

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Псковской области

Управление образования Администрации города Пскова

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

"Лицей №4" Многопрофильный»

РАССМОТРЕНА

**МО классных
руководителей**

**Протокол № 1
от «27» 08 2026 г.**

СОГЛАСОВАНА

зам.директора по ВР

Иванова О.Н.

от «28» 08 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор лицея

Платонова В.Н.

**Приказ №69/8 о/д
от «28» 08 2026 г.**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 10033409)

«Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch »

для обучающихся 5-6 классов

Псков 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch »

Программирование на языке Scratch » для 5- 6 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»), с учётом Рабочей программы воспитания и основной образовательной программы основного общего образования.

Связь с Рабочей программой воспитания

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учетом рекомендаций Рабочей программы воспитания. Согласно Рабочей программе воспитания у современного школьника должны быть сформированы ценности Родины, человека, природы, семьи, дружбы, сотрудничества, знания, здоровья, труда, культуры и красоты. Эти ценности находят свое отражение в содержании занятий по основным разделам курса внеурочной деятельности, вносящим вклад в воспитание гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, экологическое, трудовое, воспитание ценностей научного познания, формирование культуры здорового образа жизни, эмоционального благополучия. Реализация курса способствует осуществлению главной цели воспитания – полноценному личностному развитию школьников и созданию условий для их позитивной социализации.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch »

-формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch » В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Программа «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch »

рассчитана на реализацию в течение 34 учебных часов в рамках внеурочной деятельности; данный курс может быть предложен обучающимся в качестве одного из существующих по выбору.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch »
Индивидуальная практическая работа, проектная деятельность.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch »

5-6 КЛАСС

1. *Среда программирования Scratch(34 часа)*

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Установка Scratch на домашнем компьютере. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

Формы и виды деятельности:

При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

- Уметь запускать и выходить из программы; создавать, открывать и сохранять проекты.

2. *Геометрические построения (10 часов)*

Понятие проекта, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки и выполнения проекта (постановка задачи, составление сценария, программирование, тестирование, отладка) с помощью Scratch. Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Создание и защита проекта, созданного в среде программирования Scratch.

Формы и виды деятельности:

При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

- Пользоваться блоками управления спрайтов для составления линейных алгоритмов. Использовать для запуска алгоритма на исполнение кнопку старта. Уметь задавать различные параметры для выполнения действий

5. *Графика (13 часов)*

Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев.

Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направление движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок.

Формы и виды деятельности:

При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

- Задавать координаты для движения спрайта по сцене. Использовать координаты для определения положения спрайта на сцене. Менять и создавать внешний облик спрайта. Использовать полученные знания при создании проекта

6. Лексические и музыкальные игры (9 часов)

Проект в Scratch. Изучение и реализация проектов «Игра с геометрическими фигурами», «Игра с буквами», «Игра со случайными надписями», «Сказка», «Квест». Разработка собственного проекта, его программирование, дизайн, оформление и защита. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права.

Формы и виды деятельности:

При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

- Использовать команду «повторить» при решении задач. Использовать блоки группы «Внешность» для спрайтов и для сцены при создании проекта. Использовать полученные знания при создании проектов

7. Итоговый проект 2 часа.

Формы и виды деятельности:

Индивидуальная работа по подготовке проекта к презентации.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ 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.

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 имеющимися 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.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

-представление о персональном компьютере как техническом средстве, его основных устройствах и их назначении;

-выполнение элементарных действий с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы, выполнение компенсирующих физических упражнений (мини-зарядка);

пользование компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Среда программирования Scratch	34	ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Установка Scratch на домашнем компьютере. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя	Индивидуальная работа	1. http://scratch.mit.edu – 2. http://letopisi.ru/index.php/Скретч

Scratch. Блоки и команды.
Движение, звук, цвет спрайтов.
Управление и контроль над спрайтом, анимация. Формы и виды деятельности: При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет.
Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения. •
Уметь запускать и выходить из

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "ЛИЦЕЙ №4 "МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ"**, Платонова Валентина
Николаевна, ДИРЕКТОР

07.09.26 12:51
(MSK)

Сертификат 860694586A78DA4A7B19A4EB45D7822E

**ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО
ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ**

34

программы;
создавать,
открывать и
сохранять
проекты.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "ЛИЦЕЙ №4 "МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ"**, Платонова Валентина
Николаевна, ДИРЕКТОР

07.09.26 12:51
(MSK)

Сертификат 860694586A78DA4A7B19A4EB45D7822E

6 КЛАСС

№ п/ п	Наименовани е разделов и тем программы	Количеств о часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Геометрически е построения	10	Понятие проекта, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки и выполнения проекта (постановка задачи, составление сценария, программирование, тестирование, отладка) с помощью Scratch. Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Создание и защита проекта, созданного в среде программирования Scratch. Формы и виды деятельности: При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы	Индивидуальна я работа	1. http://scratch.mit.edu – 2. http://letopisi.ru/index.php/Скретч

обучения. • Пользоваться блоками управления спрайтов для составления линейных алгоритмов. Использовать для запуска алгоритма на исполнение кнопку старта. Уметь задавать различные параметры для выполнения действий

Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев. Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок. Формы и виды деятельности: При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с

Индивидуальная работа

1. <http://scratch.mit.edu> –
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>

3	Лексические и музыкальные игры	9	выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения. • Задавать координаты для движения спрайта по сцене. Использовать координаты для определения положения спрайта на сцене. Менять и создавать внешний облик спрайта. Использовать полученные знания при создании проекта Проект в Scratch. Изучение и реализация проектов «Игра с геометрическими фигурами», «Игра с буквами», «Игра со случайными надписями», «Сказка», «Квест». Разработка собственного проекта, его программирование, дизайн, оформление и защита. Публикация собственного проекта на сайте http://scratch.mit.edu. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права. Формы и виды	Индивидуальная работа	1. http://scratch.mit.edu – 2. http://letopisi.ru/index.php/Скп етч
---	--------------------------------	---	--	-----------------------	--

деятельности: При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения. • Использовать команду «повторить» при решении задач. Использовать блоки группы «Внешность» для спрайтов и для сцены при создании проекта. Использовать полученные знания при создании проектов

4 Промежуточная аттестация

2

Итоговый проект

Индивидуальная работа по подготовке проекта к презентации.

1. <http://scratch.mit.edu> –
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>

**ОБЩЕЕ
КОЛИЧЕСТВО
ЧАСОВ ПО
ПРОГРАММЕ**

34

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов		Практические работы	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы		
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	1		1	1. http://scratch.mit.edu – 2. http://letopisi.ru/index.php/Скретч 3. http://setilab.ru/scratch/category/commun - 4. http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch 5. http://scratch.sostradanie.org
2	Знакомство со средой Скретч (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
3	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
4	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
5	Навигация в среде Скретч. Определение координат	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч

	спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.			http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
6	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
7	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
8	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
9	Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
10	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
11	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка,	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

	прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».			
12	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
13	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение).	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
14	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
15	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
16	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
17	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
18	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение»,	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

	«Кошки-мышки», «Вырастим цветник».			
19	Циклы с условием. Проект «Будильник».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
20	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
21	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
22	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
23	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
24	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
25	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч

	«Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.			http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
26	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы», «Правильные многоугольники».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
27	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
28	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
29	Создание игры «Угадай слово».	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
30	Создание тестов – с выбором ответа и без.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
31	Создание тестов – с выбором ответа и без.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

32	Создание тестов – с выбором ответа и без.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
33	Создание тестов – с выбором ответа и без.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скргтч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
34	Промежуточная аттестация	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	33	

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов		Практические работы	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы		
1	Знакомство со средой программирования Scratch. Введение понятия «алгоритм». Создание простейшей игры «Переодевалки».	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
2	Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
3	Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
4	Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!»	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
5	Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка»	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
6	Работа со сценой. Создание многоуровневой игры.	1		1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч

7	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»	1	1	http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
8	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
9	Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнение команд, скриптов.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
10	Использование эффектов внешности для создания анимации, оживления и украшения игры. Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
11	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

12	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
13	Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
14	Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
15	Работа с Пером	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
16	Создание «разукрашек»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
17	Создание «рисовалок»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
18	Работа со звуками. Озвучка мультика.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
19	Проект «Лабиринт Минотавра»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч

				http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч
20	Разработка проекта «Лабиринт Минотавра»	1	1	http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч
21	Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	1	1	http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч
22	Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
23	Использование сложных условий, вложенных условий. Создание калькулятора с функцией запоминания	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
24	Знакомство с законами Архимеда, выделение и описание моделей.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
25	Знакомство с законами Ньютона, выделение и описание моделей.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
26	Проекты «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

27	Разработка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
28	Представление проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
29	Разработка проекта «футбол»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
30	Разработка проекта «футбол»	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
31	Создание проектов по собственному замыслу.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
32	Создание проектов по собственному замыслу.	1	1	http://scratch.mit.edu – http://letopisi.ru/index.php/Скретч http://setilab.ru/scratch/category/commun - http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
33	Создание проектов по собственному замыслу.	1	1	
34	Промежуточная аттестация	1	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	34

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "ЛИЦЕЙ №4 "МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ",** Платонова Валентина
Николаевна, ДИРЕКТОР

07.09.26 12:51
(MSK)

Сертификат 860694586A78DA4A7B19A4EB45D7822E