

Календарный учебный график 1 года обучения «Увлекательное программирование» 2024-2025 учебный год

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: очно, 2 раза в неделю по 1 часу

Количество часов по программе: 72

Праздничные и выходные дни: согласно государственному календарю

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

№№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
1.	09	5	15.30-16.15	1	Вводное занятие. Техника безопасности.	Беседа. Инструктаж		Кабинет 38, Компьютерный класс
2.	09	7	11.00-11.45	1	Введение в программирование.			
				13	Среда Scratch (13 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
3.	09	12	15.30-16.15	1	Знакомство с примерами проектов.	Теория. Первый творческий проект.		Кабинет 38, Компьютерный класс
4.	09	14	11.00-11.45	1	Библиотека костюмов и сцен Scratch.	Теория. Практическая работа.	Устный опрос.	Кабинет 38, Компьютерный класс
5.	09	19	15.30-16.15	1	Команды движения.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
6.	09	21	11.00-11.45	1	Команды движения.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
7.	09	26	15.30-16.15	1	Команды управления.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
8.	09	28	11.00-11.45	1	Команды управления.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс

9.	10	3	15.30-16.15	1	Команды управления.	Теория. Практическая работа.	Устный опрос.	Кабинет 38, Компьютерный класс
10.	10	5	11.00-11.45	1	Команды для работы с внешностью.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
11.	10	10	15.30-16.15	1	Команды для работы с внешностью.	Практическая работа элемент творчества.		Кабинет 38, Компьютерный класс
12.	10	12	11.00-11.45	1	Сенсоры.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
13.	10	17	15.30-16.15	1	Сенсоры.	Практическая работа элемент творчества.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
14.	10	19	11.00-11.45	1	Использование звуков.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
15.	10	24	15.30-16.15	1	Творческая работа	Практическая работа.	Создание творческого проекта на свободную тему.	Кабинет 38, Компьютерный класс
					Графические возможности Scratch. (10 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
16.	10	26	11.00-11.45	1	Редактирование изображений.	Лекция. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
17.	10	31	15.30-16.15	1	Импорт изображений.	Теория. Объяснение. Практическая работа.	Устный опрос	Кабинет 38, Компьютерный класс
18.	11	2	11.00-11.45	1	Построение графических изображений. Блок «Перо»	Лекция. Объяснение. Практическая работа. «Имя»		Кабинет 38, Компьютерный класс

19.	11	7	15.30-16.15	1	Построение фигур.	Объяснение. Практическая работа. «Рожица робота»	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
20.	11	9	11.00-11.45	1	Повторяющиеся части фигур.	Объяснение. Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
21.	11	14	15.30-16.15	1	Построение правильных плоских многоугольников.	Объяснение. Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
22.	11	16	11.00-11.45	1	Построение правильных выпуклых многоугольников.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
23.	11	21	15.30-16.15	1	Вращение фигур.	Объяснение. Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
24.	11	23	11.00-11.45	1	Вращение сложных фигур	Лекция. Объяснение. Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
25.	11	28	15.30-16.15	1	Творческая работа	Помощь в реализации этапов работы.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
					Блок «Операторы» (6 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
26.	11	30	11.00-11.45	1	Арифметические операции.	Объяснение. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
27.	12	5	15.30-16.15	1	Арифметические операции.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
28.	12	7	11.00-11.45	1	Использование операторов в проектах.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
29.	12	12	15.30-16.15	1	Использование операторов в проектах.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

30.	12	14	11.00-11.45	1	Использование операторов в проектах.	Творческая работа	Анализ работ	Кабинет 38, Компьютерный класс
31.	12	19	15.30-16.15	1	Использование операторов в проектах.	Творческая работа		
32.	12	21	11.00-11.45	1	Промежуточная аттестация	Итоговая творческая работа	Анализ работ	Кабинет 38, Компьютерный класс
					Цикл в Scratch (10ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
33.	12	26	15.30-16.15	1	"Повторить n раз".	Лекция. Объяснение. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
34.	12	28	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
35.	01	11	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
36.	01	16	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
37.	01	18	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
38.	01	23	15.30-16.15	1	Цикл "Всегда".	Лекция. Объяснение. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
39.	01	25	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
40.	01	30	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Практикум.		Кабинет 38, Компьютерный класс

41.	02	1	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
42.	02	6	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
					Условный алгоритм. Переменные. (10 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
43.	02	8	11.00-11.45	1	Полное и неполное ветвление.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
44.	02	13	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
45.	02	15	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
46.	02	20	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
47.	02	22	11.00-11.45	1	Переменные.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
48.	02	27	15.30-16.15	1	Переменные.	Практикум.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
49.	03	6	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
50.	03	13	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
51.	03	15	11.00-11.45	1	Проектная деятельность.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс

52.	03	20	15.30-16.15	1	Проектная деятельность.	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
					Разработка и защита итогового проекта (10 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
53.	03	22	11.00-11.45	1	Разработка проекта.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
54.	03	27	15.30-16.15	1	Подготовка материала. Создание сцен проекта.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
55.	03	29	11.00-11.45	1	Подготовка материала. Создание сцен проекта.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
56.	04	3	15.30-16.15	1	Подготовка материала. Создание персонажей	Создание творческого проекта по замыслу автора.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
57.	04	5	11.00-11.45	1	Работа над проектом. Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
58.	04	10	15.30-16.15	1	Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
59.	04	12	11.00-11.45	1	Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Самостоятельная работа.	Кабинет 38, Компьютерный класс
60.	04	17	15.30-16.15	1	Создание скриптов для персонажей.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
61.	04	19	11.00-11.45	1	Отладка.	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
62.	04	24	15.30-16.15	1	Защита проекта.	Представление творческих работ.	Анализ творческих работ.	Кабинет 38, Компьютерный класс

					Создание простых игр (10 ч.)			Кабинет 38, Компьютерный класс
63.	04	26	11.00-11.45	1	Игра «Гонки на двоих»	Теория. Практическая работа.		Кабинет 38, Компьютерный класс
64.	05	3	11.00-11.45	1	Игра «Гонки на двоих»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
65.	05	8	15.30-16.15	1	Игра «Гонки на двоих»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
66.	05	10	11.00-11.45	1	Игра «Гонки на двоих»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
67.	05	15	15.30-16.15	1	Игра «Тир»	Теория. Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
68.	05	17	11.00-11.45	1	Игра «Тир»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
69.	05	22	15.30-16.15	1	Игра «Тир»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
70.	05	24	11.00-11.45	1	Игра «Тир»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
71.	05	29	15.30-16.15	1	Игра «Тир»	Практическая работа.	Наблюдение	Кабинет 38, Компьютерный класс
72.	05	31	11.00-11.45	1	Итоговое занятие	Подведение итогов года. Беседа «Безопасные каникулы»		Кабинет 38, Компьютерный класс