

**Календарный учебный график «Увлекательное программирование»,
2024-2025 учебный год
2 год обучения**

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: очно, 2 раза в неделю /3 часа/: 2 часа, 1 час

Количество часов по программе: 108

Праздничные и выходные дни: согласно государственному календарю

Каникулярный период: во время каникул занятия проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№№	Мес яц	Чис ло	Время проведения занятия	Кол- во часо в	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
1	09	3	16.00-16.45	1	Вводное занятие. Техника безопасности	Теория. Инструктаж	Устный опрос	Кабинет 38, Компьютерный класс
				10	Блок команд «Другие блоки» (10ч.)			
2	09	4	15.30-16.15	1	Проектирование в Scratch	Теория. Практическая работа.	Устный опрос	Кабинет 38, Компьютерный класс
3	09	7	12.00-12.45	1	Создание новых команд.	Теория. Демонстрация приемов создания и использования новых команд. Обсуждение этапов проекта.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
4	09	10	16.00-16.45	1	Создание новых команд. Проект «Ковер»	Практическая работа. Закрепление навыков создания и использования новых команд.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
5	09	11	15.30-16.15	1	Создание новых команд. Проект «Ковер»	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

6	09	14	12.00-12.45	1	Создание новых команд. Проект «Ковер»	Практическая работа, элемент творчества.	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
7	09	17	16.00-16.45	1	Совершенствование проектов «новыми командами»	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
8	09	18	15.30-16.15	1	Совершенствование проектов «новыми командами»	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
9	09	21	12.00-12.45	1	Совершенствование проектов «новыми командами»	Практическая работа.	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
10	09	24	16.00-16.45	1	Творческая работа	Практическая работа. Свободное проектирование.		Кабинет 38, Компьютерный класс
11	09	25	15.30-16.15	1	Творческая работа	Представление работы		Кабинет 38, Компьютерный класс
				12	Блок команд «Клон» (12ч.)			
12	09	28	12.00-12.45	1	Блок команд «Клон»	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
13	10	1	16.00-16.45	1	Проект «Яблоки».	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
14	10	2	15.30-16.15	1	Проект «Яблоки».	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
15	10	5	12.00-12.45	1	Проект «Яблоки».	Практикум. Формирование навыков использования команд блока «Клон»	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
16	10	8	16.00-16.45	1	Клоны. Создание скроллинга сцены.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

17	10	9	15.30-16.15	1	Клоны. Создание скроллинга сцены.	Практикум.	Устный опрос Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
18	10	12	12.00-12.45	1	Клоны. Создаем «Счетчик»	Практическая работа. Свободное проектирование.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
19	10	15	16.00-16.45	1	Клоны. Создаем «Счетчик»	Практическая работа. Свободное проектирование.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
20	10	16	15.30-16.15	1	Творческая работа	Самостоятельная творческая работа	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
21	10	19	12.00-12.45	1	Творческая работа	Самостоятельная творческая работа	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
22	10	22	16.00-16.45	1	Творческая работа	Самостоятельная творческая работа	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
23	10	23	15.30-16.15	1	Творческая работа	Самостоятельная творческая работа	Представление творческой работы	Кабинет 38, Компьютерный класс
				10	Интеграция звука в проекты (10 ч.)			
24	10	26	12.00-12.45	1	Редактор звука в Scratch.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
25	10	29	16.00-16.45	1	Работа со звуком.	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
26	10	30	15.30-16.15	1	Создание клипа	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
27	11	2	12.00-12.45	1	Создание клипа	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

28	11	5	16.00-16.45	1	Создание клипа	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
29	11	6	15.30-16.15	1	Озвучивание героев проекта.	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
30	11	9	12.00-12.45	1	Озвучивание героев проекта.	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
31	11	12	16.00-16.45	1	Озвучивание героев проекта.	Практическая работа, элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
32	11	13	15.30-16.15	1	Творческая работа	Помощь в реализации этапов работы.		Кабинет 38, Компьютерный класс
33	11	16	12.00-12.45	1	Творческая работа	Представление творческой работы	Представление творческой работы	
				12	Создание простых игр (12 ч.)			
34	11	19	16.00-16.45	1	Создание игры «Танчики»	Анализ игры. Обсуждение возможного кода спрайтов проекта.		Кабинет 38, Компьютерный класс
35	11	20	15.30-16.15	1	Скрипт для движения танка.	Практическая работа с использованием инструкции.		Кабинет 38, Компьютерный класс
36	11	23	12.00-12.45	1	Скрипт для снаряда.	Практическая работа с использованием инструкции.	Устный опрос. Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
37	11	26	16.00-16.45	1	Подсчет очков.	Практическая работа с использованием инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
38	11	27	15.30-16.15	1	Отладка программы.	Практическая работа с использованием инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

								класс
39	11	30	12.00-12.45	1	Создание игры «Змейка»	Объяснение условия игры. Анализ поведения объектов игры.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
40	12	3	16.00-16.45	1	Создание игры «Змейка»	Практическая работа с использованием инструкции.		Кабинет 38, Компьютерный класс
41	12	4	15.30-16.15	1	Создание игры «Змейка»	Представление работы	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
42	12	7	12.00-12.45	1	Игра «Тир» Создание спрайтов игры.	Анализ игры. Обсуждение возможного кода спрайтов проекта.		Кабинет 38, Компьютерный класс
43	12	10	16.00-16.45	1	Создание скриптов спрайтам сцены.	Практическая работа с использованием инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
44	12	11	15.30-16.15	1	Создание скриптов спрайтам сцены.	Практическая работа с использованием инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
45	12	14	12.00-12.45	1	Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа		Кабинет 38, Компьютерный класс
				10	Использование видео (10 ч.)			
46	12	17	16.00-16.45	1	Знакомство с сенсорами «Видео».	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
47	12	18	15.30-16.15	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практическая работа. Свободное проектирование.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
48	12	21	12.00-12.45	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

49	12	24	16.00-16.45	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
50	12	25	15.30-16.15	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
51	12	28	12.00-12.45	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
52	12	31	16.00-16.45	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
53	01	11	12.00-12.45	1	Использование сенсоров «Видео» в проектах.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
54	01	14	16.00-16.45	1	Творческая работа. Свободное проектирование.	Помощь в реализации этапов работы.	Конкурс работ.	Кабинет 38, Компьютерный класс
55	01	15	15.30-16.15	1	Творческая работа. Свободное проектирование.	Помощь в реализации этапов работы.		Кабинет 38, Компьютерный класс
				15	Списки (15 часов)			
56	01	18	12.00-12.45	1	Массив в Scratch. Переменная «Списки»	Теория. Демонстрация готового проекта. Практическая работа		Кабинет 38, Компьютерный класс
57	01	21	16.00-16.45	1	Проект «Генерация предложений»	Практическая работа по инструкции.		
58	01	22	15.30-16.15	1	Проект «Генерация предложений»	Практическая работа по инструкции.		
59	01	25	12.00-12.45	1	Проект. «Магический шар»	Теория. Демонстрация готового проекта. Практическая работа		
60	01	28	16.00-16.45	1	Проект. «Магический шар»	Практическая работа по инструкции.	Самостоятельная работа	

61	01	29	15.30-16.15	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа по инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
62	02	1	12.00-12.45	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа по инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
63	02	4	16.00-16.45	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа по инструкции.	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
64	02	5	15.30-16.15	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа по инструкции.	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
65	02	8	12.00-12.45	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа по инструкции. Отладка кода.	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
66	02	11	16.00-16.45	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа. Отладка кода.	Самостоятельная работа	Кабинет 38, Компьютерный класс
67	02	12	15.30-16.15	1	Массив в Scratch «Викторина»	Практическая работа. Отладка кода.	Представление работы	Кабинет 38, Компьютерный класс
68	02	15	12.00-12.45	1	Творческая работа	Практическая творческая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
69	02	18	16.00-16.45	1	Творческая работа	Практическая творческая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
70	02	19	15.30-16.15	1	Творческая работа	Практическая творческая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
				22	Проектирование в Scratch. (22 ч)			
71	02	22	12.00-12.45	1	Интерактивный проект «Пасхальный зайчик»	Теория. Демонстрация готового проекта. Практическая работа		Кабинет 38, Компьютерный класс

72	02	25	16.00-16.45	1	Интерактивный проект «Пасхальный зайчик»	Практическая работа по инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
73	02	26	15.30-16.15	1	Интерактивный проект «Пасхальный зайчик»	Практическая работа по инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
74	03	1	12.00-12.45	1	Интерактивный проект «Пасхальный зайчик»	Практическая работа по инструкции.	Представление работы	Кабинет 38, Компьютерный класс
75	03	4	16.00-16.45	1	Проект «Палиндром»	Объяснение. Демонстрация готового проекта.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
76	03	5	15.30-16.15	1	Проект «Палиндром»	Практическая работа по инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
77	03	11	16.00-16.45	1	Проект «Палиндром»	Практическая работа по инструкции.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
78	03	12	15.30-16.15	1	Проект «Палиндром»	Практическая работа по инструкции.	Представление работы	Кабинет 38, Компьютерный класс
79	04	1	16.00-16.45	1	Проект «Чат-бот».	Анализ проекта. Обсуждение возможного кода спрайтов проекта.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
80	04	2	15.30-16.15	1	Проект «Чат-бот».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
81	04	5	12.00-12.45	1	Проект «Чат-бот».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
82	04	8	16.00-16.45	1	Проект «Чат-бот».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
83	04	9	15.30-16.15	1	Проект «Чат-бот».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

								класс
84	04	12	12.00-12.45	1	Проект «Чат-бот».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
85	04	15	16.00-16.45	1	Проект «Чат-бот».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
86	04	16	15.30-16.15	1	Проект «Чат-бот». Тестирование проекта.	Практическая работа по инструкции. Отладка кода.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
87	04	19	12.00-12.45	1	Игра «Пакмен».	Анализ игры. Обсуждение возможного кода спрайтов проекта.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
88	04	22	16.00-16.45	1	Игра «Пакмен».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
89	04	23	15.30-16.15	1	Игра «Пакмен».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
90	04	26	12.00-12.45	1	Игра «Пакмен».	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
91	04	29	16.00-16.45	1	Игра «Пакмен». Отладка кода.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
92	04	30	15.30-16.15	1	Игра «Пакмен». Отладка кода.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
					Итоговая творческая работа (14 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
93	05	3	12.00-12.45	1	Выбор темы проекта. Разработка проекта.	Планирование работы. Обсуждение этапов работы.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс

94		6		1	Разработка проекта.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
95		7		1	Подготовка материала. Создание сцен проекта.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
96		10		1	Подготовка материала. Создание сцен проекта.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
97		13		1	Подготовка материала. Создание персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
98		14		1	Подготовка материала. Создание персонажей	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
99		17		1	Подготовка материала. Создание персонажей	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
100		20		1	Работа над проектом. Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	
101		21		1	Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	
102		24		1	Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
103		27		1	Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение. Практическая работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс

104		28		1	Отладка.	Практическая работа.	Наблюдение.	Кабинет 38, Компьютерный класс
105				1	Отладка.	Практическая работа.		
106		31		1	Защита проекта.		Представление творческих работ.	Кабинет 38, Компьютерный класс
				2	Итоговые занятия (2ч.)			
107				1	Подведение итогов года.	Беседа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
108				1	Перспективы на следующий год обучения.	Беседа. «Безопасные каникулы»		Кабинет 38, Компьютерный класс