

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №10»  
И имени Героя Российской Федерации Дмитрия Леонидовича Рычкова

РАССМОТРЕНА  
на заседании  
педагогического совета  
МАОУ СОШ №10  
(протокол №5 от 24.06.2025г.)

УТВЕРЖДЕНА  
приказом МАОУ СОШ №10  
№114/01-Н от 25.06.2025г.  
Директор  А.А. Климцева



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

*"Создание компьютерных игр в среде Scratch "*

Направленность: техническая  
Уровень программы: базовый  
Возраст учащихся: 9 – 13 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Сергеева Кристина Алексеевна  
педагог дополнительного  
образования

г. Реж

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка .....	3
1.1 Нормативно- правовая база программ:.....	3
1.2 Новизна программы: .....	6
1.3 Актуальность:.....	6
1.4 Отличительные особенности программы: .....	7
1.5 Педагогические целесообразность: .....	7
1.6 Практическая значимость:.....	7
1.7 Адресность: .....	8
1.8 Режим занятий: .....	8
1.9 Форма обучения и подведение итогов .....	8
2. Цель и задачи программы .....	9
3. Содержание общеразвивающей программы .....	11
3.1 Учебно-тематический план.....	11
3.2 Содержание программы .....	11
4. Планируемые результаты освоения образовательной программы.....	14
5. Организационно-педагогические условия .....	18
5.1 Календарный учебный график .....	18
5.2 Условия реализации программы .....	18
6. Материально-техническое обеспечение программы .....	20
7. Оценочные материалы .....	23
8. Аннотация.....	24
9. Паспорт дополнительной общеобразовательной программы .....	25
Список источников .....	28
<i>Приложение 1</i> Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе .....	30
<i>Приложение 2</i> Мониторинг развития личности учащихся в системе дополнительного образования .....	35
<i>Приложение 3</i> Вариативный план с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.....	39
<i>Приложение 4</i> Лист корректировки реализации рабочей программы .....	40

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Создание компьютерных игр в среде Scratch» (далее – Программа) по программированию с элементами компьютерного дизайна и анимации.

### **1.1 Нормативно- правовая база программ:**

Основанием для проектирования и реализации данной обще развивающей программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных З программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

13. Приказ Управления образования Администрации Режевского городского 4 округа от 01.09.2023 № 314/1/01-07 «О внесении изменений в приказ Управления образования Администрации Режевского городского округа

от 10.08.2023 №302/01-07 «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания муниципальной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Режевском городском округе в соответствии с социальным сертификатом».

14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 25.08.2023 №963-Д «О внесении изменений в приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785- Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом».

15. Приказ Управления образования Администрации Режевского городского округа от 10.08.2023 № 302/01-07 «Об утверждении требований к условиям и порядку оказания муниципальной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Режевском городском округе в соответствии с социальным сертификатом».

16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом».

17.Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);

18.Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утративших силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р»

19. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» ГАНОУ «Дворец молодежи» от 26.10.2023 г.;

20.Постановление АРГО от 20.08.2024 года № 1470 «О муниципальных (государственных) услугах (функциях), предоставляемых на территории Режевского городского округа»

21.Устава МАОУ СОШ №10;

22.Образовательной программы МАОУ СОШ №10

### **1.2 Новизна:**

Программа «Создание компьютерных игр в среде Scratch» предлагает уникальный подход к обучению программированию, интегрируя интерактивную платформу, где учащиеся получают наглядное представление о результатах своих действий. Scratch — это не просто инструмент для написания кодов, а полноценная среда, позволяющая детям развивать практические навыки путем создания мультфильмов, анимации и простых игр. Такой подход помогает ученикам видеть непосредственное значение алгоритмов и программ, формируя заинтересованность в будущей профессиональной деятельности, связанной с технологиями. Благодаря творческой составляющей, программа стимулирует развитие воображения и креативности, предоставляя уникальную возможность подготовиться к олимпиадам и углубленному изучению информатики.

### **1.3 Актуальность:**

Мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение Языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных

систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений.

#### **1.4 Отличительные особенности программы:**

Организация научно-познавательной деятельности школьника требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента я вижу среду программирования Scratch. Scratch является отличным инструментом для организации научно познавательной деятельности школьника благодаря некоторым факторам: - Эта программная среда легка в освоении и понятна школьникам, но при этом – она позволяет составлять сложные программы; - Эта программа позволяет заниматься и программированием, и созданием творческих проектов; - Вокруг Scratch сложилось активное, творческое международное сообщество. При создании сложных проектов ученик не просто освоит азы программирования, но и познакомится с полным циклом разработки программы, начиная с этапа описания идей заканчивая тестированием и отладкой.

#### **1.5 Педагогические целесообразность:**

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что изучая программирование в среде Scratch, у учащихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования

#### **1.6 Практическая значимость:**

Ориентирована на закрепление и расширение знаний и умений учащихся в области программирования и компьютерной графики. Участвуя в проекте, ребята приобретают важные навыки самостоятельной работы с цифровыми инструментами, создают реальные продукты - мультифильмы, игры и интерактивные приложения. Эти компетенции станут базой для дальнейшей успешной учебы и повышения конкурентоспособности в цифровом мире.

Осваивая программу, ученики повышают свою информированность и адаптивность к быстро меняющимся требованиям рынка труда.

### **1.7 Адресность:**

Программа рассчитана на детей 9 – 13 лет. Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет от 8 до 10 человек. Набор обучающихся в объединение – свободный. Наличие какой-либо специальной подготовки не требуется.

### **1.8 Режим занятий:**

Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа. Продолжительность занятий – 40 минут, перерыв между занятиями 10 минут. Число обучающихся, одновременно находящихся в учебной группе, составляет 8 - 10 человек. Программа реализуется в центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МАОУ СОШ №10 (зона для проектной деятельности), П Морозова, д.56.

**Срок реализации и объем программы:** данная программа рассчитана на 1 учебный год, 68 учебных часов в год.

### **1.9 Форма обучения и подведение итогов**

**Форма обучения** – очная.

**Перечень форм обучения:** фронтальная, групповая, индивидуальная.

**Перечень форм подведения итогов реализации программы:** демонстрация и защита Проекта (продукта).

**Программа стартового уровня:** используются и реализуются общедоступные и универсальные формы организации материала, минимальная сложность содержания программы.

**Перечень видов занятий:** беседа, групповые упражнения и занятия, практическое занятие, мастер – класс, открытое занятие.

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** обучение программированию через создание творческих проектов по программированию.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- Овладеть навыками составления алгоритмов;
- Овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- Изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- Сформировать представление о профессии «программист»;
- Сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- Познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- Сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей интерактивных презентаций.

**Развивающие:**

- Способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- Развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

**Воспитательные:**

- Формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- Развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре,

малой группе, коллективе;

- Формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- Создать комфортную среду педагогического общения между педагогом и воспитанниками.

Освоив основы Scratch, можно будет использовать ее на уроках других предметов (от математики, физики до литературы, рисования, музыки) в качестве среды для создания моделей явлений, ситуаций т.д.

Учащиеся познакомятся не только с языком программирования, но и с текстовым, графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса, логикой, новыми математическими понятиями, элементами проектной деятельности.

### **3. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

#### **3.1 Учебно-тематический план**

№	Наименование темы	Количество занятий			Форма аттестации/контроль
		Общее	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие и Техника безопасности	2	2	0	Беседа
2.	Знакомство со средой программирования «Scratch»	16	2	14	Проект, викторина
3.	Алгоритмы ветвления	16	0	16	Беседа, самостоятельная работа
4.	Циклические алгоритмы	26	0	26	Беседа, самостоятельная работа
5.	Итоговый проект	8	0	8	Творческая работа
Всего занятий		68	4	64	

#### **3.2 Содержание программы**

##### **1. Вводное занятие и Техника безопасности (2 ч.)**

###### ***Теория:***

Вводный урок (1 ч.). Что такое Scratch. Знакомство с интерфейсом программы Scratch. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch.

Техника безопасности (1 ч.). Требование безопасности при работе за компьютером. Безопасность в интернете.

##### **2. Знакомство со средой программирования «Scratch» (16ч)**

###### ***Теория:***

Первая программа в Scratch (2 ч.). Регистрация. Знакомство с интерфейсом программы Scratch. Листинг программы. Сцена. Режим представления. Окно скриптов. Окно блоков.

###### ***Практика:***

Практическая работа «Графический редактор» (2 ч.).

Практическая работа «Управление спрайтом. Движение» (2 ч.). Понятие координатной плоскости. Команды движения: передвижения по шагам, передвижение в системе координат. Управление спрайта с помощью клавиатуры, с помощью команд события. Команда «всегда».

Практическая работа «Управление спрайтом. Повороты» (2 ч.). Понятие направление, градусы, виды вращения. Команды движения: повороты, стиль вращения. Команда «всегда».

Практическая работа «Анимация» (2 ч.). Принцип создания анимации и движения объектов.

Практическая работа «Музыка» (2 ч.). Использование встроенной библиотеки звуков при создании проектов. Поиск и импорт звуковых файлов из Интернета.

Практическая работа «Создание мультифильма» (2 ч.). Создание собственных спрайтов/фонов. Поиск и импорт изображений из Интернета. Экспорт спрайтов и их использование в проектах. Построение графических изображений.

Практическая работа «Создание открытки» (2 ч.). Создание собственных спрайтов/фонов. Поиск и импорт изображений из Интернета.

### **3. Алгоритмы ветвления (16 ч.)**

#### ***Практика:***

Практическая работа "Кот-художник" (2 ч.). Понятие алгоритм с ветвлением (полное и неполное ветвление). Команды для рисования «Перо».

Практическая работа «Кликер» (2 ч.) Создание кнопок в игре.

Практическая работа «Лабиринт» (4 ч.). Создание игры и кнопок навигации: старт, правила игры и другие

Практическая работа «Мыльные пузыри» (2 ч.) Создание видеоигры

Практическая работа «Змейка» (2 ч.). Использование команд для создания и управления копиями спрайта (клонами).

Практическая работа «Пинг-понг» (4 ч.). Создание игры с двумя игроками.  
Использование случайных чисел.

#### **4. Циклические алгоритмы (26 ч.)**

##### *Практика:*

Практическая работа «Лови яблоки» (2 ч.). Понятие циклический алгоритм, виды циклических алгоритмов, использование цикла со счетчиком. Арифметические знаки сравнения ( $>$ ,  $<$ ,  $=$ ). Команды – операторы.

Практическая работа «Космическая игра» (6 ч.). Создание эффекта полета снарядов с помощью клонов.

Практическая работа «Гонки» (4 ч.). Циклы в играх для создания эффекта движения с помощью вертикального перемещения объектов сверху-вниз.

Практическая работа «Динозаврик» (4 ч.). Циклы в играх для создания эффекта движения с помощью горизонтального перемещения объектов слева-направо.

Практическая работа «Flappy Bird» (6 ч.). Циклы в играх для создания эффекта движения.

Практическая работа «Создания бота в игре» (4 ч.). Создание игры с ботом.

#### **5. Итоговый проект (8 ч.)**

##### *Практика:*

Разработка собственный проект (6 ч.). Разработка творческого проекта.  
Применение полученных знаний и умений

Зашита творческого проекта. Подведение итогов (2 ч.)

## **4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

### **Личностные:**

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и 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 связать 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;
- 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

данными 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;

**Предметные:**

- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных;
- 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 Скетч;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, 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 Скетч; 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;

– способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные:**

- 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 данными 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 совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

## **5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **5.1 Календарный учебный график**

Дата начала обучения	Дата окончания	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Каникулы
02.09.	26.05	34	68	68	2 занятия 1 раз в неделю	25.10.25 – 04.11.25 31.12.25 – 11.01.26 21.03.26 – 29.03.26

### **5.2 Условия реализации программы**

#### **Методическое обеспечение программы.**

В основе педагогического процесса лежит познавательно-творческая деятельность, базирующаяся на формировании различных интересов к программированию, а также развитии способностей, навыков и умений. Это предполагает самые прямые связи творческого процесса с реальной живой действительностью и предоставляет неисчерпаемые возможности для развития для развития математических способностей. При реализации программы в учебном процессе используются методические пособия, дидактические материалы, журналы и книги, материалы на электронных носителях.

Обучение основывается на следующих педагогических принципах:

- развивающего и воспитывающего обучения;
- научности;
- систематичности;
- связи обучения с практикой;
- доступности;
- наглядности;
- сознательности

В основу программы заложен принцип воздействия, производимый педагогом на воспитанника, представляющий ему возможность самостоятельно и осознанно проводить выбор, становясь субъектом собственной жизни.

Используемые формы работы чаще всего индивидуально-ориентированные, формирующие самостоятельность, уверенность и ответственность обучающихся. Среди них: выполнение заданий, практических работ, продуктов Гибкая система дополнительного образования позволяет подходить к обучению дифференцированно, в зависимости от потребностей обучающихся, их желания и способностей.

В процессе обучения педагог ориентируется на стимулирование обучающихся, на создание благоприятной эмоциональной обстановки, атмосферы с творчества, сотрудничества, комфортного климата.

Основные слагаемые комфорта психологического климата:

- Четкая организация занятий (когда каждый обучающийся занят интересной деятельностью)
- Похвала за любой маленький и большой успех.
- Доверительные и доброжелательные отношения педагога с обучающимися.
- Товарищеские и дружеские отношения между обучающимися

**Информационное обеспечение:** использование собственного презентационного материала, видеоролики.

**Материально-технические и санитарно-гигиенические условия:**

Занятия проводятся в специальном кабинете. Кабинет хорошо об оборудован. Все материалы и инструменты хранятся в определённом месте.

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа реализуется в кабинете «Зона для проектной деятельности» центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», с применением технических средств обучения, таких как:

Мультимедийный комплект

Мобильная стойка

Ноутбук с программным обеспечением

МФУ (принтер, сканер, копир)

Мобильная транспортно-зарядочная система

Ноутбук мобильного класса – 10 шт.

Рабочее место педагога (стол, стул, компьютер)

Рабочие места (стол - трансформер, стулья) – 6 шт.

Рабочие места (парта одноместная, стулья) – 4 шт.

Система хранения (шкаф) – 2 шт.

Телекоммуникационное оборудование - 1 комплект

Бумага для печати работ

Бумага писчая

Ручки, карандаши, линейки, фломастеры, маркеры, скотч.

### **Программные средства (по количеству рабочих мест - 10)**

Операционная система

Файловый менеджер

Антивирусная программа

Программа-архиватор

Текстовый редактор, растровый и векторный

Доступ к сети Интернет;

Браузер

Графические редакторы:

Программа разработки презентаций

Браузер

Программа Scratch v 1.4

### **Информационное обеспечение**

Официальный сайт Scratch <http://scratch.mit.edu>

Скетч в Летописи.ру <http://letopisi.ru/index.php/>

Учитесь со Scratch <http://setilab.ru/scratch/category/commun>

Школа\_Scratch <http://socobraz.ru/index.php/>

Изучаем Scratch <http://scratch.sostrudanie.org> – Изучаем Scratch

Учебник по Scratch <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> – учебник по Scratch

### **Кадровое обеспечение**

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными теоретическими знаниями и опытом практической деятельности в области создания продуктов в среде Scratch.

### **Формы аттестации/контроля и оценочные материалы**

Периодичность и порядок текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, обучающихся по программе, осуществляется согласно календарному учебному графику.

Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся:

Входной контроль проводится в форме собеседования с целью выявления стартовых возможностей обучающихся, мотивов выбора творческого объединения (оценочный материал - опросник).

Текущий контроль успеваемости проводится после прохождения каждой темы учебного плана программы в форме тестов по теоретическим знаниям и практическим умениям, творческих заданий в рамках изучаемых разделов программы.

Проведение итогового контроля в форме выставки.

Показателями уровня образовательной результативности обучающихся являются:

- интерес к учебному материалу;
- самооценка профессиональных интересов;
- активность на занятии;
- полнота и качество выполненной работы;
- уверенность в себе, самостоятельность.

## **7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Формы аттестации**

Формами контроля и подведения итогов реализации программы являются: беседа, выставка творческих работ, выставка проектов.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. Предварительный контроль.
2. Промежуточный контроль.
3. Итоговый контроль.

**Предварительный** контроль осуществляется в форме беседы, чтобы выявить уровень знаний и умений обучающихся.

**Промежуточный** контроль осуществляется: беседа, выставка творческих работ.

**Итоговый** контроль проводится в конце учебного года в виде выставки проектов.

#### **Методы контроля:**

- наблюдение за качеством выполнения практического задания обучающимися в процессе работы;
- анализ продуктов деятельности;
- контрольное задание на выполнение практической работы.

Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе проводится в соответствии с приложением 1.

#### **Оценочные материалы**

Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе «Создание компьютерных игр в среде Scratch» указан в приложении 1. Мониторинг развития личности учащихся в системе дополнительного образования указан в приложении 2.

## **8. АННОТАЦИЯ**

Дополнительная общеразвивающая программа «Создание компьютерных игр в среде Scratch» знакомит обучающихся с современным программирование игр, а также соответствует начальному общему образованию и образовательным технологиям, которые отражены: в принципах обучения (индивидуальности, доступности, преемственности, системности, результативности), формах и методах обучения и в использовании передовых средств обучения.

Основные отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы «Создание компьютерных игр в среде Scratch»:

- 1) сложный научный материал подаётся в простой и наглядной форме, доступной для понимания детей школьного возраста, в виде компьютерной презентации с большим количеством демонстрационного материала;
- 2) принципиальной установкой программы является отсутствие назидательности и прямолинейности в преподнесении изучаемого материала, т.е. подача сложных научных знаний ведётся с учётом разных способностей детей к их восприятию и усвоению;
- 3) в программе акцент делается на развитии творческого мышления и коммуникативных навыков, так как дети работают над созданием своих собственных компьютерных игр и взаимодействуют с другими участниками программы;
- 4) в процессе работы над созданием компьютерных игр дети также могут развивать командные навыки, участвуя в коллективных проектах и заданиях.

Это доступный и увлекательный вид технического творчества, позволяющий ребенку воплощать свои фантазии в осязаемых объектах.

Режим занятий: Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа. Продолжительность занятий – 40 минут, перерыв между занятиями 15 минут. Программа реализуется в центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МАОУ СОШ №10 (зона для проектной деятельности), П Морозова, д.56.

## **9. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Название программы: Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Создание компьютерных игр в среде Scratch».

Автор-составитель: Сергеева Кристина Алексеевна, педагог дополнительного образования.

Вид программы: Общеразвивающая.

Направленность программы: Техническая.

Срок реализации программы: 1 год.

Возраст учащихся: 9 -13 лет.

Форма обучения: Очная.

Цель программы: развитие технического творческого потенциала личности ребенка, через обучение основам конструирования и моделирования.

Задачи программы:

**Обучающие:**

- Овладеть навыками составления алгоритмов;
- Овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- Изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- Сформировать представление о профессии «программист»;
- Сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- Познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- Сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей интерактивных презентаций.

**Развивающие:**

- Способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- Развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

#### **Воспитательные:**

- Формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- Развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- Формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- Создать комфортную среду педагогического общения между педагогом и воспитанниками.

#### **Актуальность программы:**

Обусловлена необходимостью развития ключевых компетенций (пространственное мышление, логика, креативность, решение задач) у детей 9–13 лет через практическое освоение программирования и мультимедийных инструментов. Современные образовательные стандарты требуют интеграции цифровых технологий в учебный процесс, а среда Scratch идеально подходит для этого. Она даёт возможность наглядно продемонстрировать взаимосвязь теории и практики, создать увлекательную атмосферу исследований и экспериментов, помогающую ребёнку проявить инициативу и повысить личную вовлечённость в изучение предмета.

#### **Отличительные особенности программы:**

Легкость освоения и интуитивность среды Scratch сочетаются с возможностью создания сложных программ.

Scratch позволяет сочетать программирование и разработку творческих проектов.

Широкая поддержка сообщества пользователей помогает глубже изучить программирование и пройти полный цикл разработки проектов, от концепции до завершения.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

### Для педагога:

1. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындақ, В.О. Джинджер, Л.В. Денисова.
2. «Ранее обучение программирование в среде Scratch», В.Г. Рындақ, В.О. Джинджер, Л.В. Денисова.
3. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>
4. Базисный учебный план общеобразовательных учреждений Российской Федерации. М.: Просвещение, 2008. 25 с. (Стандарты второго поколения).
5. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.
6. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВПетербург», Санкт-Петербург, 2017.
7. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. 59 с.
8. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 420 с.
9. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скетч (Учебнометодическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
10. Хохлова М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. // Педагогика. 2004. № 5. С. 51–56.
11. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: [http://letopisi.ru/index.php/Школа\\_Scratc](http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratc)

**Для родителей (законных представителей):**

1. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
2. Скетч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скетч>
3. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скетч», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Рындак В. Г., Джентер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Джентер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.
5. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В.Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

**Интернет-ресурс:**

1. Официальный сайт Scratch <http://scratch.mit.edu>
2. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте <http://www.metodist.lbz.ru>

*Приложение 1*

**Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе**

<b>Показатели (оцениваемые параметры)</b>	<b>Критерии</b>	<b>Степень выраженности Оцениваемого качества</b>	<b>Возможное кол-во баллов</b>	<b>Методы диагностики</b>
<b>I. Теоретическая подготовка ребенка:</b> <i>1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</i>	<i>Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям;</i>	<i>минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой);</i> <i>средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);</i> <i>максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).</i>	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, тестирование, выполнение практических работ
<i>2. Владение специальной терминологией</i>	<i>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</i>	<i>минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);</i> <i>средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);</i> <i>максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)</i>	1-3 4-7 8-10	Собеседование
<b>II. Практическая подготовка ребенка:</b> <i>1.Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-</i>	<i>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям</i>	<i>•минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);</i> <i>•средний уровень (объем усвоенных</i>	1-3 4-7	Практические задания

<i>тематического плана программы)</i>		умений и навыков составляет более 1/2);  • <i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).	8-10	
<b>2. Владение специальным оборудованием и оснащением</b>	<i>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</i>	• <i>минимальный уровень умений</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);  • <i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога);  • <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).	1-3  4-7  8-10	Практические задания
<b>3. Творческие навыки</b>	Креативность в выполнении практических заданий	<i>начальный (элементарный) уровень развития креативности</i> (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);  • <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца);  <i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	1-3  4-7  8-10	Практические задания
<b>III. Общеучебные умения и навыки ребенка:</b> <b>1. Учебно-</b>	<i>Самостоятельность в подборе и анализе литературы</i>	• <i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и	1-3	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их практических

<b>интеллектуальные умения:</b>		контrole педагога);		работ
<i>1.1 Умение подбирать и анализировать специальную литературу</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</li> </ul>	4-7  8-10	
<i>1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации</i>	<i>Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации</i>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с <i>компьютерными источниками информации</i>, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (работает с <i>компьютерными источниками информации</i> с помощью педагога или родителей)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (работает с <i>компьютерными источниками информации</i> самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</li> </ul>	1-3  4-7  8-10	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их практических работ
<i>1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)</i>	<i>Самостоятельность в учебно-исследовательской работе</i>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при выполнении самостоятельной работы, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (выполнение самостоятельной работы с помощью педагога или родителей)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</li> </ul>	1-3  4-7  8-10	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их практических работ

<p><b>2. Учебно-коммуникативные умения:</b></p> <p>1. Умение слушать и слышать педагога</p>	<p>Адекватность восприятия информации, идущей от педагога</p>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения в восприятия информации, идущей от педагога, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (воспринимает информацию с помощью педагога или родителей)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (в восприятии информации, идущей от педагога, не испытывает особых трудностей)</li> </ul>	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение, анализ способов деятельности учащегося</p>
<p>2. Умение выступать перед аудиторией</p>	<p>Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации</p>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (...)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (...)</li> </ul>	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	
<p>2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии</p>	<p>Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств</p>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (...)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (...)</li> </ul>	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	
<p><b>3. Учебно-организационные умения и навыки:</b></p> <p>3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место</p>	<p>Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой</p>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (...)</li> <li>• <i>максимальный уровень</i> (...)</li> </ul>	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение</p>
<p>3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</p>	<p>Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным</p>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>средний уровень</i> (...)</li> </ul>	<p>1-3</p> <p>4-7</p>	<p>Наблюдение, собеседование</p>

	требованиям	• максимальный уровень (...)	8-10	
3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	удовл.-хорошо-отлично	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, практическая работа

*Приложение 2*

**Мониторинг развития личности учащихся в системе дополнительного образования**

<b>Параметры</b>	<b>Критерии</b>	<b>Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью ребенка и ее результатами)</b>	<b>Баллы</b>
<b>Мотивация</b>	Выраженность интереса к занятиям	Интерес практически не обнаруживается	1
		Интерес возникает лишь к новому материалу	2
		Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения	3
		Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала	4
		Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию	5
<b>Самооценка</b>	Самооценка деятельности на занятиях	Ученик не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе учителя	1
		Приступая к решению новой задачи, пытается оценить свои возможности относительно ее решения, однако при этом учитывает лишь то, знает он ее или нет, а не возможность изменения известных ему способов действия	2
		Может с помощью учителя оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных ему способов действий	3
		Может самостоятельно оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных способов действия	4

<b>Нравственно-этические установки</b>	Ориентация на общепринятые моральные нормы и их выполнение в поведении	Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения	1
		Допускает нарушения общепринятых норм и правил поведения	2
		Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет	3
		Осознает моральные нормы и правила поведения в социуме, но иногда частично их нарушает	4
		Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает	5
<b>Познавательная сфера</b>	Уровень развития познавательной активности, самостоятельности	Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	1
		Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок	2
		Ребенок любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий	3
<b>Регулятивная сфера</b>	Произвольность деятельности	Деятельность хаотичная, непродуманная, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помочь малоэффективна	1
		Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической	2

		поддержке	
		Ребенок удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, сам преодолевает трудности в работе, доводит дело до конца	3
		Ученик не контролирует учебные действия, не замечает допущенных ошибок	1
		Контроль носит случайный непроизвольный характер; заметив ошибку, ученик не может обосновать своих действий	2
	Уровень развития контроля	Ученик осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	3
		При выполнении действия ученик ориентируется на правило контроля и успешно использует его в процессе решения задач, почти не допуская ошибок	4
		Самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, и вносит корректизы	5
<b>Коммуникативная сфера</b>	Способность к сотрудничеству	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
		Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Способен к взаимодействию и сотрудничеству (групповая и парная работа; дискуссии; коллективное решение учебных задач)	3

	Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	4
--	---	---

*Приложение 3*

Вариативный план с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий  
**1 год обучения**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Формат обучения (синхронный/асинхронный)	Ресурс, задания	Средства коммуникации (соц. сеть, электронная почта)	Форма контроля (творческая работа, эссе, тест и т.д.)
<b>1. Вводное занятие и Техника безопасности (2 ч.)</b>						
1.	Вводный урок	1	Синхронный	Презентация Видео	Сферум	Теоретическое задание
2.	Техника безопасности	1	Синхронный	Презентация Видео	Сферум	Теоретическое задание
<b>2. Знакомство со средой программирования «Scratch» (16ч)</b>						
3.	Первая программа в Scratch	2	Синхронный	Презентация Видео	Сферум	Теоретическое, практическое задание
4.	Практическая работа «Графический редактор»	2	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
5.	Практическая работа «Управление спрайтом. Движение»	2	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
6.	Практическая работа «Управление спрайтом. Повороты»	2	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
7.	Практическая работа «Анимация»	2	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание

8.	Практическая работа «Музыка»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
9.	Практическая работа «Создание мультильма»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
10.	Практическая работа «Создание открытки»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание

### **3. Алгоритмы ветвления (16 ч.)**

11.	Практическая работа "Кот-художник."	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
12.	Практическая работа «Кликер»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
13.	Практическая работа «Лабиринт»	<b>4</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
14.	Практическая работа «Мыльные пузыри»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
15.	Практическая работа «Змейка»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
16.	Практическая работа «Пинг-понг»	<b>4</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание

### **4. Циклические алгоритмы (26 ч.)**

17.	Практическая работа «Лови яблоки»	<b>2</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
18.	Практическая работа «Космическая игра»	<b>6</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
19.	Практическая работа «Гонки»	<b>4</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
20.	Практическая работа «Динозаврик»	<b>4</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание

21.	Практическая работа «Flappy Bird»	<b>6</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
22.	Практическая работа «Создания бота в игре»	<b>4</b>	Асинхронный	Презентация Видео	Сферум	Практическое задание
<b>5. Итоговый проект (8 ч.)</b>						
23.	Разработка собственный проект	<b>6</b>	Синхронный	Презентация Видео	Сферум	Теоретическое задание
24.	Защита творческого проекта. Подведение итогов	<b>2</b>	Синхронный	Презентация Видео	Сферум	Теоретическое задание

Лист корректировки реализации рабочей программы  
Наименование программы: «Создание компьютерных игр в среде Scratch»

ФИО педагога: Сергеева Кристина Алексеевна

№ занятия	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Форма корректировки (объединение тем, перенос на другую дату, др.)	Причина корректировки (болезнь педагога, праздничный день, др.)
		по плану	по факту		

Согласовано: \_\_\_\_\_