

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛОУХСКИЙ РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА»
ЛОУХСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

Принята на заседании
Педагогического Совета
от «16» мая 2022 года.
Протокол № 1



Утверждаю:

Директор МБУДО

«Лоухский районный центр творчества»

И.С. Артамонова Артамонова И.С.

Приказ от 17 мая 2022 года № 42

Рабочая программа
«Компьютер для дошколят»
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
технической направленности

Возраст обучающихся: 5–7 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Артамонова Ирина Сергеевна,
педагог дополнительного образования

пгт. Лоухи
2022 г.

Пояснительная записка

Современные дети живут в эпоху стремительного цифрового прогресса. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Малыши очень быстро осваивают смартфоны, компьютеры и другие технические средства. Тенденция на повышение компьютерной грамотности и освоение технологий с самого раннего возраста привела к тому, что все больше родителей хотят обучать детей основам программирования с раннего возраста. Сегодня дошколята имеют возможность научиться программировать. Серьезно и по-настоящему. И для этого вовсе не надо уметь читать или писать. Scratch Junior – инновационный программный продукт, представленный для дошкольников по объектно-ориентированному программированию. Дети могут освоить помимо линейного еще и циклический алгоритм. Циклический алгоритм – это алгоритм, в котором определенная последовательность действий повторяется несколько раз, пока не будет выполнено заданное условие. Многие процессы в окружающей нас жизни основаны на многократном повторении одних и тех же действий: смена времен года, дня и ночи, восхода и захода солнца и т. д. Блоки категорий в Scratch Junior позволяют создать программу – сценарий в виде линейного и циклического алгоритма. Данное приложение поддерживает многие виды дошкольной деятельности: продуктивную, речевую и познавательную деятельность, формирует алгоритмические умения у дошкольников в разных образовательных областях, таких как социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие. Особенностью Scratch Junior является наличие графического редактора, с помощью которого дети могут добавлять свои объекты в программу - сценарий, создавать фоны, то есть самостоятельно разрабатывать дизайн своего электронного проекта. Работая над сценарием программы, дети должны придумать сюжет, а для программирования сюжета необходимо составить алгоритм из блоков категорий. Таким образом, творческая деятельность детей следует логическим понятиям элементарного программирования. Данная деятельность является новой для дошкольного возраста и обладает большим потенциалом для развития познавательных способностей детей. Осваивая подобные программные продукты, дети не только развивают логическое мышление и алгоритмические умения, но и базовые информационные компетенции, необходимые для деятельности с программными продуктами. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому непрерывному звену образования, одна из главных целей которого – заложить потенциал всестороннего развития личности ребенка. Важное условие обновления при этом – использование новых информационных технологий, базовых основ программирования. Именно этому и способствует настоящая рабочая программа по дисциплине «Компьютер для дошколят» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы *технической направленности* (далее по тексту – программа).

Настоящая программа составлена в соответствии с:

- «Конвенцией о правах ребёнка» от 20 ноября 1989 года;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" от 28 сентября 2020 года;

- Санитарными правилами и нормами СП 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» от 28 января 2021 года;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 года № 196);
- Уставом Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района;
- локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района.

Актуальность

Программируя в Scratch Junior, создаются не только условия для формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста, но и становления первых предпосылок исследовательской и проектной деятельности с использованием современного компьютерного инструментария и технологий, умения нестандартно мыслить при решении проблемных задач, становления общей информационной компетентности подрастающего поколения. Использование программных продуктов по программированию в образовательной деятельности детей 5-7 лет – это переход от вспомогательных теоретических приемов формирования алгоритмических умений в дошкольном возрасте к деятельности, связанной со спецификой использования кода для решения разнообразных задач – от игровых к образовательным.

Дошкольный возраст – это идеальное время для начала изучения основ программирования – это совсем не означает длительное нахождение у экрана персонального компьютера. Развитие алгоритмического мышления и основ программирования, одно из важнейших направлений в развитии детей дошкольного возраста. Программирование ни в коем случае не противоречит творчеству, более того, для создания новых алгоритмов потребуется творческое мышление. Одна из важнейших задач курса программирования – научить ребенка находить средства, необходимые для решения определенной задачи, продумывать цепочку шагов, ведущих к решению, анализировать выполнение созданного плана, находить и исправлять в нем ошибки. Такие навыки нужны не только программистам, математикам и инженерам, без этих навыков человек в современном обществе не сможет чувствовать себя комфортно.

Данная программа актуальна тем, что раскрывает для учащихся мир техники больше, чем другие виды деятельности, подготавливает почву для развития технических способностей детей. Scratch Junior объединяет в себе элементы игры с экспериментированием, а следовательно, активизирует мыслительно-речевую деятельность дошкольников, развивает конструкторские способности и техническое мышление, воображение и навыки общения, способствует интерпретации и самовыражению, расширяет кругозор, позволяет поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности дошкольников, а это – одна из составляющих успешности их дальнейшего обучения в школе. Использование Scratch Junior является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающее интеграцию различных видов деятельности. Scratch Junior – это детский язык программирования, похожий на конструктор Lego - программы собираются из разноцветных «кирпичиков» – блоков. Он прост и понятен, изучать его могут дети с 5 лет, которые даже еще не умеют читать, так как блоки не подписаны, а действия изображены схематично. Scratch

Junior позволяет создавать простые мультфильмы, игры и презентации и очень нравится детям!

Новизна программы заключается в том, что позволяет учащимся в форме познавательной деятельности раскрыть практическую целесообразность программирования, развить необходимые в дальнейшей жизни приобретенные умения и навыки. Программа нацелена на создание условий для самовыражения личности ребенка. Каждый ребенок любит и хочет играть, но готовые игрушки лишают ребенка возможности творить самому. Scratch Junior открывает ребенку новый мир, предоставляет возможность в процессе работы приобретать такие социальные качества как любознательность, активность, самостоятельность, ответственность, взаимопонимание, навыки продуктивного сотрудничества, повышения самооценки через осознание «я умею, я могу». Развивается умение пользоваться инструкциями и схемами, формируется логическое, проектное мышление. **Новизна** программы состоит ещё и в том, что до сих пор в нашем муниципальном образовании никто не занимался данным видом деятельности с детьми дошкольного возраста.

Отличительная особенность данной программы в том, что использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста является еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

При наличии в творческом объединении детей с особенностями развития (дети с ограниченными возможностями здоровья, одарённые дети), возможна реализация **индивидуальных образовательных маршрутов**.

Адресат программы

Возрастные особенности детей 5-7 лет позволяют утверждать, что ребёнок в данном возрасте не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего занятия на его содержании. Внимание обладает рядом свойств: концентрация, устойчивость, переключаемость. Обучающие игровые программы позволяют ребенку развивать в игровой форме указанные свойства внимания, что позволит ему быть более усидчивым, сосредоточенным в процессе учебной деятельности. Кроме того, у ребенка задействованы все виды памяти: образная, эмоциональная, зрительная, слуховая, логическая. Одна из основных заповедей улучшения памяти – повторение. Дети, как правило, с большим интересом играют в одну и ту же игру много раз, тем самым укрепляют свою память. От занятия к занятию перед ребенком ставятся различные дидактические задачи, которые требуют от него определенный объем знаний и умений. В процессе игры начинает формироваться интерес к учебной деятельности, а игровая мотивация ребенка постепенно смещается на учебную. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера. Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребенка о себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребенок наделяет

себя настоящего в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. В них проявляются усваиваемые детьми этические нормы.

К пяти годам дети обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и об оттенках (например, может показать два оттенка одного цвета: светло-красный и темно-красный). Дети шестого года жизни могут рассказать, чем отличаются геометрические фигуры, могут экспериментировать. Ребенок этого возраста уже хорошо знает основные цвета. Для них не составит труда сопоставить между собой по величине большое количество предметов: например, расставить по порядку семь-десять тарелок разной величины и разложить к ним соответствующее количество ложек разного размера. Возрастает способность ребенка ориентироваться в пространстве.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 мин вместе со взрослым. Ребенок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задается взрослым. Объем памяти изменяется не существенно, улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства.

Ведущее значение в этом возрасте приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщенных представлений о свойствах различных предметов и явлений. Возраст 5—6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребенком активным (продуктивным) воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предвывая ее. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность. Ребенок четко начинает различать действительное и вымышленное.

На шестом году жизни ребенка происходят важные изменения в развитии речи. Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей также активно пополняется.

Повышаются возможности безопасности жизнедеятельности ребенка 5-6 лет. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребенок становится способным встать на позицию другого).

Развивается прогностическая функция мышления, что позволяет ребенку видеть перспективу событий, предвидеть (предвосхищать) близкие и отдаленные последствия собственных действий и поступков и действий и поступков других людей.

Поведение ребенка начинает регулироваться его представлениями о том, что хорошо и что плохо, что правильно и неправильно. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых.

К концу дошкольного возраста у детей формируются обобщенные эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребенок может не только отказаться от нежелательных действий, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным.

Учитывая все вышеперечисленные возрастные особенности, можно утверждать, что настоящая программа, рассчитанная на детей 5 –7 лет, способствует подготовке ребёнка к обучению в школе.

Состав группы может быть как разновозрастным, так и одновозрастным, в количестве 7 человек. Программа рассчитана на 1 год обучения (144 учебных часа), который длится 36 учебных недель с 01 сентября по 31 мая (без каникул), за исключением праздничных и выходных дней установленных законодательством Российской Федерации.

Режим занятий

Дети занимаются два раза в неделю по 2 учебных часа. Учебный час длится 30 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 10 минут. Расписание учебных занятий составляется в соответствии с пожеланиями детей, родителей (законных представителей) и утверждается директором. Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Форма проведения занятия: групповая.

Основная **форма организации образовательного процесса** – учебное занятие с теоретической и практической частью. Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры.

Программа не рассчитана на **сетевой формат и дистанционное обучение**, но в силу определённых обстоятельств (например, эпидемии, пандемии и т.п.) часть учебного материала может преподаваться дистанционно, без изменения учебного плана с помощью компьютерных телекоммуникаций.

Цель программы – развитие способностей дошкольников с использованием современных информационных технологий.

Задачи:

Предметные: (предусматривают изучение программирования, моделирования и их возможностей):

- познакомить с компьютером как современным инструментом обработки информации, составляющими частями компьютера;
- сформировать начальные навыки работы за компьютером и повысить интерес к программированию;
- познакомить с базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применять их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch Junior;
- освоить техники рисования 3-d ручкой; познакомить с объёмным рисунком и 3-d моделированием

Метапредметные:

- формировать начальные навыки работы за компьютером и повысить интерес к программированию;
- развивать воображение, конструктивные способности детей;
- развивать творческие способности, инженерно–конструкторские умения и навыки;
- развивать понятийно-образное, техническое мышление, использовать элементы эвристического мышления.

Личностные:

- использовать занимательные формы в обогащении представлений детей об окружающем мире, в расширении опыта и знаний, повышении мотивации к познанию;
- формировать навыки учебной деятельности у детей: учить осознавать цель, выбирать системы действий для достижения целей, учить самостоятельной работе;
- учить оценивать результаты деятельности.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов			Форма организации занятия	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	Установка программы Scratch Junior. Знакомство с 3-d ручкой	4	2	2	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная Работа.
2.	Знакомство с блоками движения	4	1	3	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
3.	Знакомство с блоками внешности	4	1	3	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
4.	Ферма	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
5.	Кушаем яблочки	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
6.	Посадка на Луну	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
7.	Полет на Сатурн	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
8.	Новогодняя открытка. Новогодняя игрушка	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
9.	Автогонка	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
10.	Времена года	8	1	7	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
11.	Танец	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
12.	Аквариум	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
13.	Облака	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
14.	Открытка	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
15.	Поездка на автомобиле	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
16.	Привидение	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
17.	Весенние цветы	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.

18.	Погоня	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
19.	Убегаем от змеи	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
20.	Перепрыгни мячик	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
21.	Летучие мыши	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
22.	Гонка малышей	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
23.	Прыгучий котенок	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
24.	Пройди через магию	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
25.	Маг против краба	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
26.	Пройди через драконов	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
27.	Диалог	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
28.	Ловим персики	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
29.	Полет через астероиды	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
30.	Кораблик и киты	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
31.	Фея собирает звезды	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
32.	Лабиринт	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
33.	Лягушки и мухи	4	0,5	3,5	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа.
34.	Итоговое занятие Квест	4	-	8	Беседа, наблюдение, практическое занятие	Самостоятельная работа. Презентация работ
	Итого:	144	19,5	124,5		

Содержание

1. Установка программы Scratch Junior. Знакомство с 3-d ручкой (4 часа)

Теория: Установка редактора Scratch Junior. Знакомство с интерфейсом Scratch Junior. Добавляем фон и сцену. Надпись. Перекрашиваем котенка. Рисуем в редакторе. Инструменты редактора. Инструменты редактора 2. Рисуем Домик.

Знакомство с правилами и техникой безопасности при работе с 3-d ручкой.

Практика: Создать новый проект, перекрасить котенка и нарисовать новых персонажей: Смайлик, Домик, Солнышко, Луну.

Контроль: Самостоятельная работа.

2. Знакомство с блоками движения (4 часа)

Теория: Блоки движения. Блоки движения 2. Блок возвращения. Удаляем блоки. Первый скрипт. Изменяем первый скрипт. Используем сетку. Изменяем числа в блоках. Вращаем котенка. Прыжки в высоту. Длинный скрипт.

Практика: Создать новый проект, научить котенка танцевать.

Контроль: Самостоятельная работа.

3. Знакомство с блоками внешности (4 часа)

Теория: Блок с фразой. Блок увеличения размера. Блок уменьшения размера. Блоки спрятаться и показаться. Блок записи звука. Котенок уходит вдале.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

4. Ферма (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем спрайты. Записываем звук котенка. Записываем все звуки.

Практика: Создать новый проект, добавить любой фон, добавить любых животных и записать им голоса. Запрограммировать, чтобы животные говорили при нажатии на них. Создание модели фермы (дома) из геометрических фигур (3-d ручка)

Контроль: Самостоятельная работа.

5. Кушаем яблочки (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем яблоко. Добавляем второе яблоко. Добавляем еще 2 яблока. Програмируем яблоки. Звук яблока. Програмируем все яблоки.

Практика: Создать новый проект, например игру “Кушаем персики”. Записать звук откусываемого персика.

Контроль: Самостоятельная работа.

6. Посадка на Луну (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем ракету. Програмируем ракету. Изменяем скорость ракеты. Задание. Вторая ракета.

Практика: Создать новый проект, сделать игру “Взлет с Луны”. Добавить три ракеты и запрограмировать их. Первая должна лететь быстро, вторая нормально, а третья медленно. Создание композиции, включающей различные объекты: ракету, планету и т.п. (3-d ручка)

Контроль: Самостоятельная работа.

7. Полет на Сатурн (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем ракету. Уменьшаем ракету. Учим ракету летать. Добавляем вторую ракету.

Практика: Добавить в проект третью ракету и запрограмировать её, чтобы она летела медленно. Размер ракеты уменьшить на 10. Создание композиции, включающей различные объекты: ракету, планету и т.п. (3-d ручка)

Контроль: Самостоятельная работа.

8. Автогонка (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем автомобиль. Програмируем автомобиль. Добавляем второй автомобиль. Изменяем скорость.

Практика: Добавить в проект третий автомобиль и запрограммировать его на движение с маленькой скоростью. Сделать так, чтобы он был меньше первых двух автомобилей.

Контроль: Самостоятельная работа.

9. Новогодняя открытка. Новогодняя игрушка (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем елочку. Записываем мелодию. Добавляем вторую сцену. Записываем поздравление. Переключение сцен. Тест проекта.

Практика: Создать открытку для поздравления с днем рождения. Создание модели игрушки для украшения новогодней елки (3-d ручка).

Контроль: Самостоятельная работа.

10. Времена года (8 часов)

Теория: Добавляем фон. Добавляем еще 3 сцены. Программируем сцены. Тестируем проект. Решение задания 1. Переключение сцен. Решение задания.

Практика: Задание 1. Запрограммируйте котенка на каждой сцене, чтобы при нажатии на него он перемещался на 50 шагов вправо. Задание 2. Добавьте на каждую сцену нового друга для котенка. Запрограммируйте друга на каждой сцене чтобы при нажатии на него он перемещался на 40 шагов влево. Создание сюжетной композиции, состоящей из разных деталей: дерева, листья и т.п. (3-d ручка).

Контроль: Самостоятельная работа.

11. Танец (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Записываем мелодию. Программируем запись мелодии. Программируем танец. Последовательные циклы. Изменение скорости. Вложенные циклы.

Практика: Задание 1. Придумайте собственный танец. Задание 2. Добавьте второй спрайт и научите его танцевать такой же танец как у котенка.

Контроль: Самостоятельная работа.

12. Аквариум (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем рыбок. Перекрашиваем рыбку. Программируем рыбку. Используем цикл. Копируем скрипт всем рыбкам.

Практика: Замедлите движение всех рыбок. Сделайте так, чтобы морская звезда всегда вращалась. Рисуем рыбок (3-d ручка).

Контроль: Самостоятельная работа.

13. Облака (4 часа)

Теория: Блоки движения. Добавляем облака. Программа облака. Копируем скрипт. Первый скрипт.

Практика: Задание 1. Добавьте еще несколько облаков, чтобы все небо было затянуто и запрограммируйте движение облаков. Задание 2. Замените фон на ночной и добавьте несколько туч с молниями. Перекрасьте тучи в темный цвет. Скопируйте тучам скрипты облаков. Добавьте звук грома.

Контроль: Самостоятельная работа.

14. Открытка (4 часа)

Теория: Записываем поздравление. Записываем мелодию. Пишем надпись. Записываем звук котенка. Программируем первого друга. Копируем скрипт. Программируем переключение сцен.

Практика: Задание 1. Добавьте еще двух друзей с собственными танцами. Задание 2. Добавьте третий фон с ещё большим количеством друзей. Запишите каждому другу на третьем фоне собственное голосовое поздравление.

Контроль: Самостоятельная работа.

15. Поездка на автомобиле (4 часа)

Теория: Удаляем котенка. Рисуем фон. Добавляем спрайты. Скрипт автомобиля. Скрипт первого дерева. Копируем скрипт.

Практика: Задание 1. Добавьте траву и цветы на обочину дороги и запрограммируйте их также как и деревья. Задание 2. Нарисуйте здания, которые будут находиться вдалеке. Запрограммируйте их также как и деревья. Задание 3. Увеличьте скорость деревьев, травы и цветов на первом плане до 2. Скорость Зданий на заднем плане оставьте равной 1.

Контроль: Самостоятельная работа.

16. Привидение (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Рисуем привидение. Скрипт котенка. Вложенный цикл. Доработка скрипта.

Практика: Задание 1. Измените фразы привидения. Задание 2. Добавьте второе привидение.

Контроль: Самостоятельная работа.

17. Весенние цветы (4 часа)

Теория: Добавляем фон. Добавляем спрайты. Скрипт котенка. Скрипт цветка. Копируем скрипт. Знакомство с событиями. Добавляем цветы. Получение сообщения.

Практика: Задание 1. Добавьте в проект еще два цветка, появляющихся с задержкой после получения сообщения в желтом конверте. Задание 2. Добавьте в проект еще 4 цветка, появляющихся с задержкой после получения сообщения в красном конверте. Рисуем тюльпан (3-d ручка)

Контроль: Самостоятельная работа.

18. Погоня (4 часа)

Теория: Добавляем фон и спрайт. Включаем клеточки. Скрипт котенка. Скрипт щенка.

Изменяем скорость. Добавляем цикл. Почему щенок догонит котенка. Мяуканье при касании.

Практика: Задание 1. Измените скорость бега котенка и щенка. Измените количество кругов с 4 до 10. Сколько раз щенок догонит котенка? Задание 2. Добавьте в проект слона, который будет перемещаться по кругу, как котенок и щенок.

Контроль: Самостоятельная работа.

19. Убегаем от змей (4 часа)

Теория: Добавляем фон и спрайты. Добавляем еще 3 сцены. Первый скрипт котенка. Второй скрипт котенка. Передаем сообщения.

Практика: Задание 1. Добавьте в проект еще одного котенка и одну змею. Перекрасьте их и запрограммируйте. Задание 2. Сделайте собственную игру про погоню.

Контроль: Самостоятельная работа.

20. Перепрыгни мячик (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Учим котенка прыгать. Учим мячик двигаться налево. Учим мячик катиться. Тестируем проект. Замедляем котенка. Ускоряем мяч.

Практика: Добавляем в проект еще одного котенка ускоряем его, добавляем второй мяч программируем его.

Контроль: Самостоятельная работа.

21. Летучие мыши (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Летучая мышь исчезает и появляется. Использование цикла. Блок перемещения. Программа второй летучей мыши. Доработка программы.

Практика: Добавьте в проект еще одну летучую мышь, запрограммируйте ее.

Контроль: Самостоятельная работа.

22. Гонка малышей (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Размещаем спрайты. Программируем первого малыша. Программируем второго малыша. Программа мяча. Тест программы. Программа котенка.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

23. Прыгучий котенок (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Программа птички. Программа котенка. Переворот птички. Программа слона. Тест проекта. Программа обезьяны. Тест проекта.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

24. Пройди через магию (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Рисуем магические огни. Программируем огни. Учим котенка шагать. Возвращение котенка при касании. Доработка скрипта котенка. Программа феи.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

25. Маг против крабов (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Программа волшебника. Программа звезды. Тест проекта. Программа краба. Второй скрипт краба. Добавляем второго краба. Устраняем баги.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

26. Пройди через драконов (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Программа котенка. Программа друга. Программа дракона. Тестируем проект. Добавляем второго дракона. Тестируем проект.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

27. Диалог (4 часа)

Теория: Добавляем фон и спрайты. Первый скрипт. Второй скрипт. Третий скрипт. Тест проекта.

Практика: Создать собственный проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

28. Ловим персики (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Рисуем первую кнопку. Рисуем вторую кнопку. Программа первой кнопки. Программа ракеты. Программа астероида. Тестируем проект и устраняем баги. Тестируем проект.

Практика: Создать новый проект. Рисуем персики (3-d ручка).

Контроль: Самостоятельная работа.

29. Полет через астероиды (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Рисуем первую кнопку. Рисуем вторую кнопку. Программа первой кнопки. Программа ракеты. Программа астероида. Тестируем проект и устраняем баги. Тестируем проект.

Практика: Создать новый проект

Контроль: Самостоятельная работа.

30. Кораблик и киты (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Программируем кнопки. Программируем кораблик. Программа кита. Доработка программы кита. Доработка программы кораблика. Программируем движение кита. Добавляем второго кита.

Практика: Создать новый проект. Рисуем кораблик и рыбок (3-d ручка)

Контроль: Самостоятельная работа.

31. Фея собирает звезды (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Программируем кнопки. Программа феи. Программа звезды. Пульсация звезды. Добавляем вторую звезду.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

32. Лабиринт (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Рисуем кнопки. Программируем кнопки. Программируем котенка. Добавляем друга. Рисуем стены лабиринта. Программируем друга. Баг игры. Исправляем баг.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

33. Лягушка и мухи (4 часа)

Теория: Добавляем спрайты и фон. Добавляем кнопки. Первый скрипт. Управление лягушкой. Рост лягушки. Программа мухи. Третий скрипт мухи. Сложное движение мухи. Добавляем вторую муху.

Практика: Создать новый проект.

Контроль: Самостоятельная работа.

34. Квест (8 часов)

Теория: Добавляем фон. Добавляем кнопки. Программа котенка. Добавляем цветы. Добавляем дом. Добавляем кнопки на 2 сцену. Программируем котенка на 2 сцене.

Практика: Самостоятельная работа. Добавляем спрайты на сцену 2. Программируем предметы. Добавляем кровать. Переключаемся на 3 фон. Полет кровати в космос. Полет котенка в космос. Тест проекта.

Контроль: Самостоятельная работа. Презентация проекта.

Планируемые результаты

Предметные:

- знает базовые понятия объектно-ориентированного программирования и применяет их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch Junior;
- знает элементы основных навыков по трехмерному моделированию;
- умеет создавать простые мультфильмы, игры;
- умеет рисовать в графическом редакторе;
- создаёт трехмерные несложные изделия и композиции из пластика

Метапредметные:

- владеет первоначальными навыками работы за компьютером;
- ориентируется во времени и пространстве;
- знает различные виды алгоритмов, циклов, функций;
- воспринимает и анализирует информацию с экрана

Личностные:

- умеет конструировать на экране монитора по образцу и по воображению;
- развивает творческие способности;
- даёт оценку выполненной работе, анализирует результат;
- придумывает свои сюжеты и воплощает их в программе.

Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации представлены согласно учебно-тематическому плану – итоговое занятие, создание и защита собственного творческого проекта – квеста. Формы отслеживания, фиксации, предъявления и демонстрации образовательных результатов и оценочные материалы позволяют оценить достижения цели и задач программы.

На протяжении всего периода обучения педагог отслеживает результативность программы. Система отслеживания результатов реализации программы включает в себя *текущий и итоговый контроль*.

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного опроса, самостоятельных, практических и творческих работ.

Итоговый контроль – защиты и представления творческого проекта – квеста. Оценка знаний проводится дифференцировано, с учетом возраста. Формы подведения итогов: презентация выполненных обучающимися работ.

В целях отслеживания результатов образовательного процесса используются следующие *виды контроля*:

- входная диагностика: собеседование с каждым ребенком для выявления исходного уровня;
- текущий контроль: устный опрос, самостоятельная работа;
- промежуточный контроль: создание собственных проектов;
- итоговый контроль: итоговая презентация творческого проекта

Основной способ контроля – *педагогическое наблюдение*. Для проверки умений и навыков оценивается выполнение практических заданий. Итоги реализации программы подводятся в конце обучения на отчетной презентации работ.

Итогом каждого практического занятия является конкретный продукт деятельности учащегося. Оценка результативности обучения является практическая реализация знаний, полученных в процессе обучения, в виде практических заданий. По каждой теме проводится

выполнение самостоятельного задания (согласно учебно-тематическому плану). Итоговым продуктом является самостоятельно разработанный творческий проект, при разработке которого обучающийся использует полученные в течении года знания и навыки, как в области составления программ и алгоритмов, так и навыки использования графического редактора и мультимедиа эффекты.

Оценок по бальной системе за выполнение программы – не предусмотрено.

Методические материалы

Принципы построения настоящей программы:

- *последовательность и системность*, систематические занятия дисциплинируют ребенка, приучают его к регулярной работе;
- *доступность и индивидуализация* - предусматривает учет возрастных особенностей и возможностей ребенка;
- *постепенное повышение требований* – заключается в постановке перед ребенком и выполнении им все более трудных новых заданий, в постепенном увеличении объема и интенсивности нагрузок, обязательным для успешного обучения, является чередование нагрузок с отдыхом;
- *сознательность и активность* – для успешного достижения цели ребенку необходимо представлять, что и как нужно выполнить и почему именно так, а не иначе;
- *повторяемость материала* - эффективность занятий выше, если повторение вариативно (т.е. в деятельность вносятся какие-либо изменения и предлагаются разнообразные методы и приемы их выполнения), что вызывает интерес, привлекает внимание детей, создаёт положительные эмоции.
- *наглядность* – безукоризненный практический показ.

Основной *формой организации образовательного процесса* является учебное занятие, которое включает в себя часы теории и практики. Предполагается использование очной формы организации образовательного процесса. Форма организации учебного занятия - групповая.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия через развивающие игры, беседы, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную работу ребенка за компьютером. Проблемное общение с каждым ребёнком по ходу занятия.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

- 1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.
- 2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми блоками, их назначением.
- 3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.
- 4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления

программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

В заключительной части подводится итог, делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером. Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

I этап – 5 минут,

II этап – 20 минут,

III этап – 5 минут.

После каждого занятия проводится проветривание и влажная уборка помещения.

Помимо работы за компьютером на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В среде программирования Scratch Junior дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен, прежде всего, научиться управлять компьютером, уметь управлять программой, понимать символы, принятые в среде программирования Scratch Junior. Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с помощью игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Занятия построены на игровых *методах и приёмах*, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Используемые *методы*:

- практические занятия;
- беседы;
- работа с дидактическим материалом (различные карточки с цифрами, картинками и буквами, различные предметы для классификации и т.д.);
- активные групповые методы обучения: игры, дискуссии, занятие-соревнование.

Метод интерактивной игры. Понятие интерактивный к нам пришло из английского языка (interactive: inter - между, меж; active от act - действовать, действие). Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль педагога в интерактивной игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью наглядных методов. Наглядность даёт возможность ребёнку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать

происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы. Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

Словесные методы и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

Практические методы придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию. Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка. Ведущими практическими методами являются упражнение, экспериментирование, проектирование. В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т. п.

Образовательный процесс строится на основе применения современных ***педагогических технологий***.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с обучающимися, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных учащихся.

Игровая технология позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

Здоровьесберегающие технологии широко используются при проведении каждого занятия: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является нагляднообразность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Дидактическое обеспечение:

рабочие листы с заданиями к каждому учебному занятию, книги, иллюстрации, презентации, дидактические игры, раздаточный материал на каждого ребенка, карточки с игровыми заданиями; игры – головоломки; разнообразные игрушки; демонстрационные дидактические игры; обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы интернета.

Материально-техническое обеспечение

- учебная аудитория для занятий с обучающимися (из расчета на 7 человек (группа));
- столы, стулья, соответствующие росту обучающихся;
- доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах;
- 3D ручка XYZ da Vinci 3D Pen;
- Ноутбук Lenovo IdeaPad C340-15IWL;
- раздаточный материал на каждого ребенка;
- карточки с игровыми заданиями;
- игры – головоломки;
- дидактические игры.

Список литературы:

1. Волошина О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
3. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017 – 112 с.
4. Голиков Денис, Голиков Артем. Книга юных программистов на Scratch, 2013 – 86 с.
5. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2003 – 59 с.
6. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004 – 64 с.
7. Дуванов А.Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
8. Комарова И.И., Туликова А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 - 192 с.
9. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошколенок+компьютер, Волгоград 2011 – 179 с.
10. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина //Информатика. – 2006. - №12.
11. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004 – 119 с.
12. Нижегородцева Н.В. Шадриков В.Д. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе. - М.: Владос. 2001 – 78 с.
13. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004 -68 с

Информационное обеспечение

1. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>
2. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой» URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
3. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой» URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК на 2022-2023 учебный год

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Дата начала реализации программы: 28 сентября 2022 года

Дата окончания реализации программы: 31 мая 2023 года

№ п/п	Дата	Тема занятия	Часы	Форма контроля
1.	28.09.2022	Установка программы Scratch Junior.	2	Самостоятельная работа.
2.	30.09.2022	Знакомство с 3-d ручкой	2	Самостоятельная работа.
3.	05.10.2022	Знакомство с блоками движения	2	Самостоятельная работа.
4.	12.10.2022	Знакомство с блоками движения	2	Самостоятельная работа. Тестирование
5.	14.10.2022	Знакомство с блоками внешности	2	Самостоятельная работа.
6.	19.10.2022	Знакомство с блоками внешности	2	Самостоятельная работа. Тестирование
7.	21.10.2022	Ферма	2	Самостоятельная работа.
8.	26.10.2022	Ферма	2	Самостоятельная работа. Тестирование
9.	28.10.2022	Кушаем яблочки	2	Самостоятельная работа.
10.	31.10.2022	Кушаем яблочки	2	Самостоятельная работа. Тестирование
11.	01.11.2022	Посадка на Луну	2	Самостоятельная работа.
12.	02.11.2022	Посадка на Луну	2	Самостоятельная работа. Тестирование
13.	03.11.2022	Полет на Сатурн	2	Самостоятельная работа.
14.	09.11.2022	Полет на Сатурн	2	Самостоятельная работа. Тестирование
15.	11.11.2022	Новогодняя открытка.	2	Самостоятельная работа. Тестирование
16.	16.11.2022	Новогодняя игрушка	2	Самостоятельная работа. Тестирование
17.	18.11.2022	Автогонка	2	Самостоятельная работа.
18.	23.11.2022	Автогонка	2	Самостоятельная работа. Тестирование
19.	25.11.2022	Времена года. Осень	2	Самостоятельная работа.
20.	30.11.2022	Времена года. Зима	2	Самостоятельная работа.
21.	02.12.2022	Времена года. Весна	2	Самостоятельная работа.

22.	07.12.2022	Времена года. Лето	2	Самостоятельная работа. Тестирование
23.	09.12.2022	Танец	2	Самостоятельная работа.
24.	14.12.2022	Танец	2	Самостоятельная работа. Тестирование
25.	16.12.2022	Аквариум	2	Самостоятельная работа.
26.	21.12.2022	Аквариум	2	Самостоятельная работа.
27.	23.12.2022	Облака	2	Самостоятельная работа.
28.	28.12.2022	Облака	2	Самостоятельная работа. Тестирование
29.	30.12.2022	Открытка	2	Самостоятельная работа.
30.	11.01.2023	Открытка	2	Самостоятельная работа. Тестирование
31.	13.01.2023	Поездка на автомобиле	2	Самостоятельная работа.
32.	18.01.2023	Поездка на автомобиле	2	Самостоятельная работа. Тестирование
33.	20.01.2023	Привидение	2	Самостоятельная работа.
34.	25.01.2023	Привидение	2	Самостоятельная работа. Тестирование
35.	27.01.2023	Весенние цветы	2	Самостоятельная работа.
36.	01.02.2023	Весенние цветы	2	Самостоятельная работа. Тестирование
37.	03.02.2023	Погоня	2	Самостоятельная работа.
38.	08.02.2023	Погоня	2	Самостоятельная работа. Тестирование
39.	10.02.2023	Убегаем от змеи	2	Самостоятельная работа.
40.	15.02.2023	Убегаем от змеи	2	Самостоятельная работа. Тестирование
41.	17.02.2023	Перепрыгни мячик	2	Самостоятельная работа.
42.	22.02.2023	Перепрыгни мячик	2	Самостоятельная работа. Тестирование
43.	01.03.2023	Летучие мыши	2	Самостоятельная работа.
44.	03.03.2023	Летучие мыши	2	Самостоятельная работа. Тестирование
45.	10.03.2023	Гонка малышей	2	Самостоятельная работа.
46.	15.03.2023	Гонка малышей	2	Самостоятельная работа. Тестирование
47.	17.03.2023	Прыгучий котенок	2	Самостоятельная работа.
48.	22.03.2023	Прыгучий котенок	2	Самостоятельная работа. Тестирование
49.	24.03.2023	Пройди через магию	2	Самостоятельная работа.

50.	27.03.2023	Пройди через магию	2	Самостоятельная работа. Тестирование
51.	28.03.2023	Маг против краба	2	Самостоятельная работа.
52.	29.03.2023	Маг против краба	2	Самостоятельная работа. Тестирование
53.	30.03.2023	Пройди через драконов	2	Самостоятельная работа.
54.	31.03.2023	Пройди через драконов	2	Самостоятельная работа. Тестирование
55.	01.04.2023	Диалог	2	Самостоятельная работа.
56.	05.04.2023	Диалог	2	Самостоятельная работа. Тестирование
57.	07.04.2023	Ловим персики	2	Самостоятельная работа.
58.	12.04.2023	Ловим персики	2	Самостоятельная работа. Тестирование
59.	14.04.2023	Полет через астероиды	2	Самостоятельная работа.
60.	19.04.2023	Полет через астероиды	2	Самостоятельная работа. Тестирование
61.	21.04.2023	Кораблик и киты	2	Самостоятельная работа.
62.	26.04.2023	Кораблик и киты	2	Самостоятельная работа. Тестирование
63.	28.04.2023	Фея собирает звезды	2	Самостоятельная работа.
64.	03.05.2023	Фея собирает звезды	2	Самостоятельная работа. Тестирование
65.	05.05.2023	Лабиринт	2	Самостоятельная работа.
66.	10.05.2023	Лабиринт	2	Самостоятельная работа. Тестирование
67.	12.05.2023	Лягушки и мухи	2	Самостоятельная работа.
68.	17.05.2023	Лягушки и мухи	2	Самостоятельная работа. Тестирование
69.	19.05.2023	Квест	2	Самостоятельная работа.
70.	24.05.2023	Квест	2	Самостоятельная работа.
71.	26.05.2023	Квест	2	Самостоятельная работа.
72.	31.05.2023	Квест	2	Самостоятельная работа. Итоговый тест