

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

Принята на заседании
Педагогического Совета
от «26» апреля 2024 года.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор МБУДО
"Лоухский районный центр творчества"
Михайлова О.Е.
Приказ от 27 апреля 2024 года № 21



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

Возраст обучающихся: 7 - 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 2024-2025 учебный год**

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 108

Дата начала реализации программы: 02.09.2024 г.

Дата окончания реализации программы: 21.05.2025 г.

| № п/п | Дата | Тема занятия | Количество часов | | Контроль Промежуточная и итоговая аттестация |
|----------|----------|--|------------------|--------------|--|
| | | | теория | практик а | |
| 1. | 02.09.24 | Введение. Правила поведения, техника безопасности | 2 | - | Устный опрос |
| 2. | 04.09.24 | Программная среда Scratch. Программирование в реальном мире. | 1 | 1 | - |
| 3. | 09.09.24 | Учим героев ходить и поворачиваться. | 1 | 1 | Устный опрос. Выполнение практического задания. |
| 4. | 11.09.24 | Учим героев ходить и поворачиваться. | 1 | 1 | Выполнение практического задания. |
| 5. | 16.09.24 | Природное богатство Карелии. | 2 | - | Устный опрос. |
| 6. | 18.09.24 | Учим героев ходить и поворачиваться. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 7. | 23.09.24 | Звук. Дирижируем оркестром. | 1 | 1 | Устный опрос. |
| 8. | 25.09.24 | Графический редактор Скретч и новые спрайты. | 1 | 1 | Выполнение практического задания. |
| 9. | 30.09.24 | Графический редактор Скретч и новые спрайты. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 10. | 02.10.24 | Природное богатство Карелии. | 2 | - | Устный опрос. |
| 11. | 07.10.24 | Короткие мультфильмы. | 1 | 1 | Выполнение практического задания. |
| 12. | 09.10.24 | Природное богатство Карелии. | 2 | - | Беседа, обсуждение, наблюдение. |
| 13. | 14.10.24 | Короткие мультфильмы. | - | 2 | Выполнение практического задания. |

| | | | | | |
|-----|----------|--|---|---|-----------------------------------|
| 14. | 16.10.24 | Короткие мультфильмы. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 15. | 21.10.24 | Природное богатство Карелии. | 2 | - | Беседа, наблюдение. |
| 16. | 23.10.24 | Короткие мультфильмы. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 17. | 28.10.24 | Природное богатство Карелии. | 2 | - | - |
| 18. | 30.10.24 | Моя семья. Традиции и обычаи карельской семьи 19 века. | 2 | - | Устный опрос. |
| 19. | 06.11.24 | Шурин, брат, сват...(термины родства и свойства). | 2 | - | Устный опрос. |
| 20. | 11.11.24 | Проект «Моя семья» | - | 2 | Устный опрос. |
| 21. | 13.11.24 | Проект «Моя семья» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 22. | 18.11.24 | Проект «Моя семья» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 23. | 20.11.24 | Народные праздники. Кегри. | 2 | | Устный опрос. |
| 24. | 25.11.24 | Народные праздники. Кегри. Создание спрайта по теме. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 25. | 27.11.24 | Программа Power Point. | 2 | - | Устный опрос. |
| 26. | 02.12.24 | Программа Power Point. | 2 | - | Устный опрос. |
| 27. | 04.12.24 | Программа Power Point. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 28. | 09.12.24 | Программа Power Point. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 29. | 11.12.24 | Программа Power Point. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 30. | 16.12.24 | Программа Power Point. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 31. | 18.12.24 | Игра «Грибы» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 32. | 23.12.24 | Игра «Грибы» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 33. | 25.12.24 | Народные праздники. Рождество. | 1 | 1 | Выполнение практического задания. |
| 34. | 28.12.24 | Новогодняя открытка. | 2 | - | Устный опрос. |
| 35. | 13.01.25 | Народные праздники. Новый год. | - | 2 | Устный опрос. |
| 36. | 15.01.25 | Графический редактор в Scratch. Рисуем разноцветные геометрические фигуры. | - | 2 | Устный опрос. |
| 37. | 20.01.25 | Рисуем «Дом», фигуры из звездочек, треугольников. | 1 | 3 | Выполнение практического задания. |
| 38. | 22.01.25 | Карельские сказки. | 2 | | Устный опрос. |
| 39. | 27.01.25 | Анимация. | 2 | | Устный опрос. |
| 40. | 29.01.25 | Анимация. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 41. | 03.02.25 | Карельские сказки. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 42. | 05.02.25 | Анимация. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 43. | 10.02.25 | Карельские сказки. | - | 2 | Выполнение практического задания. |

| | | | | | |
|-----|----------|--|---|---|-----------------------------------|
| 44. | 12.02.25 | Анимация. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 45. | 17.02.25 | Загадки. | 2 | | Устный опрос. |
| 46. | 19.02.25 | Анимация. | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 47. | 24.02.25 | Мой поселок. Расположение, история появления и развития. | 2 | - | Устный опрос. |
| 48. | 26.02.25 | Мой поселок. Улицы. | 2 | - | Устный опрос. |
| 49. | 03.03.25 | Народные праздники. Именины домового. | 2 | - | Беседа. |
| 50. | 05.03.25 | Проект «Моя улица» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 51. | 10.03.25 | Проект «Моя улица» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 52. | 12.03.25 | Знаменитые люди. | 2 | | Устный опрос. |
| 53. | 17.03.25 | Игра – викторина в программе Power Point. «Подводный мир». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 54. | 19.03.25 | Игра – викторина в программе Power Point.«Подводный мир». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 55. | 24.03.25 | Почему мы любим игры и как придумываем их. | 2 | - | Устный опрос. |
| 56. | 26.03.25 | Блоки управления и игра «Накорми зайца». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 57. | 31.03.25 | Блоки управления и игра «Накорми зайца». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 58. | 04.04.25 | Блоки управления и игра «Накорми зайца». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 59. | 07.04.25 | Блоки управления и игра «Накорми зайца». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 60. | 09.04.25 | Блоки управления и игра «Накорми зайца». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 61. | 14.04.25 | Мой поселок. Достопримечательности. | 2 | - | Беседа, наблюдение. |
| 62. | 16.04.25 | Мой поселок. Достопримечательности. | 2 | - | Беседа, наблюдение. |
| 63. | 21.04.25 | Народные праздники. Пасха. | 2 | - | Устный опрос. |
| 64. | 23.04.25 | Мой поселок. | 2 | - | Беседа, наблюдение. |
| 65. | 28.04.25 | «Лабиринт» - игра | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 66. | 30.04.25 | Проект «Морское путешествие», | 1 | 1 | Выполнение практического задания. |
| 67. | 05.05.25 | Проект «Морское путешествие» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 68. | 07.05.25 | Проект « В гости к...». | 1 | 1 | Выполнение практического задания. |
| 69. | 12.05.25 | Проект « В гости к...». | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 70. | 14.05.25 | Проект «Моя виртуальная экскурсия» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 71. | 19.05.25 | Проект «Моя виртуальная экскурсия» | - | 2 | Выполнение практического задания. |
| 72. | 21.05.25 | Итоговое занятие. | 1 | 1 | Устный опрос. |

