

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета  
ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
от «28» августа 2024 г.  
Протокол № 01

УТВЕРЖДЕНА

Приказом № 1/24-25-ОД от 29.08.2024 г.  
Директор ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района  
Санкт-Петербурга

Е.А.Резниченко



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**«Гейминг»**

Срок освоения – 1 год  
Возраст обучающихся – 8-17 лет

Разработчик:  
Коротыножкин Евгений Алексеевич,  
педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Гейминг» разработана согласно требованиям, рекомендациям, положениям следующих документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2020 года (включает все изменения до 6 февраля 2020г.)
- Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении порядка организации об осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам» №196 от 09.11.2018 г.
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28
- Национальная доктрина образования в Российской Федерации до 2025 года. Постановление Правительства РФ от 4.10.2000 г. № 751
- Национальный проект "Образование" // Протокол от 03.09.2018 №10 Президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года // Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р
- Концепция развития дополнительного образования
- Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России
- Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающие способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития // Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 №1239
- Распоряжение Правительства РФ от 27.12.2018 № 2950-р «Об утверждении Концепции развития добровольчества (волонтерства) в РФ до 2025 года
- Об образовании в Санкт-Петербурге//Закон Санкт-Петербурга от 17.07.2013 года № 461-83
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 № 617-р
- Концепция воспитания юных петербуржцев на 2020-2025 годы "Петербургские перспективы" // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 16.01.2020 №105-р.

### **Направленность программы**

ДОП «Гейминг» относится к технической направленности.

### **Адресат программы**

По ДОП «Гейминг» принимаются все желающие 8-15 лет.

### ***Отличительные особенности программы***

Программы позволяет выявить и развить творческие потенции ребёнка, помогает ему в

осознании целостности мира и своей причастности ко всем явлениям жизни, т. е. в формировании активной жизненной позиции учащегося и его личностного роста.

Обучающиеся не только осваивают профессиональное программное обеспечение для создания медиа продукта, но и самостоятельно собирают научную информацию и проектируют наилучшую модель творческого решения для поставленной задачи. Это позволяет получить полноценные и конкретные продукты, развивает творческие способности обучающихся, ключевые навыки информационной и медиа грамотности, навыки проектирования, самостоятельность и ответственность за свои решения.

### ***Уровень освоения программы***

Уровень освоения программы – общекультурный.

### ***Объем и срок освоения программы***

Программа реализуется в течение 1 год – 72 часа.

***Цель программы*** - раскрытие и реализация творческой индивидуальности личности через обучение технологиям компьютерному дизайну.

### ***Задачи программы***

*-обучающие:*

- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление»,
- «обработка событий» и навыками составления алгоритмов;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов;

*-развивающие:*

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать навыки проектного мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

*-воспитательные:*

- развивать умение работать в паре и в коллективе;
- развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к саморазвитию;

### **Планируемые результаты освоения программы**

*Личностные результаты:*

- воспитание способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно- исследовательской деятельности;

*Метапредметные результаты:*

- умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее

эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение строить логическое рассуждение и делать выводы;

*Предметные результаты:*

- основные термины и понятия в данной сфере; практические и теоретические знания в среде программирования Scratch; основные навыки создания проектов
- работать в среде Scratch; применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ; работать самостоятельно или коллективом; разрабатывать проекты;

**Язык реализации программы:** русский язык.

**Форма обучения:**

Обучение по ДОП «Гейминг» осуществляется в очной форме.

**Условия набора в группу:**

В группу принимаются все желающие без предварительного отбора.

**Условия формирования групп:**

В группу принимаются мальчики и девочки 8-17 лет.

**Количество обучающихся в группе:**

Наполняемость групп – не менее 15 человек.

**Формы организации занятий:**

Программой предусмотрены аудиторские занятия, которые проводятся по группам.

**Формы проведения занятий:**

- Основная форма организации деятельности обучающихся по программе – учебное занятие. Оно может быть построено как традиционно, так и использованы другие формы: мастер-классы, тематические праздники, конкурсы, игры. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся, особенно при проведении практических работ.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии:**

В рамках ДОП «Гейминг» используются следующие формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- групповые занятия;
- занятия в парах;
- индивидуальная самостоятельная работа (выполнение учащимся самостоятельного задания в соответствии с его возможностями);
- фронтальная групповая работа;
- работа в малых группах (выполнение заданий в мини группах);
- коллективная работа (выполнение заданий при подготовке к олимпиадам, конкурсам).

**Материально-техническое оснащение:**

- Учебный класс, соответствующий нормам СанПиН 2.4.4.3172-14; СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03

(с изменениями от 25.04.2007 г., 30.04.2010 г., 3 09.2010).

- Компьютеры с оперативной памятью не ниже 16 гб, с программным обеспечением.
- Высокоскоростной Интернет.
- Наушники закрытого типа для работы со звуком (16 шт.)
- Интерактивная доска с колонками.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	2		2	Опрос
2.	Знакомство со средой Scratch (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1	1	2	Опрос
3.	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.	0	2	2	Практическая работа
4.	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	0	2	2	Практическая работа
5.	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.	0	2	2	Практическая работа
6.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами.	2	2	4	Практическая работа
7.	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	0	2	2	Практическая работа
8.	Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться.	0	2	2	Практическая работа
9.	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта»	0	2	2	Практическая работа
10.	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» «Бегущий человек»	0	2	2	Практическая работа

11.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	0	4	4	Практическая работа
12.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт.	0	2	2	Практическая работа
13.	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	0	2	2	Практическая работа
14.	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»	0	2	2	Практическая работа
15.	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти»	0	2	2	Практическая работа
16.	Датчик случайных чисел. Проекты: «Разноцветный экран», «Хаотическое движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	0	2	2	Практическая работа
17.	Циклы с условием. Проект «Будильник»	0	2	2	Практическая работа
18.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»	0	2	2	Практическая работа
19.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог»	0	2	2	Практическая работа
20.	Доработка проектов «Магеллан» и «Лабиринт»	0	2	2	Практическая работа
21.	Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация»	0	2	2	Практическая работа
22.	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	0	2	2	Практическая работа
23.	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	2	2	4	Практическая работа
24.	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание» и «Назойливый собеседник»	0	2	2	Практическая работа
25.	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	0	2	2	Практическая работа

26.	Создание игры «Угадай слово»	1		1	Практическая работа
27.	Создание тестов - с выбором ответа и без.	0	1	1	Практическая работа
28.	Создание проектов по собственному замыслу.	0	1	1	Практическая работа
29.	Регистрация в Scratch сообществе.	1	10	11	Практическая работа
30.	Итоговое занятие		2	2	Практическая работа
		9	63	72	





**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района Санкт-Петербурга**

---

ПРИНЯТА  
на заседании педагогического совета  
ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
от «28» августа 2024 г.  
Протокол № 01

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом № 1/24-25-ОД от 29.08.2024 г.  
Директор ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района  
Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Е.А.Резниченко

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
реализации дополнительной общеразвивающей программы  
«Гейминг»  
на 2024-2025 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	09.09.24	31.05.25	36	72	72	2 раза в неделю по 1 часу

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района Санкт-Петербурга**

---

ПРИНЯТА  
на заседании педагогического совета  
ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Директор ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района  
Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Е.А.Резниченко

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Гейминг»**

Срок освоения – 1 год  
Возраст обучающихся – 8-17 лет

Разработчик:  
Коротыножкин Евгений Алексеевич,  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2024

Дополнительная общеразвивающая программа «Гейминг» разработана согласно требованиям, рекомендациям, положениям следующих документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2020 года (включает все изменения до 6 февраля 2020г.)
- Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении порядка организации об осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам» №196 от 09.11.2018 г.
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" // Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28
- Национальная доктрина образования в Российской Федерации до 2025 года. Постановление Правительства РФ от 4.10.2000 г. № 751
- Национальный проект "Образование" // Протокол от 03.09.2018 №10 Президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года // Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р
- Концепция развития дополнительного образования
- Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России
- Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития // Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 №1239
- Распоряжение Правительства РФ от 27.12.2018 № 2950-р «Об утверждении Концепции развития добровольчества (волонтерства) в РФ до 2025 года
- Об образовании в Санкт-Петербурге // Закон Санкт-Петербурга от 17.07.2013 года № 461-83
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 № 617-р
- Концепция воспитания юных петербуржцев на 2020-2025 годы "Петербургские перспективы" // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 16.01.2020 №105-р.

### **Направленность программы**

ДОП «Гейминг» относится к технической направленности.

### **Адресат программы**

По ДОП «Гейминг» принимаются все желающие 8-15 лет.

### ***Отличительные особенности программы***

Программа позволяет выявить и развить творческие потенциалы ребёнка, помогает ему в осознании целостности мира и своей причастности ко всем явлениям жизни, т. е. в формировании активной жизненной позиции учащегося и его личностного роста.

Обучающиеся не только осваивают профессиональное программное обеспечение для создания медиа продукта, но и самостоятельно собирают научную информацию и проектируют наилучшую модель творческого решения для поставленной задачи. Это позволяет получить полноценные и конкретные продукты, развивает творческие способности обучающихся, ключевые навыки информационной и медиа грамотности, навыки проектирования, самостоятельность и ответственность за свои решения.

### ***Уровень освоения программы***

Уровень освоения программы – общекультурный.

### ***Объем и срок освоения программы***

Программа реализуется в течение 1 год – 72 часа.

***Цель программы*** - раскрытие и реализация творческой индивидуальности личности через обучение технологиям компьютерному дизайну.

### ***Задачи программы***

*-обучающие:*

- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление»,
- «обработка событий» и навыками составления алгоритмов;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов;

*-развивающие:*

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать навыки проектного мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

*-воспитательные:*

- развивать умение работать в паре и в коллективе;
- развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к саморазвитию;

### **Планируемые результаты освоения программы**

*Личностные результаты:*

- воспитание способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно- исследовательской деятельности;

*Метапредметные результаты:*

- умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение строить логическое рассуждение и делать выводы;

*Предметные результаты:*

- основные термины и понятия в данной сфере; практические и теоретические знания в среде программирования Scratch; основные навыки создания проектов
- работать в среде Scratch; применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ; работать самостоятельно или коллективом; разрабатывать проекты;

**Язык реализации программы:** русский язык.

**Форма обучения:**

Обучение по ДОП «Гейминг» осуществляется в очной форме.

**Условия набора в группу:**

В группу принимаются все желающие без предварительного отбора.

**Условия формирования групп:**

В группу принимаются мальчики и девочки 8-17 лет.

**Количество обучающихся в группе:**

Наполняемость групп – не менее 15 человек.

**Формы организации занятий:**

Программой предусмотрены аудиторные занятия, которые проводятся по группам.

**Формы проведения занятий:**

- Основная форма организации деятельности обучающихся по программе – учебное занятие. Оно может быть построено как традиционно, так и использованы другие формы: мастер-классы, тематические праздники, конкурсы, игры. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся, особенно при проведении практических работ.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии:**

В рамках ДОП «Гейминг» используются следующие формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- групповые занятия;
- занятия в парах;
- индивидуальная самостоятельная работа (выполнение учащимся самостоятельного задания в соответствии с его возможностями);
- фронтальная групповая работа;
- работа в малых группах (выполнение заданий в мини группах);
- коллективная работа (выполнение заданий при подготовке к олимпиадам, конкурсам).

**Материально-техническое оснащение:**

- Учебный класс, соответствующий нормам СанПиН 2.4.4.3172-14; СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 (с изменениями от 25.04.2007 г., 30.04.2010 г., 3 09.2010).
- Компьютеры с оперативной памятью не ниже 16 гб, с программным обеспечением.

- Высокоскоростной Интернет.
- Наушники закрытого типа для работы со звуком (16 шт.)
- Интерактивная доска с колонками.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
31.	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	2		2	Опрос
32.	Знакомство со средой Scratch (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1	1	2	Опрос
33.	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.	0	2	2	Практическая работа
34.	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	0	2	2	Практическая работа
35.	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.	0	2	2	Практическая работа
36.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами.	2	2	4	Практическая работа
37.	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	0	2	2	Практическая работа
38.	Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться.	0	2	2	Практическая работа
39.	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта»	0	2	2	Практическая работа
40.	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» «Бегущий человек»	0	2	2	Практическая работа

41.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	0	4	4	Практическая работа
42.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт.	0	2	2	Практическая работа
43.	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	0	2	2	Практическая работа
44.	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»	0	2	2	Практическая работа
45.	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти»	0	2	2	Практическая работа
46.	Датчик случайных чисел. Проекты: «Разноцветный экран», «Хаотическое движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	0	2	2	Практическая работа
47.	Циклы с условием. Проект «Будильник»	0	2	2	Практическая работа
48.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»	0	2	2	Практическая работа
49.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог»	0	2	2	Практическая работа
50.	Доработка проектов «Магеллан» и «Лабиринт»	0	2	2	Практическая работа
51.	Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация»	0	2	2	Практическая работа
52.	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	0	2	2	Практическая работа
53.	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	2	2	4	Практическая работа
54.	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание» и «Назойливый собеседник»	0	2	2	Практическая работа
55.	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	0	2	2	Практическая работа

56.	Создание игры «Угадай слово»	1		1	Практическая работа
57.	Создание тестов - с выбором ответа и без.	0	1	1	Практическая работа
58.	Создание проектов по собственному замыслу.	0	1	1	Практическая работа
59.	Регистрация в Scratch сообществе.	1	10	11	Практическая работа
60.	Итоговое занятие		2	2	Практическая работа
		9	63	72	







### Календарно-тематическое план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата по плану	Дата по факту
1.	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	1		
2.	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	1		
3.	Знакомство со средой Scratch (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1		
4.	Знакомство со средой Scratch (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1		
5.	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.	1		
6.	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.	1		
7.	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1		

8.	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1		
9.	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.	1		
10.	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.	1		
11.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами.	1		
12.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами.	1		
13.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	1		
14.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	1		
15.	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	1		
16.	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	1		
17.	Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край,	1		

	оттолкнуться.			
18.	Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться.	1		
19.	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта»	1		
20.	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта»	1		
21.	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» «Бегущий человек»	1		
22.	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» «Бегущий человек»	1		
23.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	1		
24.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	1		
25.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение)	1		
26.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение)	1		

27.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт.	1		
28.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт.	1		
29.	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	1		
30.	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	1		
31.	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»	1		
32.	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»	1		
33.	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти»	1		
34.	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти»	1		
35.	Датчик случайных чисел. Проекты: «Разноцветный экран», «Хаотическое движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	1		
36.	Датчик случайных чисел. Проекты: «Разноцветный экран», «Хаотическое движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	1		
37.	Циклы с условием. Проект «Будильник»	1		
38.	Циклы с условием. Проект «Будильник»	1		
39.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки»	1		

	и «Дюймовочка»			
40.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»	1		
41.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог»	1		
42.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог»	1		
43.	Доработка проектов «Магеллан» и «Лабиринт»	1		
44.	Доработка проектов «Магеллан» и «Лабиринт»	1		
45.	Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация»	1		
46.	Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация»	1		
47.	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	1		
48.	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	1		
49.	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	1		

50.	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	1		
51.	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники»	1		
52.	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники»	1		
53.	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание» и «Назойливый собеседник»	1		
54.	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание» и «Назойливый собеседник»	1		
55.	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	1		
56.	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	1		
57.	Создание игры «Угадай слово»	1		
58.	Создание тестов - с выбором ответа и без.	1		
59.	Создание проектов по собственному замыслу.	1		
60.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
61.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		



62.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
63.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
64.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
65.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
66.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
67.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
68.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
69.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
70.	Регистрация в Scratch сообществе.	1		
71.	Итоговое занятие	1		
72.	Итоговое занятие	1		

## **Литература для педагога:**

Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2014.

Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем сложные игры». Изд. Электронное издание 2014.

Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Методика обучения программированию на Scratch 2 для учителей и родителей. Знакомство с интерфейсом». Изд. Электронное издание 2014.

### **Литература для учащихся, родителей:**

Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2014.

Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем сложные игры». Изд. Электронное издание 2014.

Ю.В. Торгашева, «Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch». Изд. Питер 2016.

### **Интернет – ресурсы:**

Портал Scratch: <https://scratch.mit.edu/>. Позволяет организовать практические занятия и обмениваться опытом.