

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы алгоритмизации и программирования	6	3	3	
1.1	Вводное занятие	2	1	1	Наблюдение
1.2	Введение. Понятие алгоритма. Решение задач.	4	2	2	Наблюдение
2	Работа со средой Scratch	70	27	43	
2.1	Знакомство со средой Scratch. Навигация в среде Scratch.	4	2	2	Наблюдение
2.2	Блоки движения и событий	2	1	1	Наблюдение
2.3	Знакомство с линейными алгоритмами в Scratch.	2	1	1	Демонстрация решения
2.4	Знакомство с блоками «Внешний вид». Анимация персонажей с использованием костюмов, фонов из библиотеки	6	2	4	Демонстрация решения
2.5	Знакомство с графическим редактором Scratch. Создание первого спрайта.	6	2	4	Наблюдение
2.6	Работа со звуком Scratch	4	2	2	Демонстрация решения
2.7	Знакомство с пером	4	2	2	Наблюдение
2.8	Знакомство с отрицательными числами и координатами.	2	1	1	Наблюдение
2.9	Условные алгоритмы	6	2	4	Наблюдение
2.10	Понятие переменная. Работа с переменными	4	2	2	Наблюдение
2.11	Циклические алгоритмы. Блоки «Управления».	6	2	4	Наблюдение
2.12	Создание проекта с вычислениями. Случайные числа.	6	2	4	Демонстрация решения
2.13	Создание проекта с подсчетом очков	6	2	4	Демонстрация решения
2.14	Работа со списками	4	2	2	Демонстрация решения
2.15	Создание подпрограмм	6	2	4	Демонстрация решения
2.16	Промежуточное тестирование	2	0	2	Проверочная работа
3	Знакомство со средой программирования Spike App	8	1	7	
3.1	Знакомство с конструктором Lego Spike Prime.	2	1	1	Опрос
3.2	Сборка робота	2	0	2	Опрос
3.3	Программирование робота	4	0	4	Демонстрация решения
4	Создание мультфильмов и игр	60	28	32	

4.1	Создание мультфильма. Разработка темы и персонажей	4	2	2	Демонстрация решения
4.2	Создание мультфильма. Программирование	4	2	2	Демонстрация решения
4.3	Создание игры. Разработка темы и персонажей	4	2	2	Демонстрация решения
4.4	Создание игры. Программирование	4	2	2	Демонстрация решения
4.5	Создание игры с несколькими уровнями. Разработка темы и персонажей	4	2	2	Демонстрация решения
4.6	Программирование игры с несколькими уровнями	4	2	2	Демонстрация решения
4.7	Добавление анимации.	4	2	2	Демонстрация решения
4.8	Добавление подсчета очков.	4	2	2	Демонстрация решения
4.9	Создание собственного проекта. Тема. Цели, задачи, изучение предметной области.	6	2	4	Демонстрация решения
4.10	Создание собственного проекта. Программирование	4	2	2	Демонстрация решения
4.11	Создание собственного проекта. Добавление музыки и анимации	4	2	2	Демонстрация решения
4.12	Создание собственного проекта. Разработка презентации	4	2	2	Демонстрация решения
4.13	Создание собственного проекта. Подготовка к защите	4	2	2	Демонстрация решения
4.14	Создание собственного проекта. Репетиция защиты	4	2	2	Демонстрация решения
4.15	Защита итогового проекта	2	0	2	Защита проекта
	ИТОГО	144	59	85	