

Утвержден приказом руководителя



# ИП Васильева Т.И. Школа робототехники и программирования

Учебный план курса

«Программирование» - 1-й год обучения

Возраст: 7-8 лет

Количество занятий в неделю: 1 занятие - 2 часа

«Hello PC и Дизайн-мышление»

№ п/ п	Дата	Темы занятий	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	03.09.20	Hello, PC	2	1	1
2	10.09.20	Hello, Files	2	1	1
3	17.09.20	Hello, Internet	2	1	1
4	24.09.20	Hello, Word	2	1	1
5	01.10.20	PowerPoint (первое знакомство)	2	1	1
6	08.10.20	PowerPoint (оформление презентации)	2	1	1
7	15.10.20	PowerPoint (компоновка информации на слайде)	2	1	1
8	22.10.20	PowerPoint (анимация слайдов)	2	1	1

9	29.10.20	Комикс (вводное занятие)	2	1	1
10	05.11.20	Комикс (повествование)	2	1	1
11	12.11.20	Комикс (изложение)	2	1	1
12	19.11.20	Комикс (сочинение)	2	1	1
13	26.11.20	Balsamiq (знакомство с программой)	2	1	1
14	03.12.20	Balsamiq (наполнение контентом)	2	1	1
15	10.12.20	Balsamiq (оформление прототипа)	2	0	2
16	17.12.20	Balsamiq (доработка прототипа)	2	0	2
17	24.12.20	Защита проектов	2	0	2

**«FMSLogo&PixelArt и Scratch»**

№ п/ п	Дата	Темы занятий	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
		<b>2. FMSLogo &amp; PixelArt и Основы Scratch</b>			
1	31.12.20	Процедуры в FMSLogo	2	1	1
2	07.01.21	Комплекс упражнений по рисованию фигур	2	1	1
3	14.01.21	Рисование склянки с живой водой	2	1	1
4	21.01.21	Рисование робота	2	0	2
5	28.01.21	Что такое Scratch?	2	1	1
6	04.02.21	Объекты (спрайты, сцена)	2	1	1
7	11.02.21	Объекты (скрипты)	2	1	1
8	18.02.21	Графический редактор	2	1	1
9	25.02.21	Алгоритмы	2	1	1
10	04.03.21	Языки программирования	2	1	1
11	11.03.21	Язык скретч (блоки)	2	1	1
12	18.03.21	Типы данных	2	1	1

13	25.03.21	Переменные	2	1	1
14	01.04.21	Ветвления	2	1	1
15	08.04.21	Циклы	2	1	1
16	15.04.21	Создание своего проекта.	2	0	2
17	22.04.21	Защита проектов	2	0	2

**«Углубленное изучение Scratch, КуМир»**

№ п\п	Дата	Темы занятий	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	29.04.21	Повторение основ работы в Scratch	2	1	1
2	06.05.21	Списки	2	1	1
3	13.05.21	Музыка и Перо	2	1	1
4	20.05.21	Подключение расширений в Scratch	2	1	1
5	27.05.21	Создание своего проекта.	2	1	1
6	03.06.21	Защита проектов	2	0	2
7	10.06.21	Знакомство с исполнителем Водолей. Как решать задачи для Водолея?	2	1	1
8	17.06.21	Циклы.	2	1	1
9	24.06.21	Переменные. Ветвления	2	1	1
10	01.07.21	Исполнитель Рисователь. Введение (Система координат, Линии, Фигуры с заливкой, Штриховка).	2	1	1
11	08.07.21	Вспомогательные алгоритмы. Рекурсивные объекты.	2	1	1
12	15.07.21	Анимация.	2	1	1
13	22.07.21	Управление клавишами.	2	1	1
14	29.07.21	Случайные числа.	2	1	1
15	05.08.21	Знакомство с исполнителем Робот.	2	1	1
16	12.08.21	Циклы.	2	1	1

17	19.08.21	Вложенные циклы. Циклы с условием	2	1	1
----	----------	-----------------------------------	---	---	---

