

Утвержден
 приказом МАОУ «Лицей № 5»
 от «31» августа 2023 г. № 134/2

**Учебный план
 1 ГРУППА**

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Что такое Scratch?	2			
1.1	Инструктаж. Знакомство со средой.	1	1		Анкетирование
1.2	Знакомство со средой (продолжение).	1		1	Наблюдение, ответы на вопросы
2.	Знакомство со Scratch	5			
2.1	Знакомство с интерфейсом. Управление спрайтами	1	0,5	0,5	Наблюдение, ответы на вопросы
2.2	Координатная плоскость	1	0,5	0,5	Мини-исследование
2.3	Навигация в среде Scratch.	1		1	Беседа, наблюдение
2.4	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана»	2	1	1	Ответы на вопросы, практическое занятие
3.	Основные приёмы программирования	8			
3.1	Понятие цикла	1	0,5	0,5	Наблюдение, ответы на вопросы
3.2	Конструкция Всегда. Создание проектов	2		2	Занятие-игра
3.3	Ориентация по компасу. Управление курсом движения	1		1	Практикум
3.4	Спрайты меняют костюмы. Анимация	1	0,5	0,5	Практикум
3.5	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	2		2	Практикум
3.6.	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если	1	0,5	0,5	Наблюдение, ответы на вопросы

4.	Создание собственной продукции	4			
4.1	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок»	2		2	Практикум, ответы на вопросы
4.2	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»	2		2	Практикум, ответы на вопросы
5.	Создание проектов	15			
5.1	Составные условия	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдения
5.2	Проект «Хождение по коридору»	1		1	Практикум
5.3	Проект «Тренажёр памяти»	1		1	
5.4	Датчик случайных чисел. Проект «Разноцветный экран»	1		1	
5.5	Проект «Кошки-мышки»	1		1	
5.6	Циклы с условием. Проект «Будильник»	1		1	
5.7	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры	1	1		
5.8	Проекты «Передевалки» и «Дюймовочка»	1		1	
5.9	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами	1	1		
5.10	Проекты «Лампа» и «Диалог»	1		1	
5.11	Доработка проектов «Магеллан» и «Лабиринт»	1		1	
5.12	Датчики. Проект «Котёнок обжора»	1		1	
5.13	Переменные. Их создание.	1	1		
5.14	Создание проектов по собственному замыслу	1		1	
5.15	Публикация проектов в сети. Защита проектов	1	0,5	0,5	
Итого		34			

2 ГРУППА

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Знакомство со Scratch	2			

1.1	Вводное занятие. Правила безопасности	1	1		Опрос
1.2	Знакомство со средой. Написание первой программы	1		1	Практическая работа
2.	Основные приёмы программирования	14			
2.1	Координаты. Система координат.	1	1		Наблюдение, ответы на вопросы
2.2	Одновременное выполнение Скриптов (программ)	1		1	Практическая работа
2.3	Последовательное выполнение Скриптов (программ)	1		1	Практическая работа
2.4	Рассмотрение циклов.	1		1	Практическая работа
2.5	Обмен сообщениями	1	1		Наблюдение, ответы на вопросы
2.6	Создание программы с обменом сообщениями	1		1	Мини-проект
2.7	Знакомство с музыкальными возможностями Scratch	1	1		Наблюдение, ответы на вопросы
2.8	Программирование фона	1		1	Практическая работа
2.9	Сценарий путешествия объекта по нескольким сценам	2		2	Практическая работа
2.10	Интерактивность	1		1	Практическая работа
2.11	Переменные и условный оператор	1	1		Наблюдение, ответы на вопросы
2.12	Рисование мышью. Работа с костюмами	2		2	Практическая работа
3.	Создание собственной продукции	6			
3.1	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок»	3		3	Практикум, ответы на вопросы
3.2	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»	3		3	Практикум, ответы на вопросы
4.	Творческие проекты	12			
4.1	Программирование игр и мультфильмов	2		2	Мини-проект

4.2	Создание мультипликационного сюжета	1	1		Опрос
4.3	Создание скриптов для объектов проекта	2		2	Практическая работа
4.4	Компьютерный эксперимент и корректировка проекта	1		1	Практическая работа
4.5	Представление и оценка результатов проект	2		2	Доклад
4.6.	Подведение итогов проекта	1	1		Опрос
4.7	Создание проектов по собственному замыслу	1		1	
4.8	Публикация проектов в сети. Защита проектов	1	0,5	0,5	
4.9	Подведение итогов курса	1	1		Опрос
Итого		34			