

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1. Основы алгоритмизации и программирования	6	4	2	
1.1	Вводное занятие	2	2	0	Наблюдение
1.2	Введение. Понятие алгоритма. Решение задач.	4	2	2	Наблюдение
	2. Работа со средой Scratch	62	21	41	
2.1	Знакомство со средой Scratch. Навигация в среде Scratch.	4	2	2	Наблюдение
2.2	Блоки движения и событий	4	2	2	Наблюдение
2.3	Знакомство с линейными алгоритмами в Scratch.	4	2	2	Демонстрация решения
2.4	Знакомство с блоками «Внешний вид». Анимация персонажей с использованием костюмов, фонов из библиотеки.	4	1	3	Демонстрация решения
2.5	Знакомство с графическим редактором Scratch. Создание первого спрайта.	4	1	3	Наблюдение
2.6	Работа со звуком Scratch	4	1	3	Демонстрация решения
2.7	Знакомство с пером	4	1	3	Наблюдение
2.8	Знакомство с отрицательными числами и координатами.	4	1	3	Наблюдение
2.9	Условные алгоритмы	4	1	3	Наблюдение
2.10	Понятие переменная. Работа с переменными.	4	1	3	Наблюдение
2.11	Циклические алгоритмы. Блоки «Управления».	4	1	3	Наблюдение
2.12	Создание проекта с вычислениями. Случайные числа.	4	1	3	Демонстрация решения
2.13	Создание проекта с подсчетом очков	4	2	2	Демонстрация решения
2.14	Работа со списками	4	2	2	Демонстрация решения
2.15	Создание подпрограмм	6	2	4	Демонстрация решения
	Итого	68	25	43	