

Муниципальное общеобразовательное учреждение –  
средняя общеобразовательная школа с. Подлесное  
Марковского района Саратовской области им. Ю.В. Фисенко

**СОГЛАСОВАНО**

на педагогическом совете  
Протокол заседания №1  
от «29» августа 2025 г.

**УТВЕРЖДАЮ:**



Директор МОУ-СОШ с. Подлесное  
Ю.П. Мельничёнок

Приказ №577 от «29» августа 2025 г.

### **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Scratch-программирование»**

**Направленность:** техническая

**Возраст детей:** 10-11 лет

**Срок реализации:** 1 год

**Автор-составитель:**

Медведева Ирина Александровна,  
педагог дополнительного образования

с. Подлесное, 2025 год

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Scratch-программирование» – техническая.

**Актуальность** программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Программа является ценным дидактическим инструментом для образовательных учреждений, поскольку помогает интегрировать технологии в учебный процесс и развивать цифровые компетенции учащихся. Возможность быстро создавать собственные игры и анимации поддерживает интерес к программированию и мотивирует детей к дальнейшему изучению IT-сферы.

ДООП «Scratch-программирование» имеет ряд **отличительных особенностей** от уже существующих аналогов. Данная образовательная программа была разработана на основе образовательной программы «Миссия Коперник», авторы которой Руслан Пушин и Андрей Лобанов. Ряд тем программы разработан на основе опыта преподавания курса в данном образовательном учреждении. В ней отсутствуют практические занятия с использованием онлайн-платформы «Алгоритмика».

**Педагогическая целесообразность** данной общеобразовательной общеразвивающей 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. Среда Scratch знакомит с основами объектно-ориентированного подхода, что является важным этапом на пути к освоению более сложных языков программирования.

### Нормативно-правовая база:

Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МОУ-СОШ с. Подлесное Марковского р-на. Приказ № 577 от 29.08.2025 г.

**Адресат программы:** дети 10-11 лет.

**Возрастные особенности обучающихся.** Для детей этого возраста характерны: познавательная и двигательная активность, любознательность, эмоциональность. Дети отличаются желанием развиваться физически, демонстрировать свои способности, стремлением получать высокую оценку со стороны. В этом возрасте ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора. Происходит развитие инициативности и самостоятельности ребенка в общении со взрослыми и сверстниками, что в свою очередь делает актуальным знакомство с правилами безопасного существования в окружающей действительности.

**Форма обучения:** очная

**Количество обучающихся в группе:** 10 – 12 человек.

**Принцип набора в группу:** свободный.

**Срок освоения программы:** 1 год

**Объем программы:** 72 часов

**Режим занятий:** 2 академических часа 1 раз в неделю.

## 1.2. Цель и задачи программы

Основной **целью** программы является развитие личности подростка, способного к творческому самовыражению и его познавательного потенциала через обучение программированию и создание творческих проектов.

**Задачи:**

*Образовательные:*

познакомить обучающихся с базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования;

научить создавать проекты в визуальной среде программирования Scratch.

*Развивающие:*

способствовать развитию логического мышления, памяти, познавательной самостоятельности; развивать коммуникативные умения и навыки обучающихся.

*Воспитательные:*

формировать творческие способности и эстетический вкус подростков;

формировать мотивацию к саморазвитию и уверенность в себе.

### 1.3. Планируемые результаты

*Предметные результаты:*

- владеют базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования;
- умеют создавать проекты в визуальной среде программирования Scratch.

*Метапредметные результаты:*

- умеют ставить перед собой задачи, находить пути решения, приводящие к желаемому результату.
- умеют сотрудничать со сверстниками в совместной деятельности.

*Личностные результаты:*

- применяют свои творческие способности в созданном проекте;
- умеют эстетически оформлять свою работу;
- повысилась мотивация к дальнейшему изучению языков программирования и уверенность в себе.

### 1.4. Учебный план и его содержание

#### 1.4.1 Учебный план

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Знакомство с программной средой Scratch»	22ч	10ч	12ч	Входной контроль. /Устный опрос.
2	«Работа с проектами по собственному замыслу»	50ч	10ч	40ч	Текущий контроль. /Педагогическое наблюдение. Промежуточный контроль/ Итоговый контроль /Защита проектов.

#### 1.4.2 Содержание учебного плана

##### 1. «Знакомство с программной средой Scratch» (22 ч.)

**Теория (10 ч):** Техника безопасности. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Анимация. Смена костюмов у Спрайта.

**Практика (12 ч):** Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов.

##### 2. «Работа с проектами по собственному замыслу» (50 ч.)

**Теория (10 ч):** Элементы блока События. Элементы блока Движение. Элементы блока Внешний вид. Элементы блока Звук. Элементы блока Управление.

**Практика (40 ч):** Составление линейного алгоритма. Работа со звуком. Запись и обрезка звука. Составление циклического алгоритма. Создание проектов по собственному замыслу. Презентация творческих проектов.

### 1.5. Виды и формы контроля

**Входной контроль** проводится в начале обучения, оценка знаний учащихся осуществляется в ходе проведения викторины.

**Промежуточный контроль** осуществляется в конце полугодия и помогает определить личностный и творческий рост обучающихся, их активность, уровень усвоения программного материала. Промежуточная диагностика позволяет по мере необходимости корректировать программу, изменять методику и форму организации учебно-воспитательного процесса.

**Текущий контроль** проводится в течение реализации программы, аттестация учащихся осуществляется в ходе наблюдения за выполнением творческой работы.

**Итоговый контроль** проводится на последнем занятии, оценивание осуществляется по итогам презентации творческих проектов.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Методическое обеспечение программы

Из **методов** обучения приоритетными являются наглядный, практический и проектный, также применяются объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, исследовательский проблемный.

Используются педагогические **технологии** – технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология проектной деятельности, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения.

**Формы** организации деятельности, обучающихся на занятии:

- индивидуальная,
- групповая,
- фронтальная

**Приёмы и методы** организации учебного процесса:

- словесный (устное изложение, беседа)
- наглядный (показ видеоматериалов, показ работ)
- практический (творчество).

### 2.2. Условия реализации программы

#### **Материально-техническое обеспечение программы.**

Реализация программы проходит в технологическом компьютерном классе.

*Оборудование компьютерного класса:*

- рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные ноутбуками с обеспечением и с установленной системой Скретч;
- рабочее место преподавателя, оснащенное ноутбуком с установленным программным обеспечением; магнитно-маркерная доска;
- комплект учебно-методической документации: рабочая программа кружка,
- раздаточный материал, задания, цифровые компоненты учебно-методических комплексов (презентации).
- интерактивный комплекс с установленным программным обеспечением. Обязательно наличие локальной сети и доступа к сети Интернет.

#### **Дидактическое обеспечение программы.**

- Карточки с логическими заданиями;
- Схемы: различные типы алгоритмов программирования (линейный, циклический, ветвление);
- Подборка основных теоретических понятий и определений, с заданиями подкрепляющими теоретическую часть.

## 2.3. Оценочные материалы

**Входной контроль по Scratch-программированию** проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей учащихся и сформированности компетенций по направлению программы при зачислении в учебную группу или при дополнительном наборе.

**Формы входного контроля:** опрос, педагогическое наблюдение

**Некоторые вопросы для собеседования** при проведении входного контроля:

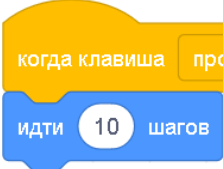
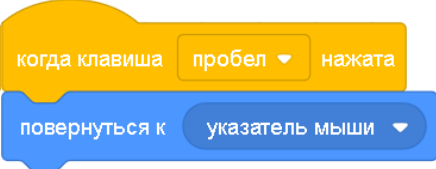
- «Назовите вашу любимую игру».
- «Расскажите об этой игре: кто главный герой, какая у него цель, почему эта игра вам нравится».
- «Вы когда-нибудь сами придумали игры?».
- «Назовите последовательность действий в алгоритме „Пойти гулять“».

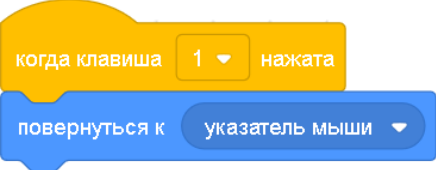
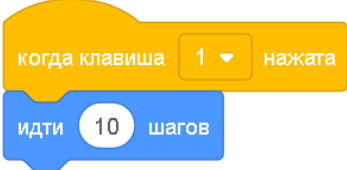
**Практическая часть** может включать выполнение действий по алгоритму (одеться, обуться, выйти из дома, закрыть дверь и т. д.).

**Цель входного контроля** — оценить познавательные качества ребёнка, творческие способности и умения.

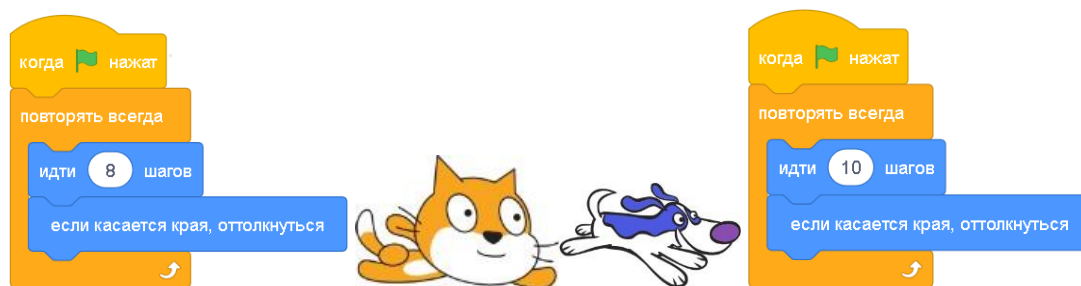
### Тестирование (промежуточный контроль)

**Вопрос 1.** Какой из скриптов сдвинет с места Котёнка при нажатии на «клавишу 1»:

А.  Б. 

В.  Г. 

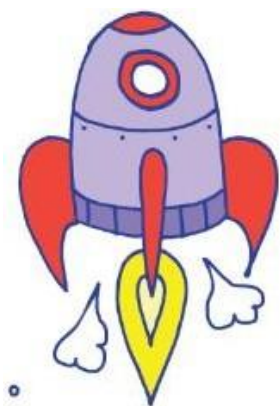
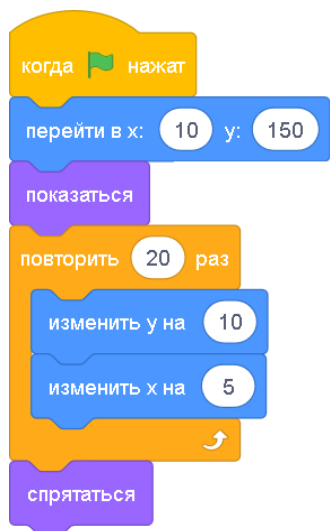
**Вопрос 2.** Кот и собака решили устроить соревнование, кто из них быстрее прибежит до края экрана?



А. Кот Б. Собака

В. Оба одновременно Г. Никто не дойдет

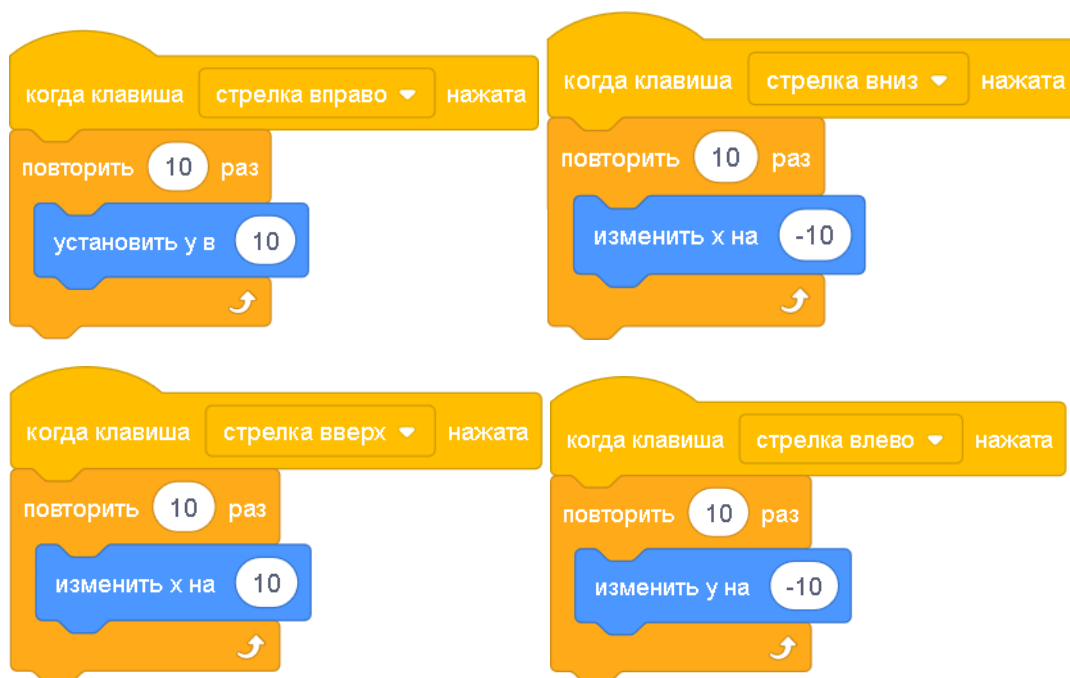
**Вопрос 3.** При нажатии на «зеленый флажок» вы сможете запустить ракету. В какой точке окажется ракета после запуска (после выполнения всей программы)?



А.  $X = 110$ ,  $Y = 150$  Б.  $X = 210$ ,  $Y = 250$

В.  $X = 10$ ,  $Y = 150$  Г.  $X = 110$ ,  $Y = 350$

**Вопрос 4.** Куда сместится спрайт при нажатии на «стрелку вверх»?



А. Вверх Б. Вниз В. Вправо Г. Влево

**Вопрос 5.** Спрайт «Карандаш» выполнил одну из программ и нарисовал квадрат. Какая программа у него была:

**А.**

**Б..**

**В**

**Г.**

**Вопрос 6.** Какой звук произнесет спрайт?

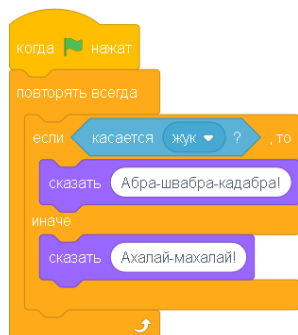
**А.** Привет **Б.** Как дела? **В.** Пока **Г.** Ура

**Вопрос 7.** Кто из героев будет крутиться?



А. Монстрик Б. Жук В. Волшебник Г. Все

**Вопрос 8.** У Волшебника стоит программа заклинаний:



Что скажет Волшебник, когда запустится программа, если спрайты расположены на сцене следующим образом:

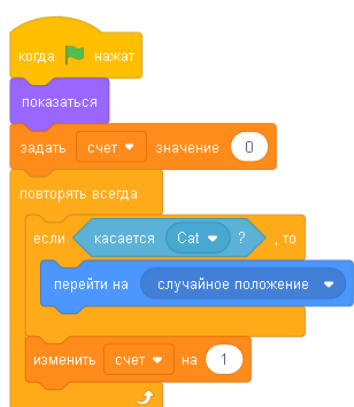


А. Ничего Б. Абра-швабра-кадабра! В. Ахалай-махалай! Г. Обе фразы одновременно

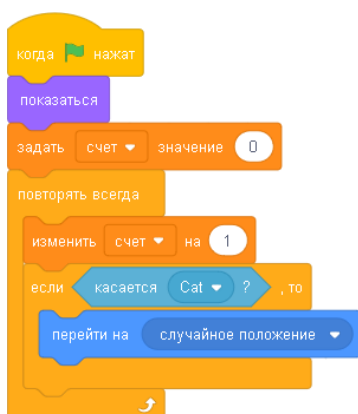
**Вопрос 9.** Необходимо в процессе инициализации разместить спрайт в нижнем левом углу. Какие значения по координатам X и Y будут указаны в команде управления положением:

А. X 0, Y 0 Б. X 0, Y 1 В. X 0, Y 0 Г. X Y

**Вопрос 10.** В игре необходимо запрограммировать спрайт «Яблоко», которое при прикосновении к спрайту «Cat», изменяло бы местоположение и переменная счет увеличивалась на 1. Какая программа составлена верно:

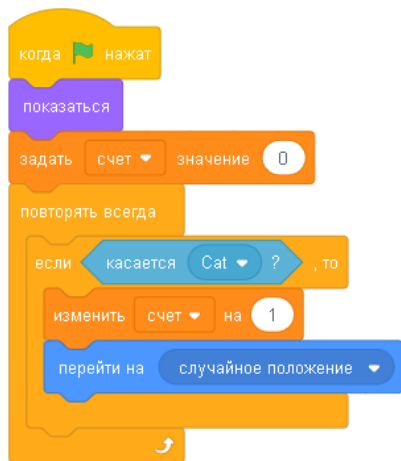


Б

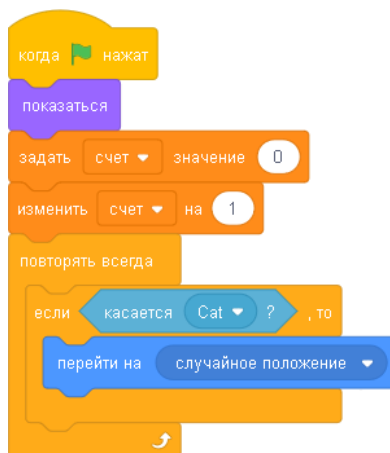


А. .





В.



Г.

## КАРТОЧКА ДЛЯ ОТВЕТОВ

Номер вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ответ										
Правильность ответа										

Всего правильных ответов:

## ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
В	Б	Г	В	А	В	А	В	Г	В

### Критерии оценки:

Каждый правильный ответ оценивается в один балл. Максимальное количество баллов – 10. Набранные баллы переводятся в уровень освоения по следующей шкале:

- 1 – 4 баллов: низкий уровень;
- 5 – 7 баллов: средний уровень;
- 8 – 10 баллов: высокий уровень.

По окончании учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме защиты проектов, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить свою работу, по заинтересовавшей их тематике.

№	Критерий	Оценка (в баллах)
1	Актуальность	3 – имеет большой интерес (интересная тема) поставленной задачи 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, Новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность	3 – задача решена новыми оригинальными методами

	методов решения задачи	2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультимпликация
6	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно
	Максимальное количество баллов	24 балла

Оценка результатов работы каждого обучающегося в конце учебного года производится также в соответствии с таблицей критериев уровня освоения программного материала.

Критерии уровня освоения программного материала: Шкалирование результатов мониторинга

Кол-во баллов	Требования по теоретической подготовке	Требования по практической подготовке	Результат
22 - 24	Освоил в полном объеме все теоретические знания, предусмотренных программой	Освоил в полном объеме практические умения, сдал все нормативы физической подготовки	Программа освоена в полном объеме. <b>Высокий уровень</b>
15 - 21	Освоил больше половины теоретических знаний,	Освоил больше половины практических умений, сдал большую часть	Программа освоена. <b>Средний уровень</b>

	предусмотренных программой	нормативов физической подготовки	
0 – 14	Освоил меньше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил меньше половины практических умений, сдал часть нормативов физической подготовки	Программа освоена частично. <b>Низкий уровень</b>

#### *Низкий уровень*

Учебный материал усваивается бессистемно. Обучающейся овладел менее ½ объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Работоспособность крайне низкая. Осваивает легкие задания.

Есть недостатки также в личностных качествах: ребёнок эмоционально неустойчив, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Часто наблюдаются негативные реакции на просьбы взрослых, капризы.

#### *Средний уровень*

Ребёнок овладел не менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Осваивает задания средней сложности.

Личностные качества соответствуют «средним», «нормальным»: у ребёнка преобладает эмоционально-положительное настроение, приветлив с окружающими, проявляет активный интерес к словам и действиям сверстников и взрослых.

#### *Высокий уровень*

Обучающейся показывает высокий уровень знаний теоретического материала, овладел всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Осваивает задания повышенной трудности.

Личностные характеристики соответствуют нормам поведения детей данного возраста: ребёнок сохраняет жизнерадостное настроение, проявляет активность.

### **ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

Оценка результатов по уровням: Низкий уровень-1б Средний уровень-2б. Высокий уровень-3б.

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы	Методы диагностики
<b>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ УУД</b>				
1.РЕГУЛЯТИВНЫЕ  Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки	- постоянно находится под воздействием контроля извне	1	<i>Наблюдение</i>
		- периодически контролирует себя сам	2	
		- постоянно контролирует себя сам	3	

2. КОММУНИКАТИВНЫЕ 2.1. Типсотрудничества-отношение к общим делам	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	-избегает участия В общих делах	1	Наблюдение
		-участвует при побуждении извне	2	
		-инициативен в общих делах	3	
2.2. Коммуникабельность, речевая грамотность	Умение вести диалог, формулировать собственное мнение	- не может сформулировать собственное мнение, вести диалог	1	
		-испытывает трудности в выстраивании диалога и высказывании собственного мнения	2	
		-может грамотно выстраивать диалог, высказать собственное мнение	3	
3. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ Творческие способности	Креативность в выполнении Творческих работ	- начальный уровень	1	Наблюдение
		- репродуктивный уровень	2	
		- творческий уровень	3	
ЛИЧНОСТНЫЕ УУД				
1.2. Интерес к занятиям	Осознанное	-интерес к	1	Наблюдение
	Участие ребенка в освоении образовательной программы	занятиям продиктован извне		
		- интерес периодически поддерживается самим ребенком	2	
		- интерес постоянно поддерживается самим ребенком	3	

## Список литературы и электронных ресурсов

### *Список литературы, используемой педагогом*

1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В. Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/ К. Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург - 2009
5. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.
6. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.
7. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»
8. [http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch\\_lesson\\_01\\_znakomstvo\\_so\\_sredoj\\_programirovaniya\\_scratch.html](http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programirovaniya_scratch.html)

### *Список литературы, рекомендованной обучающимся*

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
3. <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

### *Список литературы, рекомендованной родителям*

1. Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В. Шайдурова / М.: Сфера, 2008
2. Робототехника для детей и их родителей / Ю. В. Рогов; под ред. В. Н. Халамова - Челябинск, 2012 — 72 с.: ил. <http://www.robogeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике.
3. <http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
4. <http://www.wedobots.com/> - Портал WeDo Bots.

## Календарный учебный график

№	Дата/ Время проведения занятия		Форма занятия	Кол- во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	1 группа	2 группа					
«Знакомство с программной средой Scratch» (22ч)							
1	1 неделя	1 неделя	Занятие-исследование	2	Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство со средой Scratch.	Технологический класс	Входной контроль Викторина
2	2 неделя	2 неделя	Занятие-исследование	2	Понятие спрайта и объекта.	Технологический класс	Устный опрос
3	3 неделя	3 неделя	Занятие-исследование	2	Понятие спрайта и объекта.	Технологический класс	Устный опрос
4	4 неделя	4 неделя	Занятие-исследование	2	Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов	Технологический класс	Устный опрос
5	5 неделя	5 неделя	Занятие-исследование	2	Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов	Технологический класс	Устный опрос
6	6 неделя	6 неделя	Практическая работа	2	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение

7	7 неделя	7 неделя	Практическая работа	2	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
8	8 неделя	8 неделя	Практическая работа	2	Анимация спрайтов.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
9	9 неделя	9 неделя	Практическая работа	2	Анимация спрайтов.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
10	10 неделя	10 неделя	Практическая работа	2	Смена костюмов у спрайтов	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
11	11 неделя	11 неделя	Практическая работа	2	Смена костюмов у спрайтов	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
<b>«Работа с проектами по собственному замыслу» (50ч)</b>							
12	12 неделя	12 неделя	Занятие-исследование	2	Элементы блока События. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Устный опрос
13	13 неделя	13 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока События. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
14	14 неделя	14 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока События. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
15	15 неделя	15 неделя	Занятие-исследование	2	Элементы блока Движение. Составление линейного	Технологический класс	Устный опрос



					алгоритма.		
16	16 неделя	16 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Движение. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
17	17 неделя	17 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Движение. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
18	18 неделя	18 неделя	Занятие-исследование	2	Элементы блока Внешний вид. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Устный опрос
19	19 неделя	19 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Внешний вид. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
20	20 неделя	20 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Внешний вид. Составление линейного алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
21	21 неделя	21 неделя	Занятие-исследование	2	Элементы блока Звук. Работа со звуком. Запись и обрезка звука.	Технологический класс	Устный опрос
22	22 неделя	22 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Звук. Работа со звуком. Запись и обрезка звука.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение

23	23 неделя	23 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Звук. Работа со звуком. Запись и обрезка звука.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
24	24 неделя	24 неделя	Занятие-исследование	2	Элементы блока Управление. Составление циклического алгоритма.	Технологический класс	Устный опрос
25	25 неделя	25 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Управление. Составление циклического алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
26	26 неделя	26 неделя	Практическая работа	2	Элементы блока Управление. Составление циклического алгоритма.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
27	27 неделя	27 неделя	Проверочная работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологический класс	Промежуточный контроль. Тестирование
28	28 неделя	28 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
29	29 неделя	29 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
30	30 неделя	30 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологический класс	Педагогическое наблюдение
31	31 неделя	31 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по	Технологический класс	Педагогическое

					собственному замыслу.	ий класс	наблюдение
32	32 неделя	32 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологическ ий класс	Педагогическое наблюдение
33	33 неделя	33 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологическ ий класс	Педагогическое наблюдение
34	34 неделя	34 неделя	Практическая работа	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Технологическ ий класс	Педагогическое наблюдение
35	35 неделя	35 неделя	Презентация	2	Презентация творческих проектов.	Технологическ ий класс	Защита проектов
36	36 неделя	36 неделя	Презентация	2	Презентация творческих проектов.	Технологическ ий класс	Защита проектов