

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей)
программы для детей

Основы программирования для детей

№ п. п.	Наименование уровней, разделов и тем	Всего часов	в том числе:		
			Лекции	Практические, лабораторные, семинарские заня- тия	Форма кон- троля знаний
1	2	3	4	5	6
	ВСЕГО	56	8	48	
1	Основы программирования на Scratch	6	1	5	
1.1	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Основные понятия Scratch.	1	1		
1.2	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1		1	
1.3	Библиотека спрайтов и сцен в Scratch.	1		1	
1.4	Управляющие программы – скрипты. Содержимое ящиков	2		2	
1.5	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда <i>идти в точку с заданными координатами</i> . Команда <i>если на краю оттолкнуться</i> .	2		2	
2	Графический редактор Scratch.	4	1	3	практиче- ская работа
2.1	Команды рисования. Рисование букв.	2		2	
2.2	Команда <i>плыть в точку с заданными координатами</i> .	2		2	
3	Смена костюма и фона	4		4	практиче- ская работа
3.1	Управление курсом движения. Проект «Полет самолета».	2		2	
3.2	Создание и редактирование фона и костюмов. Проект «Подводный мир».	2		2	
4	Понятие цикла. Соблюдение условий.	14	2	12	опрос
4.1	Команда <i>повторить</i> и конструкция <i>всегда</i> . Создание проектов «Танцы, танцы...». Добавление музыки из библиотеки.	2		2	
4.2	Создание проекта «Спорт» и «Олимпиада»	4		4	
4.3	Блок <i>если</i> . Сенсоры. Проект «Космос».	1		1	
4.4	Команда <i>вернуться к ... и перейти в...</i> . Проект «Догонялки».	2		2	

4.5	Управляемый стрелками спрайт. Добавление таймера. Проект «Минное поле».	1		1	
4.6	Создание проекта «Найди клад» и презентации «Экскурсия по Воронежу».	4		4	
5	Самоуправление спрайтов	8	1	7	практическая работа
5.1	Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проект «Диалог».	1		1	
5.2	Создание проекта «Пульт управления»	2		2	
5.3	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проект «Переодевалки».	1		1	
5.4	Доработка проекта «Олимпиада».	2		2	
5.5	Создание проекта «Лабиринт». 2 уровня.	2		2	
6	Создание переменных. Списки	10	2	8	практическая работа
6.1	Ввод переменных. Использование счетчиков. Проект «Дракон 2».	2		2	
6.2	Датчик случайных чисел. Проект «Игра в прятки».	2		2	
6.3	Проект «Цветы». Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	2		2	
6.4	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проект «Управление роботом».	4		4	
7	Строковые константы и переменные. Операции со строками.	8	1	7	практическая работа
7.1	Создание игры «Угадай слово».	2		2	
7.2	Создание тестов – с выбором ответа и без.	4		4	
7.3	Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети.	2		2	
8	Итоговая практическая работа	2		2	зачет

III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Наименование разделов	Месяцы обучения/количество часов						
	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель
Основы работы со средой программирования Scratch	6						
Графический редактор Scratch.	2	2					
Смена костюма и фона		4					
Понятие цикла. Соблюдение условий.		2	8	4			
Самоуправление спрайтов				4	4		
Создание переменных. Списки					4	4	
Строковые константы и переменные. Операции со строками.						4	6
Итоговая практическая работа							2