

Управление образования администрации муниципального района «Сосногорск»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей» пгт. Нижний Одес
(МБУДО «ЦДОД» пгт. Нижний Одес)

«ПРИНЯТА»
на заседании
педагогического совета
Протокол от 31.05.2023 № 4

«УТВЕРЖДЕНА»
Приказом МБУДО «ЦДОД»
пгт. Нижний Одес
от 31.05.2023 № 111 од
директор С.Ю. Поливанова

«РАССМОТРЕНА»
на заседании родительского совета
Протокол от 29.05.2023 № 2

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Скретчеры. Программирование в среде Scratch»

адресат программы: **9-14** лет
вид программы по уровню освоения: **базовый**
срок реализации - **1** года
разработчик программы:
Афонасьева Екатерина Викторовна
педагог дополнительного образования

пгт. Нижний Одес
2023 год

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка.

Направленность программы техническая.

Актуальность дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Скретчеры. Программирование в среде Scratch» обусловлено тем, что в современном обществе информационные технологии широко внедряются в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека. Профессия «Программист» очень востребована, так как многие процессы автоматизируются, большой популярностью пользуются интерактивные сайты, компьютерные и мобильные игры, различные приложения. Программа «Скретчеры. Программирование в среде Scratch» поможет ребенку сделать первые шаги в мире программирования, содействует формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления (Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г.), позволит познакомиться с сообществом таких же заинтересованных ребят. Данная программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

Язык и одноименная среда программирования - Scratch отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch раскрывает технологию программирования и формирует навыки программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования.

Новизна программы «Скретчеры. Программирование в среде Scratch» заключается в том, что язык программирования Scratch, является интерактивной средой, так как результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, увлекательной и интересной.

Язык программирования Scratch позволяет создавать: мультфильмы, анимированные открытки, интерактивные тесты, презентации, игры, обучающие программы, тренажеры и тд. С помощью Scratch можно придумывать и реализовывать различные объекты, определять, как они будут выглядеть в разных условиях, перемещать по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, – мультимедийные технологии. Все эти возможности делают образовательную программу «Скретчеры. Программирование в среде Scratch» практически значимой для современного подростка, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы состоит в том, что изучая программирование со школьного возраста, у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для проектной деятельности. Изучение программирования в графической среде позволяет организовать процесс обучения в игровой форме, что делает содержание программы доступным и позволяет вовлечь даже учащихся младшего школьного возраста. Разрабатывая творческие проекты, учащиеся учатся работать в команде, планировать свою деятельность, ставить и решать поставленные задачи.

Отличительные особенности программы – программа «Скретчеры. Программирование в среде Scratch» построена на обучении в процессе практики. Кроме того, в процессе обучения ребята получают возможность дорабатывать идеи друг друга как индивидуально, так и сообща. И не надо переживать за авторство: «Scratch» автоматически добавляет реквизиты автора в созданный контент. «Scratch» — это своего рода проводник open source идей, когда любой код можно взять в открытом источнике и модифицировать его.

Адресат программы Программа рассчитана на младший и средний школьный возраст от 9 до 14 лет, для ребят владеющих базовыми навыками управления компьютером.

ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

- **Вид** – модифицированная (Программа составлена на основе авторского учебного пособия «Scratch для юных программистов». — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.:).
- **По уровню освоения** – базовый уровень.
- **Направленность** – техническая.
- **Формы обучения** – очная.
- **Срок реализации и объем программы** - 1 года

<i>Год обучения</i>	<i>Часов в неделю</i>	<i>Кол-вонедель в году</i>	<i>Всего часов в год</i>
1	6	36	216

- **Режим занятий** –3 занятия в неделю по два часа.
- **Особенности организации образовательного процесса** - Группа постоянная, разновозрастная. Набор в группы по заявлению родителей (законных представителей).
 - **Формы организации деятельности обучающихся на занятии.**
 - ✓ Коллективные (фронтальные со всем составом)
 - ✓ Групповые (работа в группах, парах)
 - ✓ Индивидуальные

1.2. Цель и задачи программы.

Цель - интеллектуальное и творческое развитие учащихся посредством программирования и мультимедийного творчества.

Задачи программы

Обучающие:

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Обучение навыкам алгоритмизации задачи, освоение основных этапов решения задачи.
- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Обучение проектной деятельности.
- Обучение безопасности при работе за компьютером и в глобальной сети.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес школьников к современным компьютерным технологиям.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитывающие:

- Воспитывать у учащихся ответственность, культуру общения между учащимися, дисциплину; основы бережного отношения к оборудованию;
- Формировать навыки работы в микро группах и в коллективе в целом, эффективного распределения обязанностей;
- Повысить мотивацию учащихся к изобретательству и созданию собственных интерактивных проектов;
- Воспитывать у учащихся целеустремленность и трудолюбие.

1.3. Содержание программы

Учебно – тематический план.

	Наименование разделов или тем	Общее кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теоретических	практических	
1	Вводное. ТБ. Комплектование групп. Диагностика.	2	1	1	Тест
2	Знакомство с программой «Scratch»	10	5	5	Беседа
3	Среда программирования Scratch. Анимация, мультипликация, создание игр.	202	33	169	Презентация
4	Итоговое занятие	2	1	1	
	Итого часов	216	41	175	

СОДЕРЖАНИЕ

№	Тема	Краткое содержание
1.	Вводное.	
1)	<i>Комплектование групп. ППБ. ТБ. Постановка цели.(2ч)</i>	Теория: Формирование учебных групп и составление расписания Сбор заявлений Знакомство с рабочим местом. Планирование проведения занятий. Правила техники безопасности. Правила внутреннего распорядка учебного кабинета. Цели и задачи курса. Практика: Анкетирование родителей и детей Изучение правил безопасности труда
2	Знакомство с программой «Scratch»(10ч.)	
1)	<i>Что такое «Scratch»(4ч.)</i>	Теория. Scratch – что это такое? Кто и когда создал «Scratch»? Применение «Scratch». Главное отличие версии 2.0 от 3.0?

2)	<i>Интерфейс «Scratch»(6ч.)</i>	Теория. Интерфейс «Scratch»: сцена, спрайты, скрипты, палитра блоков.
		Практика. Открытие программы. Настройка языковой панели. Создание, сохранение и открытие проектов.
3	Среда программирования Scratch. Анимация, мультипликация, создание игр. (202ч.)	
1)	<i>Первый проект «Кот, который умел говорить «ГАВ» (4ч.)</i>	Теория. Обсуждение проекта.
		Практика. Создание проекта «Кот, который умел говорить «ГАВ». Блоки событий, движений, звуков.
2)	<i>Проект «Супер кот»(6ч.)</i>	Теория. Изменение ранее созданных проектов. База данных проектов.
		Практика. Выбор и изменение проекта. Изменение условий и скорости движения Спрайта.
3)	<i>Проект «Автомобиль со скоростями» (6ч.)</i>	Теория. Сколько спрайтов может быть в проекте?
		Практика. Добавление и удаление спрайтов. Программирование каждого спрайта. Изменение сцены.
4)	<i>Эффекты программы «Scratch»(6ч.)</i>	Теория. Блоки Внешность: возможности, назначение и снятие эффектов спрайта. Эффекты: изменение цвета, рыбий глаз,завихрение, укрупнение пикселей,мозаичность, яркость, эффект призрака.
		Практика. Создание проекта. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Смена костюма спрайта.
5)	<i>Проект «Кот и летучая мышь»(6ч.)</i>	Практика. Создание проекта «Кот и летучая мышь» с использованием эффектов «Scratch»
6)	<i>Отрицательные числа в программировании «Scratch»(6ч.)</i>	Теория. Что такое отрицательные числа. Как применяются отрицательные числа в «Scratch»
		Практика. Применение отрицательных чисел в «Scratch». Изменение направления движения спрайта, по средствам применения отрицательных и положительных чисел. Переворот звуков.

7)	<i>Проект «Каспер» (бч.)</i>	Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажа. Самостоятельное изменение и дополнение проекта. Создание проекта «Каспер».
8)	<i>Инструмент - Перо (бч.)</i>	Теория. Инструмент - Перо: основные возможности и применение.
		Практика. Применение инструмента «Перо». Создание графических объектов с помощью инструмента «Перо».
9)	<i>Циклы (бч.)</i>	Теория. Как и для чего применяется блок «Цикл» в «Scratch».
		Практика. Применение блока «Цикл». Проект «Автоматическая печать»
10)	<i>Условный блок. Игра «Попробуй догони!»(бч.)</i>	Теория. Знакомство с блоками «Условие» и «Сенсоры». Основные возможности и назначение.
		Практика. Применение блоков «Условие» и «Сенсоры». Создание игры «Погоня»
11)	<i>Мультфильм «Акуля охота» (бч.)</i>	Теория. Что такое мультфильм? Идея, сценарий.
		Практика. Выбор, изменение и программирование персонажей. Самостоятельное изменение и дополнение проекта.
12)	<i>Мультфильм «Веселая зарядка» (бч.)</i>	Практика. Выбор, изменение и программирование персонажей. Самостоятельное изменение и дополнение проекта.
13)	<i>Новогодняя открытка(бч.)</i>	Теория. История нового года. Сценарий открытки.
		Практика. Выбор, изменение и программирование персонажей. Самостоятельное изменение и дополнение проекта.
14)	<i>Координаты X и Y (бч.)</i>	Теория. Что такое координаты? Координаты X и Y в«Scratch». Перемещение спрайта по вертикали и горизонтали.
		Практика. Применение координат X и Y. Создание графических объектов с помощью движения по координатам.
15)	<i>Мультфильм «Приведение и Пико»(бч.)</i>	Теория. Блоки перемещения по координатам.
		Практика. Создание мультфильма «Приведение и Пико». Самостоятельное изменение и дополнение проекта.
16)	<i>Игра «Лабиринт» (бч.)</i>	Теория. Что такое лабиринт? История, виды лабиринтов
		Практика. Создание игры «Лабиринт». Самостоятельное усложнение игры.

17)	<i>Мультфильм «Встреча в пустыне» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария. Что такое пустыня? Интересные факты.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание мультипликации. Самостоятельное изменение и дополнение проекта.
18)	<i>Игра «Путь сквозь кактусы» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
19)	<i>Игра «Волшебник и ведьма» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария. Знакомство с конвертацией, векторной графикой, инструментами «Изменение формы» и «Окрасить форму».
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
20)	<i>Игра «Кот - счетовод» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария. Знакомство с переменными и блоками «Задать значения» и «Спросить и ждать»
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
21)	<i>Игра «Сложный полет» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
22)	<i>Игра «Flappy Bird» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария. Свойства спрайта. Случайные значения.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
23)	<i>Игра «Защита базы» (бч.)</i>	Теория. Обсуждение и утверждение сценария. Свойства спрайта. Случайные значения.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта.

		Самостоятельное усложнение игры.
24)	Викторина(4ч.)	Теория. Основные факты о викторинах.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание проекта.
25)	Игра «Гонки» (6ч.)	Теория. Интересные факты о гонках.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
26)	Игра «Змейка» (6ч.)	Теория. История игры змейка.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
27)	Игра ««Хождение по коридору» (6ч.)	Теория. Обсуждение и утверждение сценария. Свойства спрайта. Случайные значения.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
28)	Проект «Переодевалки» (6ч.)	Теория. Обсуждение и утверждение сценария.
		Практика. Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
29)	Проект «Лампа» (6ч.)	Теория. Обсуждение и утверждение сценария.
		Практика. Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
30)	Игра-платформер (12ч.)	Теория. Что такое игра-платформер?
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
31)	«Назойливый собеседник». (12 ч.)	Теория. Обсуждение и утверждение сценария.
		Практика. Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта

32)	Игра «Угадай слово» (12ч.)	Теория. Обсуждение и утверждение сценария.
		Практика. Создание сцены, выбор и редактирование персонажей. Создание движущегося фона. Создание проекта. Самостоятельное усложнение игры.
4.	Итоговое занятие(2ч.)	Теория. Подведение итогов за год.
		Практика. Коллективно - творческое дело. Итоговое тестирование

1.4. Планируемые результаты

Личностные

- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы. Умение поддерживать высокий уровень уверенности в себе
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самодисциплина и самоконтроль.

Метапредметные(УУД):

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать в паре и в коллективе; уметь рассказывать о созданном проекте.
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности, прислушиваться к мнению других при решении совместных задач.
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- Уметь прогнозировать результат
- осознание значения информатики и программирования в повседневной жизни человека;

Предметные:

- знать правила техники безопасности при работе в кабинете.
- знать и применять основные понятия среды «Scratch», такие как спрайты, скрипты, сцена и тд. и их свойства;

- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования различных процессов,
- составлять программы на языке программирования «Scratch»;
- понимать особенности языка программирования «Scratch»;
- уметь записывать на языке программирования «Scratch» алгоритм решения учебной задачи.
- планировать, тестировать и оценивать созданный проект;

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график программы

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Итоговая аттестация	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября	31 мая	20-25 мая	36	1	2 раз в неделю по 2 часа

Календарный учебный график программы - Приложение 2

2.2. Условия реализации программы

Занятия объединения проходят в здании МБУДО «ЦДОД» пгт. Нижний Одес, кабинет №3.

Материально - техническая обеспечение.

В кабинете есть самое необходимое оборудование:

- Мебель
 - Шкаф –1шт
 - Стол большой – 3шт
 - Стол преподавательский – 1шт
 - Стулья – 16шт
 - Магнитная доска – 1шт
 - Экран для проектора
- 9 ноутбуков с необходимым лицензионным программным обеспечением.
- Проектор

Дидактическое обеспечение программы

1. Руководство пользователя ПК
2. Учебное пособие «Scratch для юных программистов»..
3. Дидактический раздаточный материал.

Программное обеспечение

- Программное обеспечение «Scratch 2.0».
- Программы: интернет браузер, Paint.

2.3. Формы контроля/аттестации.

Критериями выполнения программы служат: знания, умения и навыки учащихся. В процессе обучения по программе «Скретчеры. Программирование в среде Scratch» применяются следующие виды контроля:

Входящий контроль осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года.

Цель – определить исходный уровень знаний учащихся, определить формы и методы работы с учащимися.

Форма контроля: беседа. Тест «Что ты знаешь о «Scratch»?» (Приложение 1)

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения индивидуальных и совместных творческих проектов, степени самостоятельности в их реализации, выраженности конструктивности в общении. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога (тесты, викторины, деловые и ситуативно-ролевые игры); взаимоконтроля, самоконтроля и др. Они активизируют, стимулируют работу учащихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия учебного года.

Форма контроля: участие в конкурсах, общественно значимых мероприятиях, тест «Среда программирования Scratch». (Приложение 1)

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Форма контроля: анализ презентаций творческих проектов учащихся (защита разработанных мероприятий, творческих продуктов). По окончании курса обучения учащиеся защищают творческий проект (самостоятельно созданная игра или мультфильм на произвольную тему), требующий проявить знания и навыки по ключевым темам, а так же выполняют тест «Итоговое тестирование». (Приложение 1)

Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методом наблюдения, анкетирования. Для диагностики результативности освоения программы используются Методика определения образовательной деятельности (авторы Н.В.Кленова, Л.Н.Буйлова)

По итогам первого полугодия и по итогам года заполняется «Диагностическая карта», в которой проставляется уровень усвоения программы каждым учащимся объединения.

В течение курса предполагаются регулярные зачеты, на которых решение поставленной заранее известной задачи принимается в свободной форме (не обязательно предложенной педагогом).

Результаты аттестации учащихся по программе анализируются по следующим параметрам:

1. Количество учащихся освоивших программу
 - 1) полностью освоивших образовательную программу;
 - 2) освоивших программу в достаточной степени;
 - 3) слабо освоивших программу.
2. Количество детей, переведённых или непереуведенных на следующий этап обучения.
3. Количество выпускников по программе, уровень их подготовленности по каждому требованию программы.

2.4. Оценочные материалы

Показатели оценивания	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики
I. Теоретическая подготовка ребенка:				
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	- <i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой);	0-3	Наблюдение тестирование, контрольный опрос и др
		- <i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);	8-10	
1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<i>минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	0-3	Собеседование
		<i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).	8-10	
II. Практическая подготовка ребенка:				
2.1. Практические умения и	Соответствие практических	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и	0-3	Контрольное

навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	умений и навыков программным требованиям	навыков);		задание
		<i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период);	8-10	
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<i>минимальный уровень</i> умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	0-3	Контрольное задание
		- <i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога);	4-7	
		- <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей);	8-10	
2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	<i>начальный (элементарный) уровень</i> развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	0-3	Контрольное задание
		- <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца);	4-7	
		- <i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества).	8-10	

III. Общеучебные умения и навыки ребенка:

3.1. Учебно-интеллектуальные умения:				
3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературе	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Анализ
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	

3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерных и источниками информации	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Исследовательские работы
		<i>средний уровень</i> (работает с компьютером с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Наблюдение
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.2. <u>Учебно-коммуникативные умения:</u>				
3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Наблюдение
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	

		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Наблюдение
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.3. Учебно-организационные умения и навыки:				
3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Анализ
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Наблюдение
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	0-3	Наблюдение
		- <i>средний уровень</i> (объем усвоенный	4-7	

		навыков составляет более 1/2);		
		- <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период). удовлетворительно – хорошо – отлично	8-10	

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- словесные методы обучения: лекция, объяснение, рассказ, чтение, беседа, диалог, консультация;
- методы практической работы;
- метод наблюдения: запись наблюдений, зарисовка, рисунки, запись звуков, голосов, сигналов, фото видеосъемка;
- методы проблемного обучения: эвристическая беседа: постановка проблемных вопросов; объяснение основных понятий, определений, терминов; создание проблемных ситуаций: постановка проблемного вопроса; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися: поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств и др.;
- проектно-конструкторские методы: проектирование (планирование) деятельности, конкретных дел;
- метод игры: дидактические, развивающие, познавательные, подвижные, народные, компьютерные, на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения; игра-конкурс, игра-путешествие, ролевая игра, деловая игра;
- наглядный метод обучения: картины, рисунки, плакаты, фотографии; таблицы, схемы, чертежи, графики; демонстрационные материалы;
- использование на занятиях активных форм познавательной деятельности, психологических и социологических методов и приемов.

Методы воспитания

Поручение – метод воспитания, развивающий необходимые качества, приучающий к положительным поступкам. В зависимости от педагогической цели, содержания и характера поручения бывают индивидуальными, групповыми и коллективными, постоянными и временными. Любое поручение имеет две стороны: меру полномочия (тебе доверили, тебя попросили, кроме тебя этого никто не сможет сделать, от тебя зависит успех общего дела и т. д.) и меру ответственности (от тебя требуется усилие воли, необходимо довести порученное дело до конца и т. д.). Если какая-либо из этих сторон организована (мотивирована) слабо, то поручение не будет выполнено или не даст нужного воспитательного эффекта.

Поощрение – выражение положительной оценки, одобрения, признания тех лучших качеств, которые проявились в учебе и поступках школьника;

Формы организации образовательного процесса:

- индивидуальная,

- индивидуально-групповая,
- групповая.

Формы организации учебного занятия.

Традиционные формы занятий

- Лекция - устное изложение какой-либо темы, развивающее мыслительную деятельность обучающихся.
- Семинар - форма групповых занятий в виде обсуждения подготовленных сообщений и докладов под руководством педагога.
- Дискуссия - всестороннее публичное обсуждение, рассмотрение спорного вопроса, сложной проблемы - расширяет знания путем обмена информацией, развивает навыки критического суждения и отстаивания своей точки зрения.
- Экскурсия - коллективный поход или поездка с целью осмотра, знакомства с какой-либо достопримечательностью.
- Учебная игра - занятие, которое имеет определенные правила и служит для познания нового, отдыха и удовольствия.
- Слет, фестиваль, праздник т.д. - организационно-массовые мероприятия, проводимые в соответствии с планами воспитательной и досуговой деятельности.

Нетрадиционные формы занятий

- Защита проекта - способность проецировать изменения действительности во имя улучшения жизни, соотнесение личных интересов с общественными, предложение новых идей.
- Презентация предмета, явления, события, факта - описание, раскрытие роли предмета, социального предназначения в жизни человека, участие в социальных отношениях.
- Социодрама - сюжетно-ролевая игра, предопределенная позицией главных героев; ситуация выбора, от которой зависят ход жизни и социально-психологических отношений, осознание себя в структуре общественных отношений.
- Круглый или философский стол - коллективная работа по отысканию социального значения и личностного смысла явления жизни.
- «Крепкий орешек» - решение трудных вопросов в жизни совместно с группой, доверительный разговор на основе добрых взаимоотношений.
- Конверт вопросов - свободный обмен мнениями на разные темы в дружеской обстановке.

- Тренинг- проведение занятий психологической культуры личности позволяет педагогам дополнительного образования оказывать своевременную квалифицированную помощь обучающимся в решении их возрастных задач.
- Акция, рейд.

Педагогические технологии

- **технология индивидуализации обучения** - форма, модель организации учебного процесса, при которой педагог взаимодействует лишь с одним обучающимся или один обучающийся взаимодействует лишь со средствами обучения. Главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы деятельности ребенка к его особенностям, следить за каждым его действием и операцией при решении конкретных задач; следить за его продвижением от незнания к знанию, вносить вовремя необходимые коррекции в деятельность как обучающегося, так и учителя, приспособлять их к постоянно меняющейся, но контролируемой ситуации со стороны учителя и со стороны ученика.
- **технология группового обучения** - при групповой форме деятельности обучающиеся делятся на группы для решения конкретных задач, каждая группа получает определенное задание (либо одинаковое, либо дифференцированное) и выполняет его сообща под непосредственным руководством лидера группы или педагога.
- **технология проблемного обучения** - проблемная ситуация и учебная проблема являются основными понятиями проблемного обучения. Учебная проблема понимается как отражение логико-психологического противоречия процесса усвоения, определяющее направление умственного поиска, пробуждающее интерес к исследованию сущности неизвестного и ведущее к усвоению нового понятия или нового способа действия.

Алгоритм учебного занятия (краткое описание структуры занятия и его этапов)

Занятия в системе дополнительного образования предполагают творческий подход, как со стороны педагога, так и со стороны его обучающихся. Поэтому, более необычными являются содержание, средства и формы, что придаёт занятию необходимое ускорение для развития личности.

Структура учебного занятия в УДО

1. этап: организационный

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания.

2 этап: проверочный

Задача: установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если было), выявление пробелов и их коррекция.

Содержание этапа: проверка домашнего задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

3 этап: подготовительный (подготовка к новому содержанию)

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (к примеру, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям).

4 этап: основной

В качестве основного этапа могут выступить следующие:

1. Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения.

Содержание: задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений и их коррекция. *Содержание:* пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснований.

3. Закрепление знаний и способов действий. *Задача:* обеспечение условия новых знаний и способов действий. *Содержание:* тренировочные упражнения, задания, которые выполняются самостоятельно детьми.

4. Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме.

Содержание: беседа и практические задания.

5. этап: контрольный

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Содержание: тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

6. этап: итоговый

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает, как работали ребята на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели, и поощряет ребят за учебную работу.

7. этап: рефлексивный

Задача: мобилизация детей на самооценку.

Содержание: оценивается работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

8. этап: информационный

Задача: обеспечение понимания цели, содержания и способов выполнения домашнего задания, логики дальнейших занятий.

Содержание: информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Дидактические материалы применяются в зависимости от вида учебного занятия – это могут быть раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения.

Дидактические материалы применяются в зависимости от вида учебного занятия – это могут быть раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения.

2.6. Воспитательная работа

Цель: воспитание развитой и социально ответственной личности, создание условий и возможностей для самореализации каждого ребенка через реализацию воспитательного потенциала дополнительной образовательной общеобразовательной программы

Задачи:

- поддерживать использование интерактивных форм занятий с обучающимися на занятиях;
- организовать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся.

Воспитание на занятиях дополнительного образования преимущественно осуществляется через:

- вовлечение обучающихся в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения.
- поощрение педагогом детских инициатив и детского самоуправления.
- сплочение коллектива объединения через: игры и тренинги на сплочение и командообразование.

Работа с родителями или законными представителями обучающихся осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания. Работа с родителями или законными представителями обучающихся осуществляется в рамках следующих видов и форм деятельности

На групповом уровне:

- родительские дни, во время которых родители могут посещать занятия для получения представления о ходе учебно-воспитательного процесса в МБУДО «ЦДОД»;
- родительские чаты с педагогами, на которых обсуждаются интересующие родителей вопросы.

На индивидуальном уровне:

- помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий;
- индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.

№	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	«Безопасность на дороге»	Сентябрь	Просмотр презентации «В стране дорожных знаков», беседа.
4	«Безопасный интернет»	Октябрь	Просмотр видеоролика «Безопасный интернет», беседа.
	«Под одним небом»	Ноябрь	Викторина.
5	«С компьютером на «ты»	Декабрь	Интерактивная игра к Всемирному дню компьютерной грамотности
6	« Чудим по-новогоднему»	Декабрь	Украшение помещения, игровая программа.
6	«Великие имена и открытия»	Январь	Просмотр презентации «Великие имена и открытия» к Дню Российской науки. Беседа
7	«День защитника Отечества»	Февраль	Просмотр презентации «Защитником быть – Родине служить». Беседа.
9	«Есть в марте день особый»	Март	Просмотр презентации «Есть в марте день особый». Беседа.
10	«День космонавтики»	Апрель	Просмотр презентации, участие в интерактивной игре "Дорогами космических орбит"
11	«Победный май»	Май	Виртуальная экскурсия «По музею Победы» . Участие в акции «Окна Победы». Беседа.
1	Участие в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах		В течение года
2	Индивидуальное консультирование родителей, родительские чаты.		В течение года (по мере необходимости)

2.7.Список литературы

Нормативные документы:

- 1.Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г.)
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р)
4. Приказ Минобрнауки России от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
5. Постановление 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» (п.3.6).
6. Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 19 сентября 2019 г. № 07-13/631 «Рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные) в Республике Коми».
- 7.Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.
- 8.Устав МБУДО «ЦДОД» пгт. Нижний Одес.

Основная Литература:

1. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch» — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009г.
2. Рындак В.Г., Джинжер В.О., Денисова Л.В. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch»,
3. Рындак В.Г., Джинжер В.О., Денисова Л.В.. «Раннее обучение программирование в среде Scratch»,

4. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», С.П.: БХВ-Петербург., 2017г.
5. Мажед Маржи «Scratch для детей. Самоучитель по программированию» пер. с англ. Гескиной М. и Таскаевой С. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
6. Куринный С.В. «Scratch 3. Справочник команд» 2014г.

Интернет-ресурсы:

1. Видео канал «Изучаем мир ИТ» - <https://zen.yandex.ru/id/5e9a612424270736479fad54>
2. Видео канал «Пиксель - школа программирования для детей» - <https://www.youtube.com/channel/UCenaLQKkLwAUmxmwzV8fJjg>
3. Видео канал «Айтигенио - онлайн-школа» - <https://www.youtube.com/channel/UCSBeL28cCqIyHFxmCTK1Ejw>
4. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
5. <https://www.profguide.io/test/programmer.html>
6. <https://learningapps.org/9409853>

Тест «Что ты знаешь о Scratch»?

1. Занимались ли вы ранее программированием?
 - a) Да
 - b) Нет

2. Какие языки программирования вам знакомы?
 - a) Java
 - b) Pascal
 - c) Scratch
 - d) Python
 - e) Другое: _____

3. Описание последовательности действий, приводящее к определенному результату.
 - a) Команда
 - b) Алгоритм
 - c) Исполнение

4. Алгоритм, выраженный на языке программирования.
 - a) интерфейс
 - b) язык программирования
 - c) программа
 - d) блок-схемы

5. Что такое скрипт?
 - a) звук в программе
 - b) отдельное действие спрайта
 - c) звук двери
 - d) сценарий

6. Языком программирования, среды Scratch является...
 - a) Java
 - b) Pascal
 - c) Scratch
 - d) Python

7. Для чего предназначена программа Scratch?
 - a) Для программирования в режиме конструктора
 - b) Для рисования мультиков
 - c) Для написания сайтов

8. Можно ли с помощью Scratch создавать мультфильмы?
 - a) Да
 - b) Нет

9. Можно ли с помощью Scratch создавать игры?
 - a) Да
 - b) Нет

10. Как переводится с английского название Scratch?
 - a) Царапка
 - b) Котёнок
 - c) Лисёнок

Тест «Среда программирования Scratch».

1. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?
 - a) 20
 - b) 15
 - c) 10
 - d) 7
2. Чему равна высота сцены?
 - a) 320 точек
 - b) 480 точек
 - c) 360 точек
 - d) Может меняться
3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?
 - a) Скрипт
 - b) Спрайт
 - c) Сцена
 - d) Код
4. Сколько костюмов может иметь спрайт?
 - a) 1
 - b) 2
 - c) Любое количество
 - d) Можно не более 7
5. Зачем спрайту нужны костюмы?
 - a) Для красоты
 - b) Чтоб не замёрзнуть
 - c) Для создания анимации
6. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.
 - a) Скрипт
 - b) Спрайт
 - c) Сцена
 - d) Котенок
7. Чему равна ширина сцены?
 - a) 320 точек
 - b) 480 точек
 - c) 260 точек
 - d) Может меняться
8. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?
 - a) Скрипт
 - b) Спрайт
 - c) Сцена
 - d) Котенок

9. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?
- a) Да
 - b) Нет
 - c) Иногда можно
10. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?
- a) .sb2
 - b) .exe
 - c) .psd
 - d) .bmp

Итоговый тест

1. Для чего предназначена программа Scratch?
- a) Для программирования в режиме конструктора
 - b) Для рисования мультиков
 - c) Для написания сайтов
2. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).
- a) Спрайт
 - b) Скрипт
 - c) Кот
3. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...
- a) СКИ
 - b) Алгоритм
 - c) Скрипт
 - d) Программа
4. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?
- a) Скрипт
 - b) Спрайт
 - c) Сцена
5. Может ли спрайт быть больше сцены?
- a) Да
 - b) Нет, спрайты всегда внутри сцены
6. Можно ли нарисовать спрайт/сцену самому?
- a) Да
 - b) Нет
7. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?
- a) Да
 - b) Нет
 - c) Иногда можно

8. Сколько костюмов может иметь спрайт?
- a) 1
 - b) 2
 - c) Любое количество
 - d) Можно не более 7
9. Координата X и Y в центре сцены равны
- a) 240;0
 - b) -240;180
 - c) 0;0
 - d) -180; -240
 - e) 180; 240
10. Есть ли в Scratch графический редактор?
- a) Да
 - b) Нет
11. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?
- a) .sb2
 - b) .exe
 - c) .psd
 - d) .bmp
12. Чему равна ширина сцены?
- a) 320 точек
 - b) 480 точек
 - c) 260 точек
 - d) Может меняться
13. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?
- a) 20
 - b) 15
 - c) 10
 - d) 7
14. Чему равна высота сцены?
- a) 320 точек
 - b) 480 точек
 - c) 360 точек
 - d) Может меняться
15. Можно ли вставить в программу звук (мелодию, песню) скачанную из интернета?
- a) Да
 - b) Нет
 - c) Да, если предварительно записать ее через микрофон

Приложение №2

Дата	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика
	Комплектование групп. ППБ. ТБ. Постановка цели	2	2	0
	Что такое «Scratch»	2	2	0
	Что такое «Scratch»	2	1	1
	Интерфейс «Scratch»	2	1	1
	Интерфейс «Scratch»	2	1	1
	Интерфейс «Scratch»	2	0	2
	Первый проект «Кот, который умелговорить «ГАВ»	2	1	1
	Первый проект «Кот, который умелговорить «ГАВ»	2	0	2
	Проект «Супер кот»	2	1	1
	Проект «Супер кот»	2	0	2
	Проект «Супер кот»	2	0	2
	Проект «Автомобиль со скоростями»	2	1	1
	Проект «Автомобиль со скоростями»	2	0	2
	Проект «Автомобиль со скоростями»	2	0	2
	Эффекты программы «Scratch»	2	1	1
	Эффекты программы «Scratch»	2	0	2
	Эффекты программы «Scratch»	2	0	2
	Проект «Кот и летучая мышь»	2	1	1
	Проект «Кот и летучая мышь»	2	0	2
	Проект «Кот и летучая мышь»	2	0	2
	Отрицательные числа в программировании «Scratch»	2	1	1
	Отрицательные числа в программировании «Scratch»	2	0	2
	Отрицательные числа в программировании «Scratch»	2	0	2

	Проект «Каспер»	2	1	1
	Проект «Каспер»	2	0	2
	Проект «Каспер»	2	0	2
	Инструмент - Перо	2	1	1
	Инструмент - Перо	2	0	2
	Инструмент - Перо	2	0	2
	Циклы	2	1	1
	Циклы	2	0	2
	Циклы	2	0	2
	Условный блок. Игра «Попробуй догони!»	2	1	1
	Условный блок. Игра «Попробуй догони!»	2	1	1
	Условный блок. Игра «Попробуй догони!»	2	0	2
	Мультфильм «Акуля охота»	2	1	1
	Мультфильм «Акуля охота»	2	0	2
	Мультфильм «Веселая зарядка»	2	0	2
	Виртуальная открытка	2	1	1
	Виртуальная открытка	2	0	2
	Виртуальная открытка	2	0	2
	Координаты X и Y	2	1	1
	Координаты X и Y	2	1	1
	Координаты X и Y	2	0	2
	Мультфильм « Пико и приведение»	2	1	1
	Мультфильм « Пико и приведение»	2	0	2
	Мультфильм « Пико и приведение»	2	0	2
	Игра « Лабиринт»	2	1	1
	Игра « Лабиринт»	2	1	1
	Игра « Лабиринт»	2	0	2
	Мультфильм «Встреча в пустыне»	2	1	1
	Мультфильм «Встреча в пустыне»	2	0	2

	Мультфильм «Встреча в пустыне»	2	0	2
	Игра «Путь сквозь кактусы»	2	1	1
	Игра «Путь сквозь кактусы»	2	1	1
	Игра «Путь сквозь кактусы»	2	0	2
	Игра «Волшебник и ведьма»	2	1	1
	Игра «Волшебник и ведьма»	2	1	1
	Игра «Волшебник и ведьма»	2	0	2
	Игра «Кот- счетовод»	2	1	1
	Игра «Кот- счетовод»	2	0	2
	Игра «Кот- счетовод»	2	0	2
	Игра «Сложный полет»	2	1	1
	Игра «Сложный полет»	2	1	1
	Игра «Сложный полет»	2	0	2
	игра «Flappy Bird»	2	1	1
	игра «Flappy Bird»	2	1	1
	игра «Flappy Bird»	2	0	2
	Игра «Защита базы»	2	1	1
	Игра «Защита базы»	2	1	1
	Игра «Защита базы»	2	0	2
	Викторина	2	1	1
	Викторина	2	0	2
	Игра «Гонки»	2	1	1
	Игра «Гонки»	2	1	1
	Игра «Гонки»	2	0	2
	Игра «Змейка»	2	1	1
	Игра «Змейка»	2	1	1
	Игра «Змейка»	2	0	2
	Игра ««Хождение по коридору»»	2	1	1
	Игра ««Хождение по коридору»»	2	0	2

	Игра ««Хождение по коридору»»	2	0	2
	Проект «Переодевалки»	2	1	1
	Проект «Переодевалки»	2	0	2
	Проект «Переодевалки»	2	0	2
	Проект «Лампа»	2	1	1
	Проект «Лампа»	2	0	2
	Проект «Лампа»	2	0	2
	Игра-платформер	2	1	1
	Игра-платформер	2	0	2
	Игра-платформер	2	1	1
	Игра-платформер	2	0	2
	Игра-платформер	2	1	1
	Игра-платформер	2	0	2
	Игра «Назойливый собеседник»	2	1	1
	Игра «Назойливый собеседник»	2	0	2
	Игра «Назойливый собеседник»	2	0	2
	Игра «Назойливый собеседник»	2	0	2
	Игра «Назойливый собеседник»	2	0	2
	Игра «Назойливый собеседник»	2	0	2
	Игра «Угадай слово»	2	1	1
	Игра «Угадай слово»	2	0	2
	Игра «Угадай слово»	2	0	2
	Игра «Угадай слово»	2	0	2
	Игра «Угадай слово»	2	0	2
	Игра «Угадай слово»	2	0	2
	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого	216	41	175