

Учебно-тематический план по Программированию

№ урока	Наименование	Теория, мин.	Практика, мин.	Итого, мин
1	Вводное занятие. Программирование на бумаге. MineCarft – работа с блоками.	30	60	90
2	Вычислительное мышление. Танграм алгоритмы.	20	70	90
3	Лабиринт и пчела. Последовательность.	20	70	90
4	Художник и последовательность.	20	70	90
5	Защивание. Работа с циклами на основе игр Художник и Лабиринт. Условные команды.	30	60	90
6	Знакомство со средой программирования Scratch. Работа с пером в Scratch.	20	70	90
7	Работа с графическим редактором. Алгоритмы. Линейные алгоритмы.	20	70	90
8	Линейные алгоритмы. Квадраты и прямоугольники. Конечный цикл. Работа со смысловыми блоками.	25	65	90
9	Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Создание пунктирной линии с поворотом.	30	60	90
10	Работа со звуком. Обработка входящего аудиопотока.	30	60	90
11	Разработка игры лабиринт или собственного проекта.	15	75	90
12	Доработка собственного приложения и презентация проектов перед родителями.	15	75	90
13	Изучение основ работы среды программирования AppLab. Запуск тестового приложения.	45	45	90
14	Разработка приложения с текстовым содержанием и математическими вычислениями.	40	50	90
15	Разработка приложения с интерактивными элементами.	45	45	90
16	Разработка игры “Кости” и загрузка ее на мобильную платформу.	25	65	90

Продолжительность занятия: 90 минут

Частота: 1 раз в неделю

Продолжительность курса: 1 семестр (16 занятий)

Следующий курс: Основы разработки мобильных приложений.