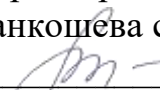


**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**
**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа им. А.Т. Канкошева с.п.Дейское»**

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического совета
Протокол от «30» августа 2022 г. №1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ СОШ им. А.Т.
Канкошева с.п.Дейское
 Х.Д. Казиева
Приказ от «31» августа 2022 г. № 50/2



**Рабочая программа по курсу
«Scratch-программирование»**

Автор-составитель:
Тлеужев Аслан Русланович
педагог дополнительного образования

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями спрайт, объект, скрипт, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Метапредметные результаты:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности,

включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;

- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;

- прогнозирование – предвосхищение результата;

- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с

имеющимся данным и с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);

- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;

- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;

- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; • самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении

проблем творческого и поискового характера;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества

со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;

- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Учебный план.

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	Введение	2	1	1	
1.1.	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. <i>Понятие спрайта и объекта. «Дорожные знаки» (в рамках занятий по основам ПДД)</i>	1	1		Беседа
1.2.	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета	1		1	Практическое задание
2.	Среда программирования Scratch	43	9	35	
2.1.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.2.	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.3.	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.	1		1	Практическое задание
2.4.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами. «Дорожные знаки» (в рамках занятий по основам ПДД)	1		1	Практическое задание
2.5.	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	1		1	Практическое задание
2.6.	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.7.	Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	2		2	Практическое задание
2.8.	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта». <i>«Перекрёсток» (в рамках занятий по основам ПДД)</i>	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.9.	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	2		2	Практическое задание
2.10.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	1	1		Беседа
2.11.	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение).	2		2	Практическое задание

2.12.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	1	1		Практическое задание
2.13.	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок». <i>«Мы пассажиры» (в рамках занятий по основам ПДД)</i>	1,5		1,5	Практическое задание
2.14.	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	1		1	Беседа
2.15.	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Тренажёр памяти».	1,5		1,5	Беседа
2.16.	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	2		2	Практическое задание
2.17.	Циклы с условием. Проект «Будильник». <i>«Сигналы регулировщика» (в рамках занятий по основам ПДД)</i>	1		1	Практическое задание
2.18.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки».	1		1	Практическое задание
2.19.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.20.	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».	1		1	Практическое задание
2.21.	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	1,5		1,5	Практическое задание
2.22.	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.23.	Ввод переменных. Проект «Цветы».	1		1	Практическое задание
2.24.	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	1,5		1,5	Практическое задание
2.25.	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.26.	Создание игры «Угадай слово». <i>«Мой друг – Светофор» (в рамках занятий по основам ПДД)</i>	2		2	Практическое задание
2.27.	Создание тестов – с выбором ответа и без.	1		1	Беседа
2.28.	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	2		2	Практическое задание
3.	Основные приёмы программирования	52	8	22	
3.1.	Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.	1	1		Беседа

3.2.	Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.	1	1		Беседа
3.3.	Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!»	2		2	Практическое задание
3.4.	Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка»	2		2	Практическое задание
3.5.	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»	2		2	Практическое задание
3.6.	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр.	1	1		Беседа
3.7.	Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнения команд, скриптов.	2		2	Практическое задание
3.8.	Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации, Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	1	1		Беседа
3.9.	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.	2		2	Практическое задание
3.10.	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.	2		2	Практическое задание
3.11.	Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр.	2		2	Практическое задание
3.12.	Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	2		2	Практическое задание
3.13.	Работа с Пером	2		2	Практическое задание
3.14.	Создание «разукрашек»	2		2	Практическое задание
3.15.	Создание «рисовалок»	2		2	Практическое задание
3.16.	Работа со звуками. Озвучка мультика.	2		2	Практическое задание
3.17.	Проект «Лабиринт Минотавра»	2		2	Практическое задание
3.18.	Проект «Лабиринт Минотавра» (продолжение)	2		2	Практическое задание
3.19.	Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	2		2	Практическое задание
3.20.	Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора.	1	1		Беседа
3.21.	Использование сложных условий, вложенных условий. Создание	2		2	Практическое задание

	калькулятора с функцией запоминания				
3.22.	Знакомство с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей.	1	1		Беседа
3.23.	Проекты «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	1	1		Беседа
3.24.	Разработка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2		2	Практическое задание
3.25.	Представление проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2		2	Практическое задание
3.26.	Проекты «Дудлджамп, пакман, футбол»	1	1		Беседа
3.27.	Разработка проекта «Дудлджамп»	2		2	Практическое задание
3.28.	Разработка проекта «Пакман»	2		2	Практическое задание
3.29.	Разработка проекта «Футбол»	2		2	Практическое задание
3.30.	Представление проектов «Дудлджамп, пакман, футбол»	2		2	Практическое задание
4.	Создание собственных проектов	5	1	4	
4.1.	Создание проектов по собственному замыслу. Работа над проектом.	2		2	Практическое задание
4.2.	Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети	1		1	Практическое задание
4.3.	Итоговое занятие Подведение итогов года <i>«Мы знаем правила дорожного движения» (в рамках занятий по основам ПДД)</i>	2	1	1	Беседа

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Введение 2 часа.

Тема 1.1: Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. – **1ч.**

Теория: обзор программного обеспечения "Scratch", знакомство с компьютером, знакомство с правилами поведения и техники безопасности в рамках компьютерного класса, беседа по правилам дорожного движения «Дорожные знаки»

Тема 1.2: Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета – **1ч.**

Практика: Работа в программной среде Scratch. Создание, редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск материалов в Интернете.

Раздел 2. Среда программирования Scratch (43ч.)

Тема 2.1 Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить. – **2ч.**

Теория: Изучение команд управления спрайтами «идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить».

Практика: Управление спрайтами посредством команд команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.

Тема 2.2 Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. – **2ч.**

Теория: Изучение координатной плоскости. Понятия «точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината».

Практика: Работа в координатной плоскости. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.

Тема 2.3 Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. – 1ч

Практика: Работа с навигацией в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.

Тема 2.4 Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами. – 1ч.

Практика: Разработка и отладка проекта «Кругосветное путешествие Магеллана».

Тема 2.5 Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации. – 1ч.

Практика: Разработка и презентация проекта «Кругосветное путешествие Магеллана».

Тема 2.6 Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов. – 2ч.

Теория: Изучение понятия цикла и команды **повторить**.

Практика: Рисование узоров и орнаментов.

Тема 2.7 Конструкция **всегда**. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда **если край, оттолкнуться**. – 2ч.

Практика: Разработка проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда **если край, оттолкнуться**.

Тема 2.8 Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта». **«Перекрёсток» - 2ч.**

Теория: Ориентирование по компасу. Изучение базовых элементов движения.

Практика: Разработка проектов «Полёт самолёта» и «Перекрёсток» (в рамках занятий по основам ПДД) .

Тема 2.9 Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек». – 2ч.

Практика: Работа с анимацией спрайтов. Разработка проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».

Тема 2.10 Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» – 1ч.

Теория: Изучение базовых элементов создания мультипликационного сюжета.

Тема 2.11 Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» – 2ч.

Практика: Создание и презентация мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

Тема 2.12 Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт – 1ч.

Теория: Изучение соблюдения условий и элементов «Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт».

Тема 2.13 Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок». «Мы пассажиры» (в рамках занятий по основам ПДД) – 1,5ч.

Практика: Разработка проектов «Лабиринт», «Кружащийся котёнок», «Мы пассажиры» .

Тема 2.14 Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт» – 1ч.

Практика: Разработка проекта «Опасный лабиринт».

Тема 2.15 Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот» – 1,5ч.

Практика: Разработка проектов «Хождение по коридору» и «Слепой кот».

Тема 2.16 Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник» – 2ч.

Практика: Разработка проектов «Разноцветный экран», «Хаотичное движение»

Тема 2.17 Циклы с условием. Проект «Будильник». «Сигналы регулировщика» (в рамках занятий по основам ПДД) – 1ч.

Практика: Разработка проектов «Будильник». «Сигналы регулировщика» (в рамках занятий по основам ПДД) .

Тема 2.18 Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка» – 1ч.

Практика: Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Разработка проекта «Переодевалки»

Тема 2.19 Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение – 2ч.

Теория: Изучение понятий «Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами.», блоков «передать сообщение и когда я получу сообщение».

Практика: Разработка проектов «Лампа» и «Диалог».

Тема 2.20 Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт» – 1ч.

Практика: Доработка и отладка проектов «Магеллан», «Лабиринт».

Тема 2.21 Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация» – 1,5ч.

Практика: Разработка проектов «Котёнок-обжора», «Презентация».

Тема 2.22 Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот». – 2ч.

Теория: Создание переменных и изучение использования счётчиков.

Практика: Разработка проекта «Голодный кот» .

Тема 2.23 Ввод переменных. Проект «Цветы». – 1ч.

Практика: Разработка проекта «Цветы»

Тема 2.24 Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники» – 1,5ч.

Практика: Разработка проектов «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».

Тема 2.25 Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник». – 2ч.

Теория: Работа со списками. Добавление и удаление элементов.

Практика: Разработка проектов «Гадание», «Назойливый собеседник».

Тема 2.26 Создание игры «Угадай слово». *«Мой друг – Светофор» (в рамках занятий по основам ПДД) - 2ч*

Практика: Разработка проектов «Угадай слово» и «Мой друг – Светофор».

Тема 2.27 Создание тестов – с выбором ответа и без. - 1ч.

Практика: Создание и отладка тестов.

Тема 2.28 Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками – 2ч.

Теория: Изучение строковых констант и переменных. Операции со строками.

Практика: Поиграем со словами. Внедрение строковых констант и переменных в проект.

Раздел 3. Основные приёмы программирования (52ч.)

Тема 3.1 Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш. – 1ч.

Теория: Изучение команд движения на координатной плоскости и управления с помощью клавиш.

Тема 3.2 Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.- 1ч.

Теория: Изучение способов взаимодействия между объектами, условного алгоритма для разработки комикса.

Тема 3.3 Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!» - 2ч.

Практика: Разработка проекта «Догони меня!».

Тема 3.4 Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка» - 2ч.

Практика: Разработка проекта «Голодная рыбка».

Тема 3.5 Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней» - 2ч.

Практика: Использование переменных в проекте и добавление функции «подсчет жизней».

Тема 3.6 Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр. – 1ч.

Теория: Изучение основных этапов разработки проекта и исследования моделей на компьютере.

Тема 3.7 Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнения команд, скриптов. – 2ч.

Практика: Разработка проекта «ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд».

Тема 3.8 Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации – 1ч.

Теория: Изучение эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации.

Тема 3.9 Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев. – 2ч.

Практика: Разработка проекта «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.

Тема 3.10 Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями. – 2ч.

Практика: Разработка проекта «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.

Тема 3.11 Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр. – 2ч.

Практика: Отладка и тестирование проекта «Моя первая компьютерная игра».

Тема 3.12 Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр. – 2ч.

Практика: Разработка и презентация проекта «Моя первая компьютерная игра».

Тема 3.13 Работа с Пером – 2ч.

Практика: Освоение навыков работы с пером. Практическое применение в проекте.

Тема 3.14 Создание «разукрашек» – 2ч.

Практика: Разработка проекта. Создание «разукрашек».

Тема 3.15 Практика: Создание «рисовалок» – 2ч.

Практика: Разработка проекта. Создание «рисовалок».

Тема 3.16 Работа со звуками. Озвучка мультлика – 2ч.

Практика: Разработка проекта. Озвучка мультлика.

Тема 3.17 Проект «Лабиринт Минотавра» – 2ч.

Практика: Разработка проекта «Лабиринт Минотавра».

Тема 3.18 Проект «Лабиринт Минотавра» (продолжение) – 2ч.

Практика: Отладка проекта «Лабиринт Минотавра».

Тема 3.19 Представление проекта «Лабиринт Минотавра» – 2ч.

Практика: Презентация проекта «Лабиринт Минотавра».

Тема 3.20 Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора – 1ч.

Теория: Изучение формул для расчета и их применения для создания калькулятора.

Тема 3.21 Использование сложных условий, вложенных условий. Создание калькулятора с функцией запоминания – 2ч.

Практика: Разработка проекта «Калькулятор».

Тема 3.22 Знакомство с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей – 1ч.

Теория: Ознакомление с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей.

Тема 3.23 Проекты «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона» – 1ч.

Теория: Изучение строения проекта «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона».

Тема 3.24 Разработка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона» – 2ч.

Практика: Разработка и отладка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона».

Тема 3.25 Представление проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона» – 2ч.

Практика: Презентация проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона».

Тема 3.26 Проекты «Дудлджамп, пакман, футбол» – 1ч.

Теория: Изучение строения проекта «Дудлджамп, пакман, футбол».

Тема 3.27 Разработка проекта «Дудлджамп» – 2ч.

Практика: Разработка и отладка проекта «Дудлджамп».

Тема 3.28 Разработка проекта «Пакман» – 2ч.

Практика: Разработка и отладка проекта «Пакман».

Тема 3.29 Разработка проекта «Футбол» – 2ч.

Практика: Разработка и отладка проекта «Футбол».

Тема 3.30 Представление проектов «Дудлджамп, пакман, футбол» – 2ч.

Практика: Презентация проектов «Дудлджамп, пакман, футбол».

Раздел 4. Создание собственных проектов (5ч.)

Тема 4.1 Создание проектов по собственному замыслу. Работа над проектом – 2ч.

Практика: Разработка и отладка проектов на свободную тему.

Тема 4.2 Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети – 1ч.

Практика: Регистрация аккаунта на портале Скретч-сообщества. Публикация проектов на портале.

Тема 4.3 Итоговое занятие Подведение итогов года «Мы знаем правила дорожного движения» (в рамках занятий по основам ПДД)– 2ч.

Теория: Итоговое занятие Подведение итогов года.

Практика: Презентация проектов на тему «Мы знаем правила дорожного движения» (в рамках занятий по основам ПДД).