

**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»
_____ Артамонова И.С.
Приказ от 17 мая 2022 года № 42

Рабочая программа
«Креативное программирование и краеведение»
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
технической направленности

Возраст обучающихся: 8 - 10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Александрова Марина Ивановна
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Совсем недавно компьютерное программирование казалось таинственным ремеслом, уделом специалистов. Мысль о том, что программирование может быть увлекательным занятием для каждого, большинству людей и в голову не приходила. Компьютеры занимают очень важное место в современном мире, и мы принимаем это как должное. Вместо звонков по телефону мы посылаем текстовые сообщения или используем социальные сети. Мы охотно поглощаем любые плоды компьютеризации – от интернет-магазина и развлечений до новостей и игр. Однако мы можем не только использовать эти технологии – научившись программировать, мы можем развивать их, создавать собственные произведения цифрового искусства.

Всем, что делает компьютер, управляют строки программного кода, введённые с клавиатуры. Компьютерный код похож на иностранный язык, но язык этот может освоить каждый и довольно быстро. Многие считают, что программирование – одно из наиболее важных умений в XXI веке.

Учиться программировать очень интересно, ведь можно получить результаты сразу же, и не важно, сколько еще материала предстоит изучить. Более того, создание игр и программ – такое увлекательное занятие, что очень скоро покажется, будто оно почти не требует усилий. Это отличная возможность для творчества, наверное, первая область науки, совмещающая искусство, логику, сочинительство и бизнес. Кроме того, умение программировать очень пригодится в жизни. Оно развивает логику и интеллект, которые важны в самых разных областях – от науки и инженерного дела до медицины и юриспруденции. Количество вакансий, где нужно умение программировать, будет со временем только расти, причем хороших программистов не хватает уже сейчас.

Направленность программы: техническая.

Настоящая программа технической направленности 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 28.09.2020 г.,
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 г. № 196);
- Уставом Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района (далее по тексту Центр),
- локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района.

Уровень программы: стартовый.

Актуальность программы: разработанная программа облегчает внедрение стандартов нового поколения, т.к. основной ее принцип – развитие универсальных действий (коммуникативных, познавательных, личностных).

Новизна программы заключается в создании условий для развития знаний, умений, навыков учащихся через включение их в процесс изучения визуального объектно-ориентированного языка – Scratch и создание краеведческих мини-проектов и игр.

Scratch зовёт к экспериментам! Важной особенностью этой среды является то, что в ней принципиально невозможно создать неработающую программу. В Scratch можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе и интерактивные, исследовать параметрические зависимости. Любой персонаж в среде Scratch может выполнять параллельно несколько

действий – двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и т.д.; благодаря чему юные скретчисты учатся осмысливать любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы. Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими науками.

Воспитать настоящих граждан – патриотов своей Родины невозможно без изучения истории. Именно поэтому в настоящее время наблюдается повышенный интерес к изучению родного края, к его истории, культуре, традициям. Поэтому в данной программе изучение родного края идёт параллельно с изучением программирования. Весь материал по краеведению обрабатывается и оформляется через изучаемые программы. Так возникают межпредметные проекты.

Для познавательной деятельности младшего школьника характерна, прежде всего, эмоциональность восприятия. Младшие школьники находятся во власти яркого факта; образы, возникающие на основе описания во время рассказа учителя или чтения книжки, очень ярки. Образность проявляется и в мыслительной деятельности детей. Они склонны понимать буквально переносное значение слов, наполняя их конкретными образами. Запоминают младшие школьники первоначально не то, что является наиболее существенным с точки зрения учебных задач, а то, что произвело на них наибольшее впечатление: то, что интересно, эмоционально окрашено, неожиданно или ново. Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях - конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Поскольку программа состоит из двух больших блоков: Scratch и проекты, то темы, даются в комплексе: информатика + краеведение, поэтому в тематическом плане расписаны два блока, а в календарном планировании - в каком порядке проходит обучение. Настоящая программа предполагает как создание проектов, так и участие в готовых проектах.

Для зачисления ребёнка на обучение по данной программе не предъявляются никакие требования и условия.

Для работы по данной программе, при необходимости, может быть предусмотрена реализация индивидуального образовательного маршрута для детей с особыми потребностями (одарённые дети, дети с ограниченными возможностями здоровья).

Программа не предназначена для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Состав группы: занятия проводятся учебной группой, состоящей из 8 обучающихся в возрасте 8-10 лет. В группе могут заниматься дети как одного возраста, так и разновозрастные дети. Набор ребят в объединение свободный. Никакие особые условия при приеме детей не ставятся.

Срок реализации программы: общая продолжительность образовательного процесса – 1 год (36 учебных недель), количество учебных часов – 144. Учебный год длится с 01 сентября по 31 мая, без ухода на каникулы.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (время занятий включает 30 мин. учебного времени и обязательный 10-минутный перерыв между занятиями). Во время занятия проводится физкультминутка; непрерывная длительность работы с изображением на индивидуальном мониторе и клавиатурой не более 15 минут. Расписание составляется с учётом пожеланий детей и родителей (законных представителей).

Организация образовательной деятельности:

Форма обучения:

- очная;
- групповая (занятия проводятся в группах).

Основной формой работы является комплексное *учебное занятие*, включающее в себя вопросы теории и практики. Практическая деятельность программы осуществляется через творческие, исследовательские задания, игровые занятия.

Программа не является дистанционной, но в случае карантина, пандемии и т.п., обучение может проходить с использованием дистанционных образовательных технологий.

Цель и задачи программы.

Цель программы: - обучение программированию в программной среде Scratch и программе Power Point, через создание и участие в проектах по краеведению.

Задачи:

Личностные задачи:

- формирование мировоззрения в информационной сфере и освоение информационной культуры: ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, избирательного отношения к полученной информации;
- способствовать пробуждению интереса и бережного отношения к историческим, культурным и природным ценностям родного края.

Предметные задачи:

- обучение технологии работы на персональном компьютере в наиболее распространенной программной среде Scratch и программе Power Point;
- выработка умения целенаправленно работать с информацией; создавать, обрабатывать, передавать информацию с использованием мультимедиа технологий; формирование умения создавать проекты, мультфильмы, игры;
- умение представлять продукт проекта.

Метапредметные задачи:

- формирование у обучающихся представлений об историческом прошлом и настоящем нашего края, о личностях, оставивших заметный след в истории и культуре края;
- формирование умения работать по плану, сверяя свои действия с целью; корректировать свою деятельность;
- формирование умения определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с разработанными критериями.

Планируемые результаты реализации программы.

Предметные результаты:

- учащийся знает что такое программирование;
- владеет способы создания мультфильмов, игр;
- освоил алгоритм проектной деятельности;
- умеет выбирать и запускать программную среду Scratch и работать с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды;
- умеет создавать игры и мультфильмы;
- использует меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;
- формулирует тематику проекта и выполняет проект.

Личностные результаты:

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- умение самостоятельно собирать, сохранять, анализировать, преобразовывать (делать выводы, строить прогнозы, получать новые знания путем анализа и синтеза различных сведений и т.д.) и передавать информацию;
- развитие любознательности, широты познавательных интересов;
- увеличение словарного запаса, повышение уровня понятийного аппарата;
- гибко реагирует на изменения и вносит коррективы в планы и в свое поведение в соответствии с ситуацией;
- знание основных достопримечательностей Карелии; основных промыслов карел; символы и названия республики, района и поселка; название и предназначение вещей, которыми пользовались наши предки; знать обитателей Белого моря, озер и леса.

Метапредметные результаты.

- умение грамотно фиксировать свои затруднения, выявлять их причину;
- умение планировать свою деятельность, определять сроки, способы и средства ее реализации;
- умение добывать информацию и делать её анализ об историческом прошлом и настоящем нашего края,
- умение контролировать и адекватно оценивать свою деятельность;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- готовность слушать собеседника и вести диалог.

Учебно-тематический план

Тема	Занятия	Количество часов			Форма организации	Форма аттестации/контроля
		всего	теория	практика		
Введение		2	2		групповая	
	Введение. Знакомство с программой, режимом работы, расписанием занятий. Инструктаж по ТБ.	2	2	-	групповая	Устный опрос
Программная среда Scratch.	Программирование в реальном мире.	2	1	1	групповая	Беседа, наблюдение.
	Учим героев ходить и поворачиваться.	6	1	5	групповая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
	Звук. Дирижируем оркестром.	2	1	1	групповая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
	Графический редактор Скретч и новые спрайты.	4	1	3	групповая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
	Рисуем разноцветные	4	1	3	групповая	Беседа, наблюдение,

	геометрические фигуры.				вая	практическая работа.
	Короткие мультфильмы.	8	1	7	группо вая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
	Анимация.	10	2	8	группо вая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
	Почему мы любим игры и как придумываем их.	2	1	1	группо вая	Беседа.
	Блоки управления и игра «Накорми зайца».	10	2	8	группо вая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
Программ а Power Point.	Программа Power Point.	12	8	4	группо вая	Беседа, наблюдение, практическая работа.
	Познавательная игра.	4	-	4	группо вая	Наблюдение, практическая работа.
	Проекты. Создание игр.	20	-	20	группо вая	Наблюдение, практическая работа.
Краеведен ие.	Природное богатство Карелии.	10	-	-	группо вая	Беседа.
	Народные праздники.	12	-	-	группо вая	Беседа.
	Моя семья.	10	-	-	группо вая	Беседа.
	Карельские сказки. Загадки.	10	-	-	группо вая	Беседа.
	Мой поселок.	12	-	-	группо вая	Беседа.
	Итоговое занятие.	2	1	1	группо вая	Беседа. Итоговая аттестация.
	ИТОГО:	144	24	120		

Содержание учебно-тематического плана.

Вводное занятие. (2ч.)

Теория: Техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере.

Контроль: Устный опрос.

Программирование в реальном мире (2ч.)

Теория: Компьютерные языки. Звезды программирования. Трудолюбивые программы.

Зловредные программы. (1ч.)

Практика: Информация во Всемирной паутине. (1ч.)

Контроль: Беседа, наблюдение.

Учим героев ходить и поворачиваться. (6 ч.)

Теория: Общие сведения о программе. Что такое система координат? Что такое угол? (1ч.)

Практика: окно программы, создание первой программы, сохранение программы.

Знакомство с библиотекой спрайтов. Блоки из группы «Движение». (5ч.)

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Звук. Дирижируем оркестром (2ч.)

Теория: Сведения о громкости звука, темпе. (1ч.)

Практика: блоки из группы «Звуки»; добавление звуков из библиотеки; редактирование звуков; запись звуков. (1ч.)

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Графический редактор Скретч и новые спрайты. (4 ч.)

Теория: Какие бывают графические редакторы. Растровая и векторная графика. Слои. (1ч.)

Практика: создание нового спрайта в редакторе Скретч; создание костюмов; сохранение нового спрайта в отдельный файл. Группировка фигур. (3 ч.)

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Рисуем разноцветные геометрические фигуры. (4 ч.)

Теория: Графический редактор в Scratch: выбор цвета в палитре; инструменты «кисточка», «ластик», «заливка», «прямоугольник», «эллипс», «линия», «пипетка»; выбор размера кисти; кнопки ОТМЕНА (undo, отменить последнее действие), ОТМЕНА (redo, отменить отмену), ОЧИСТИТЬ; установка центра вращения объекта.

Практика: создаём собственные рисунки.

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Короткие мультфильмы. (8 ч.)

Теория: Анимация. Диалоги. (1ч.)

Практика: блоки «Внешность» для спрайтов; блоки «Внешность» для сцены. Графический редактор. (7ч.)

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Анимация. (10 ч.)

Теория: передача сообщения, движение в заданном направлении, плавность движения, преодоление препятствия, реагирование на цвета. (2ч.)

Практика: Группы блоков: движение: идти в х: [] у: []; плыть [] операторы: выдать случайное от [] до []. Понятия отрицательного числа, системы координат (СК) случайного числа. анимация с элементами Или, Если. Изменение скрипта, добавление и изменение фона. (8ч.)

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Почему мы любим игры и как придумываем их. (2 ч.)

Теория: Классификация компьютерных игр. (1ч.)

Практика: придумываем свою игру. (1ч.)

Контроль: Беседа.

Блоки управления и игра «Накорми зайца». (10 ч.)

Теория: Циклы. Клонирование.

Практика: блок «Повторять всегда», блок «Повторять определенное число раз», блок «Выполнить при условии», блок «Выполнить при условии ... иначе выполнить ...», блок «Повторять пока не выполнится условие», блок «Стоп»; счет в игре.

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Программа Power Point. (12 ч.)

Теория: Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Демонстрация слайдов. Дизайн, макет слайдов. Вставка анимации в презентацию, рисунка, музыки в слайд.

Практика: Навыки работы с программой. Создание и показ презентаций.

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Познавательная игра. (4 ч.)

Теория: шаблон игры, алгоритм действий, выбор темы и правила наполнения игры .

Практика: Создание и показ игры по шаблону.

Контроль: Беседа, наблюдение, практическая работа.

Проекты. Создание игр. (20 ч.)

Практика: создание проектов и игр «Подводный мир», «Лабиринт», «Моя улица», «Морское путешествие», «Грибы», «Виртуальная экскурсия», « В гости к...». (20ч.)

Контроль: наблюдение, практическая работа.

Природное богатство Карелии. (10 ч.)

Теория: животный и растительный мир, полезные ископаемые, природные достопримечательности.

Практика: создание проекта.

Контроль: Беседа.

Народные праздники. (12 ч.)

Теория: История и традиции празднования, приметы и обряды: Кегри, Новый год и рождество, Именины домового, Пасха.

Практика: создание мини проекта, викторины.

Контроль: Беседа.

Моя семья. (10 ч.)

Теория: Традиции и обычаи карельской семьи 19 века. Шурин, брат, сват...(термины родства и свойства).

Практика: проект- «Моя семья».

Контроль: Беседа.

Карельские сказки. Загадки. (10 ч.)

Теория: знакомство с карельскими сказками; Загадки. История возникновения, тематика, «хозяйка загадок».

Практика: создание проекта.

Контроль: Беседа.

Мой поселок. (12 ч.)

Теория: расположение, история появления и развития, улицы поселка, знаменитые люди, исторические объекты.

Практика: создание проекта.

Практика: защита проектов

Контроль: Беседа.

Итоговое занятие. (2 ч.)

Теория: Подведение итогов года.

Контроль: Беседа. Итоговая аттестация.

Методическое обеспечение программы.

В процессе реализации программы используются следующие виды занятий: теоретические, практические.

Алгоритм проведения занятия.

1. Организационный момент(1-3 минуты).
2. Основная часть(10-15 минут).
3. Физкультминутка (1-2 минуты)
4. Практическая работа. Работа за компьютером (10-15 минут).
5. Завершающий этап: подведение итогов, рефлексия, гимнастика для глаз (2-3 минуты).

Основные методы работы для реализации программы – объяснительно-иллюстративный и практический. Используются методы обучения: словесные (беседа,

рассказ, объяснение и др.); наглядные (демонстрация видеоуроков, иллюстраций, видеоматериалов и др.); практический (практическое задание), исследовательские (проектные).

Программа предусматривает использование различных педагогических технологий: игровые, проектного (или исследовательского) обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ). Они применяются в различных комбинациях в зависимости от построения занятия и сложности рассматриваемой темы.

Материально-техническое обеспечение.

Программа реализуется в просторном, светлом помещении, отвечающее санитарно-гигиеническим нормам, площадью и освещенностью в соответствии с нормами СанПиН. Мебель по количеству и росту детей.

Техническое обеспечение:

- доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах,
- проектор,
- экран,
- ноутбук Lenovo IdeaPad C340-15IWL (8 штук).

Формы подведения итогов

В процессе занятий педагог ведёт фиксированное наблюдение за работой обучающихся и отмечает насколько ребенок правильно или неправильно выполняет задание и как он развивается в процессе обучения. *Наблюдение* необходимо и для того, чтобы точно выявить процесс накопления и применения знаний. *Обсуждение* – форма педагогического общения ребенка с педагогом по поводу процесса обучения. Педагог аккуратно и верно указывает обучающемуся, на его ошибки и направляет ход его мыслей таким образом, чтобы обучающийся смог попытаться самостоятельно (или с помощью педагога) найти правильный ход выполнения работы. Кроме того, педагог постоянно общается с обучающимися по ходу занятий, так как это способствует расширению кругозора детей, умению самостоятельно мыслить и высказывать свое мнение и отношение к рассматриваемому вопросу, развитию интереса. Также важным является участие обучающихся в конкурсах, фестивалях, конференциях. Это позволяет увидеть, насколько ребенок овладел знаниями умениями, а также очень стимулирует деятельность обучающихся и помогает развить желание к более глубокому накоплению знаний.

На протяжении всего периода обучения педагог отслеживает результативность программы. Способами проверки результатов являются *контрольные просмотры* выполненных работ. По результатам составляется «Мониторинг результатов обучения по дополнительной образовательной программе», где отмечается теоретическая, практическая подготовка и учебно-организационные умения и навыки (Приложение 1). По окончанию курса – итоговая аттестация.

Оценок по бальной системе, за выполнение программы - не предусмотрено.

Анализ выполнения практического задания.

- понимает спектр возможностей программы и умеет использовать;
- знает некоторые возможности программы и их использует;
- не знает возможности программы.

Анализ творческой работы.

- умеет самостоятельно;
- умеет с подсказкой педагога или друга;
- не умеет.

Параметры оценки проектов.

Высокий уровень:

Использованы все изученные темы программы; Художественное оформление соответствует идее проекта (отсутствие графических объектов, искажающих художественный замысел проекта); Оптимальное количество динамических объектов.

Проект закончен.

Средний уровень:

Использовано 75 % программного материала; наличие посторонних графических объектов, искажающих художественный замысел проекта; 1-2 лишних или недостающих динамических объекта.

Для завершения работы необходимо внести незначительные изменения.

Низкий уровень:

Использовано менее 75 % программного материала; фрагментарное наличие художественного оформления, либо его полное отсутствие; наличие посторонних графических объектов, искажающих художественный замысел проекта; явный избыток или недостаток динамических объектов.

Для завершения работы необходимо внести серьезные изменения.

Литература для педагога:

1. Патаракин Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008 г.
2. Рындак В.Г. , Дженжер В.О. , Денисова Л.В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие.— Оренбург, 2009

Литература для родителей:

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017 — 192 с.: ил. ISBN 978-5-9775-3739-1

Информационное обеспечение.

1. Видеоуроки программной среды Scratch - <https://brainbasket.org/ru/besplatnyie-uroki-scratch/>
2. Карельский колорит - <https://vk.com/public111906776>
3. Открытый класс - <http://www.openclass.ru/>
4. Педсовет - <http://pedsovet.org/>
5. Сайт музея-заповедника «Кижы» - <http://kizhi.karelia.ru>

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
на 2022-2023 учебный год

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 108

Дата начала реализации программы: 01.09.2022 г.

Дата окончания реализации программы: 23.05.2023 г.

№ п/ п	Дата	Тема занятия	Количество часов		Контроль Промежуточная и итоговая аттестация
			теория	практика	
1.	01.09.22	Введение. Правила поведения, техника безопасности	2	-	Устный опрос
2.	06.09.22	Программная среда Scratch. Программирование в реальном мире.	1	1	-
3.	8.09.22	Учим героев ходить и поворачиваться.	1	1	Устный опрос. Практическое задание.
4.	13.09.22	Учим героев ходить и поворачиваться.	1	1	Практическое задание.
5.	15.09.22	Природное богатство Карелии.	2	-	Устный опрос.
6.	20.09.22	Учим героев ходить и поворачиваться.	-	2	Практическое задание.
7.	22.09.22	Звук. Дирижируем оркестром.	1	1	Устный опрос.
8.	27.09.22	Графический редактор Скретч и новые спрайты.	1	1	Практическое задание.
9.	29.09.22	Графический редактор Скретч и новые спрайты.	-	2	Практическое задание.
10.	04.10.22	Природное богатство Карелии.	2	-	Устный опрос.
11.	06.09.22	Короткие мультфильмы.	1	1	Практическое задание.
12.	11.10.22	Природное богатство Карелии.	2	-	Беседа, обсуждение, наблюдение.
13.	13.10.22	Короткие мультфильмы.	-	2	Практическое задание.
14.	18.10.22	Короткие мультфильмы.	-	2	Практическое задание.
15.	20.10.22	Природное богатство Карелии.	2	-	Беседа, наблюдение.
16.	25.10.22	Короткие мультфильмы.	-	2	Практическое задание.

17.	27.10.22	Природное богатство Карелии.	2	-	-
18.	01.11.22	Моя семья. Традиции и обычаи карельской семьи 19 века.	2	-	Устный опрос.
19.	03.11.22	Шурин, брат, сват...(термины родства и свойства).	2	-	Устный опрос.
20.	08.11.22	Проект «Моя семья»	-	2	Устный опрос.
21.	10.11.22	Проект «Моя семья»	-	2	Практическое задание.
22.	15.11.22	Проект «Моя семья»	-	2	Практическое задание.
23.	17.11.22	Народные праздники. Кегри.	2		Устный опрос.
24.	22.11.22	Народные праздники. Кегри. Создание спрайта по теме.	-	2	Практическое задание.
25.	24.11.22	Программа Power Point.	2	-	Устный опрос.
26.	29.11.22	Программа Power Point.	2	-	Устный опрос.
27.	01.12.22	Программа Power Point.	-	2	Практическое задание.
28.	06.12.22	Программа Power Point.	-	2	Практическое задание.
29.	08.12.22	Программа Power Point.	-	2	Практическое задание.
30.	13.12.22	Программа Power Point.	-	2	Практическое задание.
31.	15.12.22	Игра «Грибы»	-	2	Практическое задание.
32.	20.12.22	Игра «Грибы»	-	2	Практическое задание.
33.	22.12.22	Графический редактор в Scratch. Рисуем разноцветные геометрические фигуры.	1	1	Практическое задание.
34.	27.12.22	Народные праздники.Рождество.	2	-	Устный опрос.
35.	29.12.22	Новогодняя открытка.	-	2	Устный опрос.
36.	10.01.23	Народные праздники. Новый год.	-	2	Устный опрос.
37.	12.01.23	Рисуем «Дом», фигуры из звездочек, треугольников.	1	3	Практическое задание.
38.	17.01.23	Карельские сказки.	2		Устный опрос.
39.	19.01.23	Анимация.	2		Устный опрос.
40.	24.01.23	Анимация.	-	2	Практическое задание.
41.	26.01.23	Карельские сказки.	-	2	Практическое задание.
42.	31.01.23	Анимация.	-	2	Практическое задание.
43.	02.02.23	Карельские сказки.	-	2	Практическое задание.
44.	07.02.23	Анимация.	-	2	Практическое задание.
45.	09.02.23	Загадки.	2		Устный опрос.
46.	14.02.23	Анимация.	-	2	Практическое задание.

47.	16.02.23	Мой поселок. Расположение, история появления и развития.	2	-	Устный опрос.
48.	21.02.23	Мой поселок. Улицы.	2	-	Устный опрос.
49.	28.02.23	Народные праздники. Именины домового.	2	-	Беседа.
50.	02.03.23	Проект «Моя улица»	-	2	Практическое задание.
51.	07.03.23	Проект «Моя улица»	-	2	Практическое задание.
52.	09.03.23	Знаменитые люди.	2		Устный опрос.
53.	14.03.23	Игра – викторина в программе Power Point. «Подводный мир».	-	2	Практическое задание.
54.	16.03.23	Игра – викторина в программе Power Point.«Подводный мир».	-	2	Практическое задание.
55.	21.03.23	Почему мы любим игры и как придумываем их.	2	-	Устный опрос.
56.	23.03.23	Блоки управления и игра «Накорми зайца».	-	2	Практическое задание.
57.	28.03.23	Блоки управления и игра «Накорми зайца».	-	2	Практическое задание.
58.	30.03.23	Блоки управления и игра «Накорми зайца».	-	2	Практическое задание.
59.	04.04.23	Блоки управления и игра «Накорми зайца».	-	2	Практическое задание.
60.	06.04.23	Блоки управления и игра «Накорми зайца».	-	2	Практическое задание.
61.	11.04.23	Мой поселок. Достопримечательности.	2	-	Беседа, наблюдение.
62.	13.04.23	Мой поселок. Достопримечательности.	2	-	Беседа, наблюдение.
63.	18.04.23	Народные праздники. Пасха.	2	-	Устный опрос.
64.	20.04.23	Мой поселок.	2	-	Беседа, наблюдение.
65.	25.04.23	«Лабиринт» - игра	-	2	Практическое задание.
66.	27.04.23	Проект «Морское путешествие»,	1	1	Практическое задание.
67.	02.05.23	Проект «Морское путешествие»	-	2	Практическое задание.
68.	04.05.23	Проект « В гости к...».	1	1	Практическое задание.
69.	11.05.23	Проект « В гости к...».	-	2	Практическое задание.
70.	16.05.23	Проект «Моя виртуальная экскурсия»	-	2	Практическое задание.
71.	18.05.23	Проект «Моя виртуальная экскурсия»	-	2	Практическое задание.
72.	23.05.23	Итоговое занятие.	1	1	Устный опрос.