

РЕСПУБЛИКА ДАГЕСТАН
МБОУ « ГИМНАЗИЯ ГОРОДА БУЙНАКСКА»

368220 г. Буйнакск, ул. Ленина, 42 тел. 2-61-55, 2-22-54

РАССМОТРЕНО

Протокол заседания ШМО
учителей _____

от 27.08 2021 года № 1

подпись руководителя МО _____

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР _____

Маш
подпись
« 27 » 08 2021г.



решением педагогического
совета протокол № 1
от 27.08 года
директор гимназии
Закарьяева А.З. А.З. Закарьяева

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«Основы алгоритмики и логики»**

Возраст учащихся: **8-12 лет** Срок реализации: **1 год**

Педагог дополнительного образования: **Зайнутдинова Уркият Абдулакимова**

Буйнакск, 2021 год

1 Пояснительная записка

Введение: Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями планирования своей деятельности, поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи, построения информационной модели исследуемого объекта или процесса, эффективного использования новых технологий. Такие умения необходимы сегодня каждому человеку. Поэтому важнейшей задачей обучения информатике является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления.

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы алгоритмики и логики» (далее – программа) имеет развивающий характер, способствуя формированию алгоритмического стиля мышления, логики рассуждения, умений формализации задачи и составления алгоритма ее решения. Данный курс позволит учащимся познакомиться с тремя исполнителями и их системами команд, даст возможность поработать в прямоугольной системе координат и овладеть некоторыми геометрическими знаниями и навыками, позволит в дальнейшем подготовить их к программированию на языках высокого уровня и, возможно, определит их будущий профиль обучения.

Программа разработана на основе нормативно-правовой документации:

– Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием

12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020),

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);

– Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №

1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

– Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

– Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-Куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5);

– Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность программы: техническая

Новизна программы

В ходе освоения программы, учащиеся получают базовые знания для освоения языков программирования высокого уровня. Также стоит отметить, что большое количество времени уделяется творческим заданиям, выполнение которых благоприятно скажется на развитии творческого потенциала учащихся.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена необходимостью вернуть интерес детей и подростков к научно-техническому творчеству, так как в России наблюдается острая нехватка инженерных кадров.

Педагогическая целесообразность

Программа развивает навыки формализации задачи и составления алгоритма ее решения. В ходе данной программы у учащихся формируется алгоритмический стиль мышления и развивается логическое мышление.

Цель программы: развитие алгоритмического мышления учащихся творческих способностей, аналитических и логических компетенций, формирование базовых знаний и навыков для изучения языков программирования высокого уровня.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать умения использовать алгоритмизацию для решения различных задач;
- сформировать алгоритмический стиль мышления;
- сформировать познавательный интерес к программированию;
- сформировать мотивацию к познанию и творчеству.

Развивающие:

- развивать образное мышление;
- развивать умение довести решение задачи от проекта до работающей модели;
- развивать умение постановки технической задачи, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и осуществлять свой творческий замысел.

Воспитательные:

- воспитать умение работать в коллективе с учетом личностных качеств учащихся, психологических и возрастных особенностей;
- воспитать трудолюбие и уважительные отношения к интеллектуальному труду;
- сформировать у учащихся мотивации к здоровому образу жизни;
- сформировать мотивацию к профессиональному самоопределению учащихся.

Отличительной особенностью программы является использование метода дифференцированного обучения, основанного на принципах преемственности. Освоение программы происходит в основном в процессе практической творческой деятельности.

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 8-12 лет

Содержание и объем стартовых знаний, необходимых для начального этапа освоения программы: особых знаний не требуется

Срок реализации программы (модуля): 1 год

Объем программы: 144 часа

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная, коллективная.

Количество обучающихся в группе: 10-12 человек.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки.

Личностные результаты:

- формирование профессионального самоопределения;
- формирование уважительного отношения к интеллектуальному труду;
- развитие аналитического (логического), практического и логического мышления;
- способность ставить цели, планировать свою работу и следовать намеченному плану, критически оценивать достигнутые результаты;
- развитие самостоятельности и самоорганизации;
- умение работать в команде, развитие коммуникативных навыков;
- формирование умения вести себя сдержанно и спокойно, правильно, культурно выражать свои эмоции и чувства.

Метапредметные результаты:

- развитие творческой активности;

- формирование умения представлять результаты своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
- развитие познавательной активности;
- развитие умения соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- формирование умения определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- формирование умения работать с литературой и другими источниками информации;
- формирование умения самостоятельно определять цели своего обучения.
- формирование умения организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- формирование умения работать индивидуально и в группе, умения вступать в контакт со сверстниками.

Предметные результаты:

- формирование умения построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических) для решения поставленных задач;
- формирование умения использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;
- формирование умения построения различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач;
- формирование навыков работы со структурой алгоритма.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

Формы аттестации: наблюдение, опрос, защита проекта, беседа, тест, участие в мероприятия различного уровня.

В конце каждого раздела проводится промежуточное тестирование. Итоговый контроль проводится в конце года с целью определения степени

достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения.

Итоговая оценка развития личностных качеств воспитанника производится по трём уровням:

- «высокий»: положительные изменения личностного качества воспитанника в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;

- «средний»: изменения произошли, но воспитанник потенциально был способен к большему;

- «низкий»: изменения не замечены.

Результатом усвоения обучающимися программы по каждому уровню являются: устойчивый интерес к занятиям по алгоритмике и логике, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

2 Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	Беседа
2	Алгоритмизация в жизни человека	2	1	1	Игра
3	Знакомство со средой Scratch	4	2	2	Наблюдение
4	Линейные алгоритмы. Знакомство с эффектами	4	2	2	Опрос
5	Работа с переменными	4	2	2	Опрос
6	Знакомство с отрицательными числами	4	1	3	Опрос
7	Знакомство с координатами и пером	4	1	3	Опрос
8	Условные операторы	8	4	4	Опрос
9	Контрольная работа	2	2	-	Тест
10	Циклические алгоритмы	12	4	8	Опрос
11	Работа со списками	6	2	4	Опрос
12	Создание подпрограмм	8	4	4	Опрос
13	Контрольная работа	2	2	-	Тест
14	Работа над творческими проектами	78	19	59	Наблюдение
15	Защита проектов	4	-	4	Защита проектов
	Итого	144	48	96	

3 Содержание программы

1 Вводное занятие

Теория. Правила работы в компьютерном кабинете. Понятия «алгоритм», «логика», «программирование», «программист», «язык программирования», «среда разработки».

2 Алгоритмизация в жизни человека

Теория. Обзор применения алгоритмизации в жизни человека. Понятия «логика» и «алгоритмизация».

Практика. Интерактивная игра «Алгоритмизация в жизни человека».

3 Знакомство со средой Scratch

Теория. Изучение основных элементов интерфейса Scratch, приёмы работы со спрайтами, приёмы работы с фоном. Составление простых скриптов из различных блоков.

Практика. Изучение интерфейса Scratch. Создание приложения «Приветствие ученика».

4 Линейные алгоритмы. Знакомство с эффектами.

Теория. Основные приёмы составления линейных алгоритмов в среде Scratch. Решение задачи на составления алгоритмов. Знакомство с основными эффектами Scratch. Пояснение графических эффектов. Установка графического эффекта.

Практика. Работа с основными блоками в среде Scratch. Установка графических эффектов

5 Работа с переменными

Теория. Основные приёмы добавления переменных в среде Scratch, использование основных блоков для работы с переменными, основные приёмы составления программ с использованием переменных в среде Scratch.

Практика. Создание простейшего приложения с использованием переменных.

6 Знакомство с отрицательными числами

Теория. Знакомство с отрицательными числами. Понятие «отрицательное число».

Практика. Пример решения задачи с помощью отрицательного числа.

7 Знакомство с координатами и пером

Теория. Знакомство с элементом перо. Изучение системы координат. Движение изображения по системе координат.

Практика. Создание приложения с использованием

8 Условные операторы

Теория. Логические выражения. Операторы сравнения. Ознакомление с понятием «условный оператор», основные приёмы использования условных операторов в среде Scratch.

Практика. Реализация условных операторов на практике.

9 Контрольная работа по темам 1-8

10 Циклические алгоритмы

Теория. Ознакомление с понятием «циклический алгоритм», основные приёмы составления циклических алгоритмов в среде Scratch, использование основных блоков для составления циклических алгоритмов в среде Scratch

Практика. Разработка простейшего приложения с использованием циклического алгоритма.

11 Работа со списками

Теория. Ознакомление с понятием «список» в среде Scratch, создание списка, работа с блоками по обработке списков, основные приёмы составления программ по работе со списками в среде Scratch.

Практика. Создание списка в среде Scratch.

12 Создание подпрограмм

Теория. Ознакомление с возможностью создания подпрограмм в среде Scratch. Раздел «Другие блоки», создание блока, параметры блока.

Практика. Создание приложений с использованием подпрограмм

13 Контрольная работа по темам 10-12

14 Работа над творческими проектами

Теория. Правила оформления проектов

Практика. Обсуждение и реализация индивидуальных проектов

15 Защита итоговых проектов

4 Методическое обеспечение программы

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный (беседы, объяснения, дискуссии);
- репродуктивный (деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях);
- метод проблемного изложения;
- эвристический (метод обучения заключается в организации активного поиска решения выдвинутых в обучении (или самостоятельно сформулированных) познавательных задач в ходе подготовки и реализации творческих проектов);
- исследовательский.

Педагогические технологии: проектная технология, здоровьесберегающие технологии, технология проблемного обучения. Проектная технология дает возможность самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развивается критическое и творческое мышление. Если проектная технология является спланированной и постоянной составляющей частью образовательного процесса, то будут созданы условия для формирования и развития внутренней мотивации учащихся к более качественному овладению знаниями, повышения мыслительной активности и приобретения навыков логического мышления. Проблемное обучение — это тип развивающего обучения, содержание которого представлено системой проблемных задач различного уровня сложности, в процессе решения которых учащиеся овладевают новыми знаниями и способами действия, а через это происходит формирование творческих способностей: продуктивного мышления, воображения, познавательной мотивации, интеллектуальных эмоций.

5 Диагностика эффективности образовательного процесса

Входной контроль - имеет диагностические задачи и осуществляется в начале учебного года. Цель предварительной диагностики – зафиксировать начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью. Входной контроль может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы, вопросники, тестирование и пр.

Промежуточная аттестация проводится на основании диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам освоения модуля. Промежуточная аттестация проводится в следующих формах: защита кейсов, защита творческих или исследовательских работ и проектов, конференции, выставочный просмотр, смотр знаний и умений, викторины, олимпиада, конкурс, соревнование, турнир и пр.

Итоговая аттестация проводится по окончании обучения по программе.

Критерии оценки результатов аттестации обучающихся

Общими критериями оценки результативности обучения являются:

- оценка уровня теоретических знаний: широта кругозора,
- свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности;
- оценка уровня развития и воспитанности обучающихся: культура организации самостоятельной деятельности, аккуратность и ответственность при работе, развитость специальных способностей, умение взаимодействовать с членами коллектива.

Возможные уровни теоретической подготовки обучающихся:

Высокий уровень – учащийся освоил практически весь объем знаний (80-100%), предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.

Средний уровень – у учащегося объем освоенных знаний составляет 50-79%; сочетает специальную терминологию с бытовой.

Низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Возможные уровни практической подготовки обучающихся:

Высокий уровень – учащийся овладел 80-100% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества.

Средний уровень – у учащегося объем усвоенных умений и навыков составляет 50-79%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном выполняет задания на основе образца.

Низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% умений и навыков, предусмотренных программой; испытывает затруднения при работе с оборудованием; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Достигнутые обучающимся знания, умения и навыки заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

В целях определения уровня усвоения программы учащимися осуществляются диагностические срезы:

- входная диагностика на основе анализа выбранной обучающимся роли в диагностической игре и степени их участия в реализации отдельных ее этапов, где выясняется начальный уровень знаний, умений и навыков учащихся, а так же выявляются их творческие способности.

- промежуточная диагностика позволяет выявить достигнутый на данном этапе уровень знаний, умений и навыков учащихся, в соответствии с

реализованной проектной деятельностью. Предлагаются выполнение практических заданий, контрольные тесты.

- итоговая диагностика проводится в конце учебного курса (выставка и защита творческих проектов) и предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем ключевым направлениям. Данный контроль позволяет проанализировать степень усвоения программы учащимися.

Результаты контроля фиксируются в диагностической карте.

Оценка уровней освоения модуля

Уровни	Параметры	Показатели
Высокий уровень (80-100%)	Теоретические знания.	Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам. учащийся заинтересован, проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий.
	Практические умения и навыки.	Способен применять практические умения и навыки во время выполнения самостоятельных заданий. Правильно и по назначению применяет инструменты. Работу аккуратно доводит до конца. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
	Конструкторские способности.(если нужны)	Учащийся способен узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Учащийся способен собрать объект из готовых частей или построить с помощью инструментов. Учащийся способен выделять составные части объекта. Учащийся способен видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам. Учащийся способен из преобразованного или видоизмененного объекта, или его отдельных частей собрать новый.
Средний уровень (50-79%)	Теоретические знания.	Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу. Учащийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Практические умения и навыки.	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих

		вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.
	Конструкторские способности. (если нужны)	Учащийся может узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Учащийся не всегда способен самостоятельно разобрать, выделить составные части конструкции. Учащийся не способен видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам без подсказки педагога.
Низкий уровень (меньше 50%)	Теоретические знания.	Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога.
	Практические умения и навыки.	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет необходимый инструмент или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
	Конструкторские способности. (если нужны)	Учащийся с подсказкой педагога может узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Учащийся с подсказкой педагога способен выделять составные части объекта. Разобрать, выделить составные части конструкции, видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам может только в совместной работе с педагогом.

Сводная таблица результатов обучения по модулю

№ п/п	ФИ обучающегося	Оценка теоретических знаний	Оценка практических умений и навыков	Конструкторские способности (или другие, по желанию)	Итоговая оценка
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

Учебно-методические средства обучения:

- специализированная литература по направлению, подборка журналов,
- наборы технической документации к применяемому оборудованию,
- образцы программ и систем, выполненные обучающимися и педагогом,
- плакаты, фото и видеоматериалы,
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет.

6 Материально-техническое обеспечение

Рабочее место учащегося:

- ноутбук с выходом в сеть Интернет;

Рабочее место наставника

- ноутбук с выходом в сеть Интернет;

- технические средства обучения (ТСО) (мультимедийное устройство).

Список рекомендуемой литературы

1. Босова Л. Л. Информатика. 8 класс : учебник. / Босова Л. Л. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. — 176 с.
2. Винницкий Ю. А. Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов./ Винницкий Ю. А. — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. — 176 с.
3. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. / Голиков Д. В. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.
4. Лаборатория юного линуксоида. Введение в Scratch. — <http://younglinux.info/scratch>
5. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. / Маржи М. — пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
6. Пашковская Ю. В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5—6 классов. / Пашковская Ю. В. — М., 2018. — 195 с.
7. Первин Ю. А. Методика раннего обучения информатике. / Первин Ю. А. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. — 228 с.
8. Поляков К. Ю. Информатика. 7 класс (в 2 частях) : учебник. Ч. 1 / Поляков К. Ю., Еремин Е. А. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 160 с.
9. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие. / Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.
10. Свейгарт Эл. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! / Свейгарт Эл. — М.: Эксмо, 2017. — 304 с.

11. Семакин, И. Г. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса. / Семакин, И. Г., Залогова, Л. А. и др. М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. — 171 с.

12. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. / Торгашева Ю. В. — СПб.: Питер, 2016. — 128 с.

13. Уфимцева П. Е. Обучение программированию младших школьников в системе дополнительного образования с использованием среды разработки Scratch / Уфимцева П. Е., Рожина И. В. // Наука и перспективы. — 2018. — № 1. — С. 29—35.

14. <https://scratch.mit.edu/> Сообщество Scratch

Календарно-тематическое планирование по направлению

«Основы алгоритма и логики»

Дата занятия	Теория	Время	Практика	Время	Другие формы работы	Время	Кол-во часов
	Вводное занятие	30		45	Инструктаж по технике безопасности и ПДД	15	2
	Алгоритмизация в жизни человека	25	Интерактивная игра «Алгоритмизация в жизни человека»	45	игра	20	2
Знакомство со средой Scratch							
	Изучение основных элементов интерфейса Scratch, приемы работы со спрайтами, приемы работы с фоном	25	Составление простых скриптов из различных блоков	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
	Изучение основных элементов интерфейса Scratch,	25	Создание приложения «Приветствия ученика»	50	наблюдение	15	2
Линейные алгоритмы. Знакомство с эффектами.							
	Основные приемы составления линейных алгоритмов в среде Scratch Решение задач на составление алгоритмов	30	Работа с основными блоками среде Scratch	50	опрос	10	2
	Знакомство с основными	25	Установка графических	50	опрос	15	2

	эффектами Scratch. Пояснение графического эффекта		эффектов				
			Работа с переменными				
	Основные приемы добавления переменных в среде Scratch., использование основных блоков для работы с переменными	25	Создание простейшего приложения с использованием переменных	50	опрос	15	2
	Основные приемы составления программ с использованием переменных в среде Scratch.	25	Создание простейшего приложения с использованием переменных	50	опрос	15	2
			Знакомство с отрицательными числами				
	Знакомство с отрицательными числами. Понятие отрицательного числа	25	Решение задач с помощью отрицательного числа	50	опрос	15	2
	Работа с отрицательными числами	20	Решение задач с помощью отрицательного числа	50	опрос	20	2
			Знакомство с координатами и пером				
	Знакомство с элементом перо. Изучение системы координат	25	Создание приложения с использованием элемента перо	50	опрос	15	2
	Движение изображения по системе	25	Создание приложения с использованием	50	опрос	15	2

	координат		ем элемента перо				
Условные операторы							
	Логические выражения.	25	Реализация условных операторов на практике	50	опрос	15	2
	Операторы сравнения.	25	Реализация условных операторов на практике	50	опрос	15	2
	Ознакомление с понятием «условный оператор»,	25	Реализация условных операторов на практике	50	опрос	15	2
	Основные приемы использования условных операторов в среде Scratch	25	Реализация условных операторов на практике	50	опрос	15	2
	Контрольная работа				тестирование		2
Циклические алгоритмы							
	Ознакомление с понятием «циклический алгоритм»	25	Составление циклического алгоритма	50	опрос	15	2
	Ознакомление с понятием «циклический алгоритм»	25	Составление циклического алгоритма	50	опрос	15	2
	Основные приемы составления циклических алгоритмов в среде Scratch	25	Применение приемов Scratch	50	опрос	15	2
	Основные приемы составления циклических алгоритмов в среде Scratch	25	Применение приемов Scratch	50	опрос	15	2
	Использование основных	25	Применение приемов	50	опрос	15	2

	приемов составления циклических алгоритмов в среде Scratch		Scratch				
	Использование основных приемов составления циклических алгоритмов в среде Scratch	25	Применение приемов Scratch	50	опрос	15	2
Работа со списками							
	Ознакомление с понятием «список» в среде Scratch. Создание списка	25	Создание списка в среде Scratch	50	опрос	15	2
	Работа с блоками по обработке списков	25	Работа с блоками по обработке списков	50	опрос	15	2
	Основные приемы составления программ по работе со списками в среде Scratch	25	Применение приемов составления программ по работе со списками в среде Scratch	50	опрос	15	2
Создание подпрограмм							
	Ознакомление с возможностью создания подпрограмм в среде Scratch	25	создания подпрограмм в среде Scratch	50	опрос	15	2
	Другие блоки,	25	создания подпрограмм в среде Scratch	50	опрос	15	2
	Создание блока	25	создания блока	50	опрос	15	2
	Параметры блока	25	создания блока с параметрами	50	опрос	15	2
	Контрольная				тест		2

					проекта		
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	Обсуждение темы проекта	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	наблюдение	15	2
	Проектная деятельность	25	Работа над проектом.	50	Обсуждение темы проекта	15	2
	Итоговое занятие		Защита проекта	75	Обсуждение готовых проектов	15	2
	Итоговое занятие		Защита проектов	75	Обсуждение готовых проектов	15	2