

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
КИРОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Средняя школа имени И.С. Березина пгт Верхошижемье»
(КОГБОУ СШ пгт Верхошижемье)

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы



Н.Г. Одинцова

Приказ № 88-ОД от
01.09.2023

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Кружок «Программирование в среде Scratch»

Базовый уровень

для обучающихся 7-8 классов

Реализуется в рамках проекта
«Точка роста»

Верхошижемье 2023

Предметные результаты:

1.4 Учебно – тематический план

Номер	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1	Знакомство с программной средой Scratch	2	1	1	
1.1	Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. Создание первого проекта «Аквариум с рыбками»	1	1		Устный опрос
1.2	Исполнитель Scratch, цвет и размер пера	1		1	Практическое задание
2	Компьютерная графика	6	2	4	
2.1	Основные инструменты встроенного растрового графического редактора. Создание нового спрайта	1		1	Устный опрос
2.2	Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice Draw. Проект «Наш кот ходит и мяукает»	1	1		Устный опрос
2.3	Линейный алгоритм. Координатная плоскость. Рисование линий исполнителем Scratch	1		1	Практическое задание
2.4	Линейный алгоритм. Команды расширения «Перо». Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно	1	1		Устный опрос
2.5	Конечный цикл. Исполнитель Scratch рисует квадраты, линии. Блок-схема цикла	1		1	Практическое задание
2.6	Конечный цикл. Исполнитель Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. Эффекты в Scratch	1		1	Практическое задание
3	Алгоритмы и исполнители	18	7	11	

Номер	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
3.1	Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Вложенные и внешние циклы	1	1		Устный опрос, практическое задание
3.2	Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом	1	1		Устный опрос
3.3	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.	1		1	Практическое задание
3.4	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера	1	1		Устный опрос
3.5	Бесконечный цикл. Одна программа для исполнителя Scratch, но разные костюмы	1		1	Практическое задание
3.6	Одинаковые программы для несколько исполнителей	1		1	Практическое задание
3.7	Несколько исполнителей. Параллельное выполнение действий исполнителями	1		1	Практическое задание
3.8	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер. Звук	1	1		Устный опрос
3.9	Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы»	1		1	Практическое задание
3.10	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Два исполнителя. Блок-схема алгоритма с условием. Сенсоры	1	1		Устный опрос
3.11	Цикл при условии. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	1		1	Практическое задание
3.12	Цикл при условии. Исполнитель определяет цвета	1	1		Устный опрос
3.13	Цикл при условии. Исполнители в разных слоях. Мини-проект «Самолёт сквозь облака»	1		1	Практическое задание
3.14	Перемещение исполнителя из одного слоя в другой. Действия исполнителей в разных слоях. Мини-проект «Дорога»	1		1	Практическое задание

Номер	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
3.15	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Взаимодействие исполнителей	1		1	Практическое задание
3.16	Сцена как исполнитель. Последовательное выполнение команд исполнителями	1		1	Практическое задание
3.17	Алгоритмы с ветвлением. Программирование клавиш	1	1		Устный опрос
3.18	Алгоритмы с ветвлением. ЕСЛИ касается цвета	1		1	Практическое задание
4	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем	8	1	7	
4.1	Интерактивность исполнителей. Создание мини-проекта «Лабиринт»	1		1	Практическое задание
4.2	Игра «Лабиринт». Усложнение	1		1	Практическое задание
4.3	Моделирование ситуации. Мини-проект «Пешеходный переход»	1		1	Практическое задание
4.4	Моделирование ситуации. Интерактивность исполнителей. Мини-проект «Водолей»	1		1	Практическое задание
4.5	Моделирование. Учебные модели «Рисующий карандаш», «Затухание»	1		1	Практическое задание
4.6	Моделирование. Модель теста «Комнатные растения»	1		1	Практическое задание
4.7	Моделирование. Обучающий проект по маршрутам географических открытий	1		1	Практическое задание
4.8	Обобщение пройденного за курс	1	1		Устный опрос
Итого:		34	11	23	