

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД

| № п/п | Месяц | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|----------|----------|------------------|-----------------|---|------------------------------|---|
| 1 | Сентябрь | групповая | 2 | Правила работы в компьютерном кабинете. Инструктаж по технике безопасности. Введение в курс программирования на Scratch. работы в компьютерном кабинете. Инструктаж по технике безопасности. Введение в курс программирования на Scratch. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 2 | | групповая | 2 | Понятие алгоритма и исполнителя алгоритмов. Понятие отладки программы. Основные алгоритмические конструкции: линейный алгоритм, циклический алгоритм, алгоритм ветвления. Способы представления алгоритмов (словесный, графический, программный). Определяемые допустимые действия. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 3 | | групповая | 2 | Решения задач с использованием алгоритмов. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 4 | | групповая | 2 | Изучение основных элементов интерфейса Scratch.Изучение пользовательского интерфейса Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 5 | | групповая | 2 | Установка русского языка для Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 6 | | групповая | 2 | Изучение блоков движения и событий. Запуск проектов с помощью различных событий. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 7 | | групповая | 2 | Обучение спрайта различным движением. Запуск кода с помощью разных событий. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 8 | | групповая | 2 | Изучение блоков, позволяющих создать линейный алгоритм | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |

| | | | | | | |
|----|---------|-----------|---|--|------------------------------|---|
| 9 | | групповая | 2 | Создание простейшего приложения с использованием линейных алгоритмов. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 10 | Октябрь | групповая | 2 | Изучение блоков «Внешний вид». Добавление нескольких персонажей и фонов. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 11 | | групповая | 2 | Создание анимированного персонажа с использованием готовых костюмов. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 12 | | групповая | 2 | Создание анимированного персонажа с использованием готовых костюмов. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 13 | | групповая | 2 | Графический редактор Scratch. Растровый и векторный режимы. Редактирование спрайта в векторном графическом редакторе. Слои изображения. Группировка фигур. Сохранение отредактированного спрайта в отдельный файл. Создание нового спрайта с несколькими костюмами в редакторах Scratch. Сохранение нового спрайта в отдельный файл. Создание собственного фона. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 14 | | групповая | 2 | Изменение готового персонажа из библиотеки. Сохранение нового спрайта. Создание собственного спрайта и фона. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 15 | | групповая | 2 | Изучение назначения блоков «Звук». Запись собственного звука. Добавление звука в проект с рабочего стола. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 16 | | групповая | 2 | Работа со звуками. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 17 | | групповая | 2 | Изучение блоков «Перо». | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 18 | | групповая | 2 | Создание программы для рисования линий. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая |

| | | | | | | |
|----|---------|-----------|---|--|------------------------------|--|
| | | | | | | работа, наблюдение, опрос |
| 19 | Ноябрь | групповая | 2 | Изучение понятия «отрицательное число». Применение отрицательных чисел в различных блоках. Изучение координатной плоскости. Перемещение спрайта по сцене с помощью координат. Изучение понятия «нулевые координаты». Добавление отрицательных чисел в ранее созданные проекты. Создание приложения, в котором спрайт перемещается по сцене по разным координатам | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 20 | | групповая | 2 | Изучение понятия «условный алгоритм». Использование сенсоров касания и команды «если ..., то...». Управление движением персонажа с помощью мыши и клавиатуры. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 21 | | групповая | 2 | Создание приложения с использованием условных алгоритмов | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 22 | | групповая | 2 | Создание приложения с использованием условных алгоритмов | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 23 | | групповая | 2 | Изучение понятия «переменная», для чего нужны переменные. Изучение блоков «Переменные». | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 24 | | групповая | 2 | Создание приложения с использованием переменных. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 25 | | групповая | 2 | Изучение блоков «Управления». Изучение понятия «цикл». | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 26 | | групповая | 2 | Создание приложения с использованием циклических алгоритмов | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 27 | Декабрь | групповая | 2 | Создание приложения с использованием циклических алгоритмов | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |

| | | | | | | |
|----|--------------|-----------|----|---|------------------------------|---|
| 28 | | групповая | 2 | Изучение блоков «Операторы». Работа с арифметическими операциями, изучение понятия «случайное число». | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 29 | | групповая | 2 | Создание приложения со случайными числами количества костюмов спрайта. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 30 | | групповая | 2 | Создание приложения со случайными числами количества костюмов спрайта. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 31 | | групповая | 2 | Создание переменной для подсчета очков. Разработка темы игры. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 32 | | групповая | 2 | Создание игры с подсчетом очков. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 33 | | групповая | 1 | Создание игры с подсчетом очков. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| 34 | | групповая | 1 | Изучение понятия «Список». Создание списка. Изучение блоков для работы со списками. | пр. Ленина, д.9а «IT-куб» | Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос |
| | Итого | | 64 | | | |

