении нового материала используются словесные формы: лекция, эвристическая беседа, дискуссия. При реализации личных проектов используются формы организации самостоятельной работы. Значительное место в организации образовательного процесса отводится практическому участию детей в соревнованиях, разнообразных мероприятиях по техническому конструированию. Работа над проектами позволяет глубже понимать основные алгоритмические структуры, учит применять их на практике при создании анимированных игр, фильмов, историй и пр.

Методика обучения также основана на принципах природосообразности (образовательный процесс строится для ученика с учетом его психофизиологических качеств), гуманизации (формирование системы ценностей духовного развития). В процессе занятий по любой теме в рамках программы все формы и методы взаимообусловлены и применяются в комплексе.

#### **Техническая платформа:**

Преподавательский стол, комплект столов и стульев, 10 ноутбуков, доска для маркеров. Среда программирования Scratch, интернет-сайт: <http://scratch.mit.edu/>. Дистанционная образовательная площадка АНО ДПО «Институт развития компетенций»: <http://sdo2.ircomp.ru/>.

#### **Основные образовательные технологии:**

В данной программе используются следующие образовательные технологии: беседа, рассказ, инструктаж, демонстрация, упражнения, решения задач, демонстрация плакатов, схем, таблиц, фото, практические задания.

## II. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Таблица 1

Категория	Требования
Педагог дополнительного образования	<ul style="list-style-type: none"><li>– Высшее педагогическое образование.</li><li>– Знание возрастных особенностей детей 9 - 11 лет.</li><li>– Знание профориентационных и проективных методик.</li><li>– Владение инструментами ТРИЗ-педагогике.</li><li>– Умение организовывать исследовательскую и проектную деятельность с детьми.</li><li>– Владение цифровыми инструментами коммуникации.</li></ul>

Квалификация педагога дополнительного образования соответствует модульной дополнительной общеразвивающей программе «Scratch для юных программистов 1.0».



**III. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
И КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА 2022/2023 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**Учебный план  
на 2022-2023 учебный год**

Таблица 2

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	«Основные алгоритмы Scratch»	47	17	30	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
2.	«Создание мультфильмов»	27	9	18	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
3.	«Игры на Scratch»	40	8	32	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>ИТОГО:</b>		<b>114</b>	<b>34</b>	<b>80</b>	

## Содержание разделов программы (114 часов)

Разделы программы:

### **1. Основные алгоритмы Scratch. Введение в Scratch. Среда Scratch. Введение в программирование. Создание собственных объектов. Организация линейных скриптов. Основные алгоритмические конструкции. Работа со списками. Организация движения исполнителей.**

*Теория: 17 ч.*

История создания и развития среды Scratch. Установка среды в системе Windows. Интерфейс среды Scratch. Файловые операции с проектами Scratch. Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма. Способы описания алгоритма. Виды алгоритмов. Система команд исполнителя. Система координат сцены и исполнителя. Язык программирования. работа со встроенным графическим редактором среды Scratch. Создание спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора. Создание фонов сцены средствами встроенного графического редактора. Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение исполнителей, их направление. Команды группы Перо. Повороты на заданный угол. Команды группы Движение. Команды группы Внешность. Команды передачи управления. Организация диалога между исполнителями. Проект «Комикс». Типы данных. Числовые данные. Команды группы Операторы. Арифметические операции. Строковые данные. Ввод-вывод данных. Переменные. Составление алгоритмов для решения вычислительных задач. Виды повторов в среде Scratch (Всегда, Пока, N раз, До). Операции отношений, логические операции. Сенсоры Scratch. Использование сенсоров в условиях. Вложенные циклы. Организация движения объекта по заданной траектории. Реализация ветвления в среде Scratch (команды Если, Если-Или). Понятие списка. Формирование списка. Основные команды для работы со списками. Формирование списка из файла. Проект «Викторина». Организация случайного движения исполнителей. Организация движения исполнителей по закону. Организация управляемого движения. Управление движением нескольких исполнителей.

*Практика: 30 ч.*

Установка среды в системе Windows. Изучение интерфейса среды Scratch, изучение основных объектов среды Scratch и системы координат сцены и исполнителя. Создание фонов сцены и спрайтов для проекта «Комикс». Составление скриптов на отработку навыков использования команд групп Перо, Движение, Внешность, Операторы. Выполнение проекта «Комикс». Составление скриптов для отработки навыков использования различных типов данных и переменных. репродуктивного, поискового, творческого характера. Выполнение проекта «Викторина».

### **2. Создание мультфильмов.**

*Теория: 9 ч.*

Этапы разработки мультипликационного проекта: продумывание сценария фильма, разработка персонажей, фона, смены декораций, продумывание основных алгоритмов. Выбор темы собственного проекта. Планирование работы над проектом. Разработка сценария проекта.

*Практика: 18 ч.*

Выполнение проекта. Защита проекта.

### **3. Игры на Scratch.**

*Теория: 8 ч.*

Структура игрового проекта: выбор жанра игры (боевик, стратегия, симуляция, стратегия и т.д.), сюжета игры, правил, клавиш управления, продумывание оформления игры. Выбор темы проекта. Планирование работы над проектом. Разработка сценария проекта.

*Практика: 32 ч.*

Выполнение проекта. Защита игрового проекта.

### **4. Итоговый и промежуточный контроль.**

*Программа* взаимодействует со школьными дисциплинами такими как физика, математика, информатика и информационные технологии.

*Преимущества программы* заключаются в том, что программа построена на проектном подходе к процессу обучения и позволяет в течение года освоить все этапы жизненного цикла технического устройства/системы, что является необходимым условием формирования инженерных компетенций современного высококвалифицированного специалиста.

Проведение итогового родительского собрания с представлением воспитанников своих лучших проектов по желанию.

**Календарный учебный график  
на 2022-2023 учебный год**

Таблица 3

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2022	31.05.2023	38	114	2 раза в неделю по 40 мин очно, 1 раз в неделю по 40 минут - дистанционно.

Таблица 4

№ п/п	Месяц	Неделя	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	1-я неделя	40 минут	Инструктаж	1	Порядок, задачи и план работы. Техника безопасности и правила поведения при проведении практических занятий	Индивидуальный опрос
2.	сентябрь	1-я неделя	40 минут	Урок	1	Введение в Scratch	Самостоятельная работа
3.	сентябрь	1-я неделя	40 минут	Урок	1	Среда Scratch	Беседа
4.	сентябрь	2-я неделя	40 минут	Урок	1	Введение в Программирование	Тестирование, устный опрос
5.	сентябрь	2-я неделя	40 минут	Урок	1	Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch.	Творческое задание, тестирование
6.	сентябрь	2-я неделя	40 минут	Урок	1	Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch	Творческое задание, тестирование
7.	сентябрь	3-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора.	Творческое задание
8.	сентябрь	3-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного	Творческое задание

						графического редактора.	
9.	сентябрь	3-я неделя	40 минут	Урок	1	Презентация спрайтов и фонов сцен.	Презентация работы
10.	сентябрь	4-я неделя	40 минут	Урок	1	Организация линейных скриптов.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
11.	сентябрь	4-я неделя	40 минут	Урок	1	Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение объектов, их направление.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
12.	сентябрь	4-я неделя	40 минут	Урок	1	Движение объектов, их направление.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
13.	октябрь	5-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды группы Перо	Тестирование
14.	октябрь	5-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды группы Перо.	Творческие задания
15.	октябрь	5-я неделя	40 минут	Урок	1	Повороты на заданный угол.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
16.	октябрь	6-я неделя	40 минут	Урок	1	Повороты на заданный угол.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
17.	октябрь	6-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды группы Внешность.	Творческое задание, тестирование
18.	октябрь	6-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды группы Внешность.	Творческое задание, тестирование
19.	октябрь	7-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды передачи управления. Организация диалога между объектами.	Учет выполненных теоретических и практических заданий

20.	октябрь	7-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды передачи управления. Организация диалога между объектами	Учет выполненных теоретических и практических заданий
21.	октябрь	7-я неделя	40 минут	Урок	1	Проект «Комикс»	Творческое задание
22.	октябрь	8-я неделя	40 минут	Урок	1	Выполнение проекта	Творческое задание
23.	октябрь	8-я неделя	40 минут	Урок	1	Выполнение проекта	Творческое задание
24.	октябрь	8-я неделя	40 минут	Урок	1	Презентация проектов	Представление работы
25.	октябрь	9-я неделя	40 минут	Урок	1	Типы данных	Учет выполненных теоретических и практических заданий
26.	октябрь	9-я неделя	40 минут	Урок	1	Числовые данные	Учет выполненных теоретических и практических заданий
27.	октябрь	9-я неделя	40 минут	Урок	1	Арифметические операции	Учет выполненных теоретических и практических заданий
28.	ноябрь	10-я неделя	40 минут	Урок	1	Строковые данные. Ввод- вывод данных	Учет выполненных теоретических и практических заданий
29.	ноябрь	10-я неделя	40 минут	Урок	1	Ввод- вывод данных	Учет выполненных теоретических и практических заданий
30.	ноябрь	10-я неделя	40 минут	Урок	1	Переменные	Учет выполненных теоретических и практических заданий

31.	ноябрь	11-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
32.	ноябрь	11-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
33.	ноябрь	11-я неделя	40 минут	Урок	1	Контрольная работа по теме «Организация линейных скриптов»	Тест и практические задания
34.	ноябрь	12-я неделя	40 минут	Урок	1	Циклический скрипт.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
35.	ноябрь	12-я неделя	40 минут	Урок	1	Виды повторов в среде Scratch.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
36.	ноябрь	12-я неделя	40 минут	Урок	1	Команда ВСЕГДА.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
37.	ноябрь	13-я неделя	40 минут	Урок	1	Цикл N раз. Команда ПОВТОРИТЬ.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
38.	ноябрь	13-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач.	Творческое задание, тестирование
39.	ноябрь	13-я неделя	40 минут	Урок	1	Вложенные циклы.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
40.	декабрь	14-я неделя	40 минут	Урок	1	Рисование правильных многоугольников.	Учет выполненных теоретических и практических заданий

41.	декабрь	14-я неделя	40 минут	Урок	1	Использование переменных в циклических скриптах.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
42.	декабрь	14-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
43.	декабрь	15-я неделя	40 минут	Урок	1	Ветвление. Полная форма ветвления	Тестирование
44.	декабрь	15-я неделя	40 минут	Урок	1	Логические данные	Тестирование
45.	декабрь	15-я неделя	40 минут	Урок	1	Простые условия	Тестирование
46.	декабрь	16-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
47.	декабрь	16-я неделя	40 минут	Урок	1	Краткая форма ветвления	Учет выполненных теоретических и практических заданий
48.	декабрь	16-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
49.	декабрь	17-я неделя	40 минут	Урок	1	Цикл Пока. Команда ВСЕГДА ЕСЛИ.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
50.	декабрь	17-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
51.	декабрь	17-я неделя	40 минут	Урок	1	Промежуточный контроль.	Итоговое тестирование



52.	январь	18-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды группы Сенсоры. Использование сенсоров в условиях.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
53.	январь	18-я неделя	40 минут	Урок	1	Команды группы Сенсоры. Использование сенсоров в условиях.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
54.	январь	18-я неделя	40 минут	Урок	1	Сложные условия.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
55.	январь	19-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
56.	январь	19-я неделя	40 минут	Урок	1	Цикл ДО. Команда ПОВТОРЯТЬ ДО	Учет выполненных теоретических и практических заданий
57.	январь	19-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
58.	январь	20-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
59.	январь	20-я неделя	40 минут	Урок	1	Условная пауза. Команда ЖДАТЬ ДО.	Учет выполненных теоретических и практических заданий
60.	январь	20-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
61.	февраль	21-я неделя	40 минут	Урок	1	Подведение итогов по разделу «Организация циклических скриптов»	Тестирование, творческое задание
62.	февраль	21-я неделя	40 минут	Урок	1	Понятие списка	Творческое задание
63.	февраль	21-я	40 минут	Урок	1	Основные команды для работы со	Тестирование

		неделя				списками	
64.	февраль	22-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
65.	февраль	22-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
66.	февраль	22-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
67.	февраль	23-я неделя	40 минут	Урок	1	Формирование списка из файла	Учет выполненных теоретических и практических заданий
68.	февраль	23-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
69.	февраль	23-я неделя	40 минут	Урок	1	Решение задач	Учет выполненных теоретических и практических заданий
70.	февраль	24-я неделя	40 минут	Урок	1	Проект «Викторина»	Творческое задание
71.	февраль	24-я неделя	40 минут	Урок	1	Проект «Викторина»	Творческое задание
72.	февраль	24-я неделя	40 минут	Урок	1	Подведение итогов по разделу «Работа со списками»	Тестирование, творческое задание
73.	март	25-я неделя	40 минут	Урок	1	Организация случайного движения объектов	Учет выполненных теоретических и практических заданий
74.	март	25-я неделя	40 минут	Урок	1	Организация движения объектов по закону	Учет выполненных теоретических и практических заданий
75.	март	25-я неделя	40 минут	Урок	1	Организация управляемого движения объекта.	Учет выполненных теоретических и

							практических заданий
76.	март	26-я неделя	40 минут	Урок	1	Управление движением нескольких объектов	Учет выполненных теоретических и практических заданий
77.	март	26-я неделя	40 минут	Урок	1	Представление проекта	Презентация проекта
78.	март	26-я неделя	40 минут	Урок	1	Представление проекта	Презентация проекта
79.	март	27-я неделя	40 минут	Урок	1	Этапы разработки мультипликационного проекта	Устный опрос
80.	март	27-я неделя	40 минут	Урок	1	Выбор темы. Планирование работы	Глубинное интервью
81.	март	27-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
82.	март	28-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов.	Творческое задание
83.	март	28-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов.	Творческое задание
84.	март	28-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов.	Творческое задание
85.	апрель	29-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов.	Творческое задание
86.	апрель	29-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов.	Творческое задание
87.	апрель	29-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание

88.	апрель	30-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
89.	апрель	30-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
90.	апрель	30-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
91.	апрель	31-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
92.	апрель	31-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
93.	апрель	31-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
94.	апрель	32-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание мультипликационных проектов	Творческое задание
95.	апрель	32-я неделя	40 минут	Урок	1	Защита проекта	Творческое задание
96.	апрель	32-я неделя	40 минут	Урок	1	Защита проекта	Творческое задание
97.	апрель	33-я неделя	40 минут	Урок	1	Этапы разработки компьютерной игры	Устный опрос
98.	апрель	33-я неделя	40 минут	Урок	1	Этапы разработки компьютерной игры	Устный опрос
99.	апрель	33-я неделя	40 минут	Урок	1	Выбор темы. Планирование работы	Глубинное интервью
100.	май	34-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание

101.	май	34-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
102.	май	34-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
103.	май	35-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
104.	май	35-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
105.	май	35-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
106.	май	36-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
107.	май	36-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
108.	май	36-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
109.	май	37-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
110.	май	37-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
111.	май	37-я неделя	40 минут	Урок	1	Создание игрового проекта	Творческое задание
112.	май	38-я неделя	40 минут	Урок	1	Представление игрового проекта	Презентация работ
113.	май	38-я неделя	40 минут	Урок	1	Итоговый контроль	Итоговое тестирование
114.	май	38-я неделя	40 минут	Урок	1	Подведение итогов курса	Представление портфолио родителям

#### IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

##### **Список источников:**

1. Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов/Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.: ил.
2. Зорина Е. М. Путешествие в страну Алгоритмию с котёнком Скретчем/Е. М. Зорина. – ДМК-Пресс, 2016. – 134 с.: ил.
3. Вордерман К., Вудкок Д., Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python/К. Вордерман, Д. Вудкок, Ш. Макаманус. - Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 224 с.: ил.
4. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch/Ю. В. Торгашева. – СПб.: Питер, 2016. – 128 с.: ил.

##### **Список интернет-ресурсов:**

1. Официальный сайт проекта Scratch: <http://scratch.mit.edu/>.
2. Дистанционная образовательная площадка АНО ДПО «Институт развития компетенций»: <http://sdo2.ircomp.ru/>.