

Утвержден приказом руководителя



ИП Васильева Т.И. Школа робототехники и программирования

Учебный план курса

«Программирование» - 2-й год обучения

Возраст: 9-10 лет

Количество занятий в неделю: 1 занятие - 2 часа

«Minecraft в Scratch и Аркада в Scratch Level1»

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Создание простейшего ландшафта	2	1	1
2	Доработка уровня, различные постройки	2	0	2
3	Анимация и гравитация	2	1	1
4	Сенсор для остановки перед блоками	2	1	1
5	Инвентарная полоска	2	1	1
6	Поломка и сбор блоков	2	1	1
7	Предметы, не являющиеся блоками.	2	1	1
8	Добавление злодея.	2	1	1

9	Жизни Стива, удары злодея, начало и конец игры.	2	1	1
10	Меч, удары Стива.	2	1	1
11	Доработка игры.	2	0	2
12	Проектная работа № 1. BananaChase	2	1	1
13	Проектная работа № 2. FallingBricks	2	1	1
14	Проектная работа № 3. BouncingGears	2	1	1
15	Проектная работа № 4. Tetris	2	1	1
16	Создание своего проекта	2	0	2
17	Защита проекта	2	0	2

«Аркада в Scratch Level2 и Kodu Game Lab Level1»

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Проектная работа № 5. Space	2	1	1
2	Проектная работа № 6. Snake	2	1	1
3	Проектная работа № 7. Frogger	2	1	1
4	Проектная работа № 8. Click-a-Brick	2	1	1
5	Проектная работа № 9. BrickMan	2	1	1
6	Проектная работа № 10. Race	2	1	1
7	Проектная работа № 10. Race	2	1	1
8	Создание своего проекта	2	0	2
9	Защита проекта	2	0	2
10	Вводное занятие. Игры на знакомство. Техника безопасности. Kodu Game Lab. Основы интерфейса.	2	1	1
11	Создание игры «Гонка».	2	1	1

12	Создание игры «Футбол».	2	1	1
13	Создание игры «Пэкмен».	2	1	1
14	Создание игры «Прыгун».	2	1	1
15	Создание игры «Гадалка».	2	1	1
16	Создание игры «CrosTheStreet».	2	1	1
17	Создание собственной игры.	2	0	2

«Kodu Game Lab Level2 и Stencyl»

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
1	Изучение основ работы в Kodu Game Lab	2	1	1
2	Создание игры «Башни».	2	1	1
3	Создание игры «Башни».	2	1	1
4	Создание собственной игры.	2	0	2
5	Создание собственной игры.	2	0	2
6	Введение. Знакомство со средой	2	1	1
7	Создай свою первую игру.	2	1	1
8	Let's Make a Game!	2	1	1
9	Let's Make a Game!	2	1	1
10	Логическое мышление	2	1	1
11	События	2	1	1
12	Переменные	2	1	1
13	Искусственный интеллект	2	1	1
14	Создание объектов	2	1	1
15	Создание своей игры	2	0	2
16	Создание своей игры	2	0	2
17	Презентация проекта игры	2	0	2

