

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета.

Личностные:

- сформировать устойчивый интерес к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения;
- сформировать умение проявлять в самостоятельной деятельности логическую культуру и компетентность;
- сформировать осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам (способность к нравственному самосовершенствованию, знание основных норм морали);
- сформировать ответственное отношение к учению; уважительное отношение к труду
- сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира
- развить аналитическое, практическое и логическое мышление;
- развить самостоятельность и самоорганизацию;
- развить умение работать в команде, развить коммуникативные навыки;
- сформировать умение вести себя сдержанно и спокойно;
- развить моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личного выбора.

Развивающие:

- развить творческую активность;
- развить умение ораторского искусства;
- развить умение представлять результаты своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
- развить познавательную активность.

Социальные:

- сформировать умение пользоваться приемами коллективного творчества;
- сформировать умение эстетического восприятия мира и доброе отношение к окружающим.

Регулятивные:

- сформировать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- сформировать умение определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Познавательные:

- сформировать умение работать с литературой и другими источниками информации;
- сформировать умение самостоятельно определять цели своего обучения;
- сформировать умение создавать абстрактный или реальный образ предмета и/или явления;
- сформировать умение строить модель/схему на основе условий задачи и/или способа ее решения;
- сформировать умение строить схему, алгоритм действия, исправлять или восстанавливать неизвестный ранее алгоритм на основе имеющегося знания об объекте, к которому применяется алгоритм;
- сформировать умение анализировать/рефлексировать опыт разработки и реализации учебного проекта, исследования (теоретического, эмпирического) на основе предложенной проблемной ситуации, поставленной цели и/или заданных критериев оценки продукта/результата.

Коммуникативные:

- сформировать умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- сформировать умение работать индивидуально и в группе, уметь вступать в контакт со сверстниками;
- сформировать умение корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- сформировать умение критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- сформировать умение предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- сформировать умение выделять общую точку зрения в дискуссии.

Предметные:

- владеть основными приемами работы в программе Scratch;
- сформировано представление об алгоритмах, переменных и блоках в программе Scratch;
- сформирована у учащихся база для изучения языков более высокого уровня;
- сформировать навыки ориентироваться в координатной плоскости;
- сформирован алгоритмический стиль мышления, логики и рассуждения;
- сформировать способность к успешной самопрезентации.

Метапредметные:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
 - работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
 - излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- работать в группе и коллективе;
- уметь рассказывать о проекте;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности;
- работать над проектом индивидуально, эффективно распределять время.

2. Содержание рабочей программы по учебному предмету

Введение в программирование

Техника безопасности и правила работы на компьютере.

Алгоритмизация в жизни человека.

Знакомство со Scratch

Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

Знакомство с онлайн средой Scratch

Знакомство с офлайн средой Scratch

Знакомство с эффектами.

Блок внешность. Основные возможности

Блок внешность. Назначение и снятие эффектов.

Блок внешность. Изучение эффектов рыбьего глаза.

Блок внешность. Изучение эффектов завихрения

Блок внешность. Изменение внешнего вида спрайтов.

Практическая работа «Изменение внешнего вида»

Блок Внешность. Знакомство с костюмами

Блок Внешность. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи кистей

Практическая работа «Изменение внешнего вида спрайта с использованием костюмов»

Практическая работа «Применение эффектов блока внешность на объекты»

Знакомство с движением

Блок движение. Основные возможности.

Блок движение. Повороты

Блок движение. Изменение места положения спрайта.

Практическая работа «Применение блока движение на объекты»

Знакомство с отрицательными числами

Знакомство с отрицательными числами

Работа с отрицательными числами

Работа с отрицательными числами в скриптах

Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Практическая работа «Движение спрайта в различных направлениях»

Знакомство с пером

Блок Перо. Основные возможности и цели.

Блок Перо. Назначение.

Блок Перо. Изменение сцены.

Блок Перо. Рисование.

Практическая работа «Получение необходимых изображений при движении спрайта. Использование функции «поднять перо» и «опустить перо».

Практическая работа «Получение необходимых изображений при движении спрайта. Использование функции «поднять перо» и «опустить перо».

Знакомство с циклами

Блок Управление. Основные возможности.

Блок Управление. Назначение блока.

Блок Управление. Циклы.

Блок Управление. Движение спрайтов при помощи циклов

Практическая работа «Движение спрайта с заданным количеством повторений»

Практическая работа «Движение спрайта с неограниченным количеством повторений»

Знакомство с условиями

Блок Управление. Назначение и основные возможности

Блок Сенсоры. Основные возможности и назначение

Блоки Условие и Сенсоры. Простые и составные условия

Практическая работа «Применение простых условий»

Практическая работа «Применение составных условий»

Блоки Условие и Сенсоры. Цикл с условием

Практическая работа «Применение цикла с условием»

Знакомство с координатами X и Y

Понятие координатных прямых

Блок Движение. Движение спрайта относительно координатных прямых X и Y

Представление о координатной плоскости и ее использованием в Scratch.

Практическая работа «Перемещение спрайта по заданным координатам»

Практическая работа «Создание графических объектов по координатам»

Практическая работа «Создание гибкого управления перемещения спрайтов»

Практическая работа «Движение спрайта с использованием клавиш»

Знакомство с блоком Звук

Блок Звук. Возможности и назначение

Блок Звук. Воспроизведение имеющихся звуков

Блок Звук. Запись звуков

Блок Звук. Редактирование звуковой дорожки

Практическая работа «Создание голоса персонажа»

Работа с фонами

Редактирование шаблонов

Создание собственного фона

Практическая работа «Изменение сцены проекта»

Творческий блок. Создание мультфильмов

Применение изученного материала для создания собственных игр и мультфильмов

Подготовка и сбор материалов

Составление макета мультфильма

Составление спрайтов для макета мультфильма

Соединение воедино по сценарию мультфильма

Реализация конечного мультфильма.

Презентация мультфильмов

Творческий блок. Создание игр

Составление макета игры

Составление спрайтов для макета игры

Реализация конечной игры

Презентация игр

Знакомство с переменными

Знакомство с переменными

Применение переменных для спрайтов

Изменение переменных

Применение переменных при создании анимации

Применение переменных при создании игр

Применение переменных для игры с разными уровнями

Изменение своего мультфильма/игры используя переменные

Проектная и исследовательская деятельность

Самостоятельный выбор тем проектов, разработка плана работы для его реализации

Подбор литературы по теме проекта

Проектная деятельность

Презентация проектных работ

3. Тематическое планирование по учебному предмету

Тематическое планирование 2 класса

Тема урока	Количество часов
Введение в программирование	2
Техника безопасности и правила работы на компьютере.	1
Алгоритмизация в жизни человека.	1
Знакомство со Scratch	3
Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.	1
Знакомство с онлайн средой Scratch	1
Знакомство с офлайн средой Scratch	1
Знакомство с эффектами.	10
Блок внешность. Основные возможности	1
Блок внешность. Назначение и снятие эффектов.	1
Блок внешность. Изучение эффектов рыбьего глаза.	1
Блок внешность. Изучение эффектов завихрения	1
Блок внешность. Изменение внешнего вида спрайтов.	1
Практическая работа «Изменение внешнего вида»	1
Блок Внешность. Знакомство с костюмами	1
Блок Внешность. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи кистей	1
Практическая работа «Изменение внешнего вида спрайта с использованием костюмов»	1
Практическая работа «Применение эффектов блока внешность на объекты»	1

Знакомство с движением	4
Блок движение. Основные возможности.	1
Блок движение. Повороты	1
Блок движение. Изменение места положения спрайта.	1
Практическая работа «Применение блока движение на объекты»	1
Знакомство с отрицательными числами	5
Знакомство с отрицательными числами	1
Работа с отрицательными числами	1
Работа с отрицательными числами в скриптах	1
Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.	1
Практическая работа «Движение спрайта в различных направлениях»	1
Знакомство с пером	6
Блок Перо. Основные возможности и цели.	1
Блок Перо. Назначение.	1
Блок Перо. Изменение сцены.	1
Блок Перо. Рисование.	1
Практическая работа «Получение необходимых изображений при движении спрайта. Использование функции «поднять перо» и «опустить перо».	1
Практическая работа «Получение необходимых изображений при движении спрайта. Использование функции «поднять перо» и «опустить перо».	1
Проектная и исследовательская деятельность	5
Самостоятельный выбор тем проектов, разработка плана работы для его реализации	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1

Проектная деятельность	1
Презентация проектных работ	1
Итого	35

**Тематическое планирование
3 класс**

Тема урока	Количество часов
Введение	5
Техника безопасности и правила работы на компьютере.	1
Актуализация изученного материала по темам «Блок внешность», «Блок движение»	1
Актуализация изученного материала по теме «Отрицательные числа»	1
Актуализация изученного материала по теме «Блок Перо»	1
Практическая работа «Получение геометрических фигур при движении спрайта»	1
Знакомство с циклами	6
Блок Управление. Основные возможности.	1
Блок Управление. Назначение блока.	1
Блок Управление. Циклы.	1
Блок Управление. Движение спрайтов при помощи циклов	1
Практическая работа «Движение спрайта с заданным количеством повторений»	1
Практическая работа «Движение спрайта с неограниченным количеством повторений»	1
Знакомство с условиями	7
Блок Управление. Назначение и основные возможности	1
Блок Сенсоры. Основные возможности и назначение	1
Блоки Условие и Сенсоры. Простые и составные условия	1
Практическая работа «Применение простых условий»	1
Практическая работа «Применение составных условий»	1

Блоки Условие и Сенсоры. Цикл с условием	1
Практическая работа «Применение цикла с условием»	1
Знакомство с координатами X и Y	6
Понятие координатных прямых	1
Блок Движение. Движение спрайта относительно координатных прямых X и Y	1
Представление о координатной плоскости и ее использованием в Scratch.	1
Практическая работа «Перемещение спрайта по заданным координатам»	1
Практическая работа «Создание графических объектов по координатам»	1
Практическая работа «Создание гибкого управления перемещения спрайтов»	1
Знакомство с блоком Звук	5
Блок Звук. Возможности и назначение	1
Блок Звук. Воспроизведение имеющихся звуков	1
Блок Звук. Запись звуков	1
Блок Звук. Редактирование звуковой дорожки	1
Практическая работа «Создание голоса персонажа»	1
Проектная и исследовательская деятельность	6
Самостоятельный выбор тем проектов, разработка плана работы для его реализации	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Презентация проектных работ	1
Итого	35

**Тематическое планирование
4 класс**

Тема урока	Количество часов
Введение	5
Техника безопасности и правила работы на компьютере.	1
Актуализация изученного материала по темам «Блок внешность», «Блок движение»	1
Актуализация изученного материала по темам «Отрицательные числа», «Координаты X и Y»	1
Актуализация изученного материала по темам «Циклы», «Условия»	1
Актуализация изученного материала по теме «Звук. Работа со звуком»	1
Работа с фонами	3
Редактирование шаблонов	1
Создание собственного фона	1
Практическая работа «Изменение сцены проекта»	1
Творческий блок. Создание мультфильмов	7
Применение изученного материала для создания собственных игр и мультфильмов	1
Подготовка и сбор материалов	1
Составление макета мультфильма	1
Составление спрайтов для макета мультфильма	1
Соединение воедино по сценарию мультфильма	1
Реализация конечного мультфильма.	1
Презентация мультфильмов	1
Творческий блок. Создание игр	4

Составление макета игры	1
Составление спрайтов для макета игры	1
Реализация конечной игры	1
Презентация игр	1
Знакомство с переменными	7
Знакомство с переменными	1
Применение переменных для спрайтов	1
Изменение переменных	1
Применение переменных при создании анимации	1
Применение переменных при создании игр	1
Применение переменных для игры с разными уровнями	1
Изменение своего мультфильма/игры используя переменные	1
Проектная и исследовательская деятельность	9
Самостоятельный выбор тем проектов, разработка плана работы для его реализации	1
Подбор литературы по теме проекта	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Проектная деятельность	1
Презентация проектных работ	1
Презентация проектных работ	1
Итого	35

