

## 1.1 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1.1.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<b>1. Основы алгоритмизации и программирования</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
1.1	Вводное занятие	2	2	0	Наблюдение
1.2	Введение. Понятие алгоритма. Решение задач.	4	2	2	Наблюдение
	<b>2. Работа со средой Scratch</b>	<b>62</b>	<b>21</b>	<b>41</b>	
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	2	1	1	Демонстрация решения
2.14	Работа со списками	2	1	1	Демонстрация решения
2.15	Создание подпрограмм	6	2	4	Демонстрация решения

	<b>Итого</b>	<b>64</b>	<b>23</b>	<b>41</b>	
--	--------------	-----------	-----------	-----------	--