



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА
МОСКВЫ
«Школа № 492»
ГБОУ Школа №492

115407, ул. Судостроительная, д.32, к. 3
тел./факс 8(499) 616-83-44
сайт школы: sch492u.mskobr.ru
E-mail: 492@edu.mos.ru



« УТВЕРЖДАЮ »
Директор ГБОУ Школа 492

Ж.Н.Разоронова

Рабочая программа
секции дополнительного образования
«Алгоритмика»
(на примере среды Scratch)

Для учащихся 6 класса

Составила:
Квашнина Ю.И.

№ занятия	Тема
1	Организационное занятие. Знакомство с платформой курса, регистрация на курсе, знакомство с оборудованием. Постановка целей работы. Инструктаж по технике безопасности.
2	Эпизод нулевой. О среде Scratch. Scratch – пространство свободы. О среде Scratch. Программное обеспечение
3	Эпизод первый. Знакомство со средой Scratch Базовые понятия для дальнейших шагов: Алгоритм. Исполнитель алгоритмов. Система команд исполнителя. Знакомство со средой Scratch: Интерфейс программы. Рабочее поле Ящики команд. Поле скриптов. Ящики команд: команды контроля, команды движения. Анимация движения объекта.
4	Эпизод второй. Базовые алгоритмы. 1. Графический редактор Scratch. 2. Движение по кругу. Изменение свойств и способов управления объектом.
5	Эпизод третий. Графический редактор Scratch. 1. Анимация объекта. Редактирование костюма спрайта.
6	Редактирование фона. Создание нового фона. Программирование фона
7	Эпизод четвертый. Вспомогательные алгоритмы. Передача управления • Экранная графика – передача управления
8	Эпизод пятый. Интерактивное взаимодействие объектов Создание процедур мультипликации в среде Скретч. Программирование взаимодействия объектов.
9	Эпизод шестой. Переменная 1. Зачем нужна переменная. 2. Основные характеристики переменной. 3. Команды присваивания. 4. Операторы ввода-вывода
10	Эпизод седьмой. Программирование компьютерной игры 1. Ставим задачу 2. Настраиваем управление стрелками 3. Настраиваем анимацию 4. Добавляем и настраиваем другие объекты 5. Генератор случайных чисел 6. Организация подсчета очков
11	Эпизод восьмой. Программирование игр и интерактивных мультфильмов
12	Эпизод девятый. Программирование базовых алгоритмических структур
13	Программирование линейных алгоритмов
14	Программирование разветвляющихся алгоритмов.
15	Проектирование программ с повторениями
16	Эпизод десятый. Использование генератора случайных чисел при создании программ в среде Scratch
17	Финальное мероприятие. Рефлексия, подведение итогов.