

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности**

**Компьютер и я**

(наименование)

**5 – 6 классы**

(класс)

**2022-2023 учебный год**

(сроки реализации)

Учитель :

Степанюк Наталья Юрьевна

I Квалификационная категория

с. Минино,2022 г.

**Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютер и я»**

**5 – 6 классы**

Разработана на основе примерной программы основного общего образования по информатике с учетом авторских материалов Н.Д. Угриновича,

является составной частью основной образовательной программы ООО, составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта ООО. Разработана на основе документов:

Положения о внеурочной деятельности Мининской СОШ филиала МАОУ Исетской СОШ №1

С учетом реализации Программы воспитания,

Учебного плана МАОУ Исетской СОШ №1.

1. **Содержание учебного курса внеурочной деятельности**

**I. Компьютерная графика (18 часов).**

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Paint. Форматы графических файлов».
* Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Paint».
* Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
* Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
* Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
* Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
* Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
* Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
* Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»
* Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* назначение растровой графики;
* форматы графических файлов;
* основные возможности и инструменты графического редактора Paint.

Уметь:

* сохранять графическое изображение в различных форматах;
* создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Paint;

**II. Текстовый редактор (16 часов)**

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора Word».
* Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
* Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
* Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
* Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
* Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
* Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
* Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
* Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
* Практическая работа № 10 «Колонки»
* Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
* Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
* Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
* Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* понятие текстового редактора, виды редакторов
* принципы создания и редактирования текстовых документов
* способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
* принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

* создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
* форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
* оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
* создавать, редактировать и форматировать таблицы
* создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

 **III. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)**

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс программы PowerPoint».
* Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
* Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
* Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
* Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
* Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
* Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
* Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
* Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
* Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* роль и назначение компьютерной презентации;
* принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
* способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
* принципы создания гиперссылок.

Уметь:

* создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
* устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
* создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
* работать с анимацией.

**IV. Программирование в Scratch (18 часов)**

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
* Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
* Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
* Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
* Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
* Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
* Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
* Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
* Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* роль и назначение программирования;
* определение алгоритм и исполнитель
* принципы создания скрипта;

Уметь:

* создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
* запускать программу на выполнение;
* производить поиск и отладку ошибок;
* создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Используются формы работы: практические работы, беседы, проектная деятельнсоть.

1. **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные образовательные результаты:**

1. 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;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. 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;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные образовательные результаты:**

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
3. 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;
4. 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;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
7. 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 образовательные результаты**

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;
2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

 **3. Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Наименование разделов и тем программы** | **Количество часов** | **Электронные (цифровые) образовательные ресурсы** |
| * 1. Компьютерная графика (18ч)
 |
|  | Техника безопасности. Введение в компьютерную графику | 1 |  |
|  | Интерфейс графического редактора Paint. | 1 | <https://videouroki.net/video/02-rastrovaya-grafika-znakomstvo-s-graficheskim-redaktorom-paint.html> |
|  | Знакомство с инструментами графического редактора | 1 | <https://videouroki.net/video/02-rastrovaya-grafika-znakomstvo-s-graficheskim-redaktorom-paint.html> |
|  | Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. | 1 | <https://videouroki.net/razrabotki/sborka-risunka-iz-detaley-v-graficheskom-redaktore-paint.html> |
|  | Создание рисунка «Открытка на праздник». | 1 | [**videouroki.net**›video/20-grafichieskii…paint.html](https://videouroki.net/video/20-grafichieskii-riedaktor-paint.html) |
|  | Построения с помощью клавиши Shift. | 1 | <https://videouroki.net/razrabotki/vnieurochnoie-zaniatiie-po-informatikie-postroieniie-s-pomoshch-iu-klavishi-shift.html> |
|  | Создание рисунка «Кубик». | 1 | <https://urok.1sept.ru/articles/666275> |
|  | Создание рисунка «Узор из кругов». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Создание рисунка из пикселей «Акула». | 1 | <https://uchitelya.com/informatika/75842-prakticheskaya-rabota-chto-takoe-piksel-masshtab-izobrazheniya-5-klass.html> |
|  | Создание рисунка из пикселей «Акула». | 1 | <https://uchitelya.com/informatika/75842-prakticheskaya-rabota-chto-takoe-piksel-masshtab-izobrazheniya-5-klass.html> |
|  | Создание рисунка «Экзотическая бабочка». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Создание рисунка «Экзотическая бабочка». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Создание рисунка «Новогодняя елочка». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Создание рисунка «Новогодняя елочка». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Создание рисунка «Ветка рябины». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Создание рисунка «Ветка рябины». | 1 | <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint> |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
| * 1. Текстовый редактор (16 часов)
 |
|  | Текстовый процессор Word | 1 | <https://uchitelya.com/informatika/111705-prezentaciya-tekstovyy-processor-microsoft-word.html> |
|  | Правила набора текста. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Редактирование текста. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Форматирование текста. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Форматирование текста. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Форматирование абзаца | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Списки в текстовом документе | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Форматирование страницы. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Колонтитулы, специальные символы | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Колонки. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Создание, таблиц. Ввод текста. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Редактирование таблиц. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Форматирование таблиц. | 1 | <https://ppt-online.org/367095> |
|  | Работа с графическими объектами в текстовом редакторе | 1 | <https://spravochnick.ru/informatika/tekstovyy_processor_ms_word/rabota_s_graficheskimi_obektami_v_tekstovom_processore_ms_word/> |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
| * 1. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)
 |
|  | Техника безопасности. Интерфейс PowerPoint | 1 | <https://lektsii.org/17-68937.html> |
|  | Планирование презентации о себе | 1 |  |
|  | Создание презентации о себе. | 1 |  |
|  | Создание презентации о себе. | 1 |  |
|  | Создание презентации о себе. | 1 |  |
|  | Настройка анимации | 1 | <https://lumpics.ru/how-make-animation-in-powerpoint/> |
|  | Гиперссылки в презентации | 1 | <https://support.microsoft.com>  |
|  | Звук в презентации | 1 | <https://fotoshow-pro.ru/kak-vstavit-muziku-v-prezentaziy.php> |
|  | Видео в презентации | 1 | <https://lumpics.ru/how-to-add-video-into-powerpoint/> |
|  | Защита презентации о себе и своих увлечениях. | 1 |  |
|  | Проект "Прыгающий мячик" | 1 | <https://multiurok.ru/files/proekt-animatsiia.html> |
|  | Проект "Солнечная система" | 1 | <https://multiurok.ru/files/proekt-animatsiia.html> |
|  | Проект "Рождественская ёлочка" | 1 | <https://multiurok.ru/files/proekt-animatsiia.html> |
|  | Создание индивидуального проекта | 1 |  |
|  | Создание индивидуального проекта | 1 |  |
|  | Защита индивидуального проекта | 1 |  |
| * 1. Программирование в Scretch (18 часов)
 |
|  | Знакомство со средой программирования Scratch | 1 | <https://ppt-online.org/561490> |
|  | Создание скрипта для спрайта "Кот". | 1 | <https://poisk-ru.ru/s53250t2.html> |
|  | Знакомство с разнообразием спрайтов | 1 | <https://ppt-online.org/466975> |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
|  | Создание скрипта для двух спрайтов | 1 | <https://intolimp.org/publication/priezientatsiia-scratch.html> |
|  | Создание скрипта для нескольких спрайтов | 1 | <https://intolimp.org/publication/priezientatsiia-scratch.html> |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
|  | Проект "Карандаш" | 1 | <https://videouroki.net/video/03-upravlenie-sprajtami.html> |
|  | Проект "Карандаш". | 1 | <https://videouroki.net/video/03-upravlenie-sprajtami.html> |
|  | Разработка компьютерной игры | 1 | <https://multiurok.ru/files/prezentatsiia-na-temu-sozdanie-igry-v-scratch.html> |
|  | Разработка компьютерной игры | 1 | <https://multiurok.ru/files/prezentatsiia-na-temu-sozdanie-igry-v-scratch.html> |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
|  | Индивидуальный проект | 1 |  |
|  | Проект "Фортепиано" | 1 | <https://www.sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/prodvinutyj-uroven/15-muzyka/2-kak-delat-muzyku-v-skretce/1-noty-v-skretce> |
|  | Индивидуальный музыкальный проект | 1 |  |
|  | Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра" | 1 |  |
|  | Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра" | 1 |  |
|  | Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра" | 1 |  |

**Календарно-тематическое планирование 5 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № **урока** | **Тема занатия** | **Кол – во часов** | **Сроки**  |
| **План**  | **Факт**  |
| 1 | Техника безопасности. Введение в компьютерную графику | 1 | 2.09 |   |
| 2 | Интерфейс графического редактора Paint. | 1 | 9.09 |   |
| 3 | Знакомство с инструментами графического редактора | 1 | 16.09 |   |
| 4 | Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. | 1 | 23.09 |   |
| 5 | Создание рисунка «Открытка на праздник». | 1 | 30.09 |   |
| 6 | Построения с помощью клавиши Shift. | 1 | 7.10 |   |
| 7 | Создание рисунка «Кубик». | 1 | 14.10 |   |
| 8 | Создание рисунка «Узор из кругов». | 1 | 21.10 |   |
| 9-10 | Создание рисунка из пикселей «Акула». | 2 | 28.10 – 11.11 |   |
| 11-12 | Создание рисунка «Экзотическая бабочка». | 2 | 18.11-28.11 |   |
| 13-14 | Создание рисунка «Новогодняя елочка». | 2 | 2.12-9.12 |   |
| 15-16 | Создание рисунка «Ветка рябины». | 2 | 16.12-23.12 |   |
| 17-18 | Индивидуальный проект | 2 | 13.01-20.01 |   |
| 19 | Текстовый процессор Word | 1 | 27.01 |   |
| 20 | Правила набора текста. | 1 | 3.02 |   |
| 21 | Редактирование текста. | 1 | 10.02 |   |
| 22 | Форматирование текста. | 1 | 17.02 |   |
| 23 | Форматирование текста. | 1 | 24.02 |   |
| 24 | Форматирование абзаца | 1 | 3.03 |   |
| 25 | Списки в текстовом документе | 1 | 10.03 |   |
| 26 | Форматирование страницы. | 1 | 11.03 |   |
| 27 | Колонтитулы, специальные символы | 1 | 17.03 |   |
| 28 | Колонки. | 1 | 24.03 |   |
| 29 | Создание, таблиц. Ввод текста. | 1 | 7.04 |   |
| 30 | Редактирование таблиц. | 1 | 14.04 |   |
| 31 | Форматирование таблиц. | 1 | 21.04 |   |
| 32 | Работа с графическими объектами в текстовом редакторе | 1 | 28.04 |   |
| 33-34 | Индивидуальный проект | 2 | 5.05-12.05 |  |

**Календарно-тематическое планирование 6 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № **п/п** | **Название темы** | **Кол – во часов** | **Сроки**  |
| **План**  | **Факт**  |
| 1 | Техника безопасности. Интерфейс PowerPoint | 1 | 1.09 |   |
| 2 | Планирование презентации о себе | 1 | 8.09 |   |
| 3 | Создание презентации о себе. | 1 | 15.09 |   |
| 4-5 | Создание презентации о себе. | 2 | 22.09-29.09 |   |
| 6 | Настройка анимации | 1 | 6.10 |   |
| 7 | Гиперссылки в презентации | 1 | 13.10 |   |
| 8 | Звук в презентации | 1 | 20.10 |   |
| 9 | Видео в презентации | 1 | 27.10 |   |
| 10 | Защита презентации о себе и своих увлечениях. | 1 | 10.11 |   |
| 11 | Проект "Прыгающий мячик" | 1 | 17.11 |   |
| 12 | Проект "Солнечная система" | 1 | 24.11 |   |
| 13 | Проект "Рождественская ёлочка" | 1 |  1.12 |   |
| 14-15 | Создание индивидуального проекта | 2 | 8.12-15.12 |   |
| 16 | Защита индивидуального проекта | 1 | 22.12 |   |
| 17 | Знакомство со средой программирования Scratch | 1 | 13.01 |   |
| 18 | Создание скрипта для спрайта "Кот". | 1 | 20.01 |   |
| 19 | Знакомство с разнообразием спрайтов. | 1 | 27.01 |   |
| 20 | Индивидуальный проект | 1 | 3.02 |   |
| 21 | Создание скрипта для двух спрайтов. | 1 | 10.02 |   |
| 22 | Создание скрипта для нескольких спрайтов. | 1 | 17.02 |   |
| 23 | Индивидуальный проект | 1 | 24.02 |   |
| 24-25 | Проект "Карандаш". | 2 | 3.03-10.03 |   |
| 25-26 | Разработка компьютерной игры | 2 | 17.03-24.03 |   |
| 27-28 | Индивидуальный проект | 2 | 6.04-13.04 |   |
| 29 | Проект "Фортепиано" | 1 |  20.07 |   |
| 30 | Индивидуальный музыкальный проект | 1 | 27.04 |   |
| 31-34 | Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра" | 4 | 4.05,11.05,18.05.25.05 |   |