

Календарный учебный график

2018-2019 учебный год

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Занимательное программирование»

Педагог Кузнецова Екатерина Николаевна

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Всего учебных часов	Количество учебных часов (в год)	Режим занятий
1 год, ДДТ «Союз»	03.09.18	27.05.19	36	72	144	понедельник – 2 уч. часа, четверг – 2 уч. Часа
1 год, ДДТ «Союз»	03.09.18	27.05.19	36	72	144	понедельник – 2 уч. часа, четверг – 2 уч. Часа

Календарно – тематическое планирование

(1 год обучения, ДДТ «Союз»)

№ занятия	Содержание занятий	Дата проведения	
		по плану	по факту
1.	Мотивационное занятие – «Что могут языки программирования?»	03.09.18	
2.	Мотивационное занятие – «Что могут языки программирования?»	06.09.18	
3.	Мастер-класс «Знакомство с программированием...» (без ПК)	10.09.18	
4.	Правила безопасности при работе с ПЭВМ. Основные термины и понятия ИТ. Знакомство с работой ПЭВМ.	13.09.18	
5.	Физическое устройство ПК. Программное обеспечение компьютера. Тест-пазл на знание устройства ПК.	17.09.18	
6.	Работа с файловой системой, создание, сохранение, копирование файлов. Набор текста в Microsoft Word, расчеты на калькуляторе, картинка в Paint.	20.09.18	
7.	Информация и способы её измерения.	24.09.18	
8.	Числовое представление информации в двоичной системе счисления. Кодирование букв.	27.09.18	
9.	Создание браслетов с закодированным	01.10.18	

	именем учащегося с помощью символов в двоичной системе.		
10.	Обзор интерфейса среды, навигация по заданиям.	04.10.18	
11.	Обзор интерфейса среды, навигация по заданиям.	08.10.18	
12.	Понятие алгоритма.	11.10.18	
13.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	15.10.18	
14.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	18.10.18	
15.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	22.10.18	
16.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	25.10.18	
17.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	29.10.18	
18.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	01.11.18	
19.	Выполнение заданий. Объяснение представленных в заданиях алгоритмов.	08.11.18	
20.	Язык блок-схем.	12.11.18	
21.	Следование.	15.11.18	
22.	Ветвление.	19.11.18	
23.	Цикл.	22.11.18	
24.	Выполнение заданий в «Код класс»	26.11.18	
25.	Выполнение заданий в «Код класс»	29.11.18	
26.	Выполнение заданий в «Код класс»	03.12.18	
27.	Выполнение заданий в «Код класс»	06.12.18	
28.	Интерфейс. Разделы блоков кода.	10.12.18	
29.	Смена фона. Спрайты.	13.12.18	
30.	Создание игры «Гейзеры».	17.12.18	
31.	Переменные. Игра-лабиринт «Немейский лев».	20.12.18	
32.	Игра-лабиринт «Немейский лев».	24.12.18	
33.	Игра-лабиринт «Немейский лев».	27.12.18	
34.	Методы поиска творческих идей.	29.12.18	
35.	Сценарий игры.	10.01.19	
36.	Раскадровка по сценарию и проект интерфейса игры.	14.01.19	
37.	«Диздок» игры.	17.01.19	
38.	Рисование	21.01.19	
39.	Функции	24.01.19	
40.	События и «сообщения»	28.01.19	
41.	Списки	31.01.19	
42.	Выведение данных пользователю	04.02.19	
43.	Арифметические операторы	07.02.19	
44.	Базовые алгоритмические конструкторы в Scratch	11.02.19	
45.	Рекурсия	14.02.19	
46.	Архитектура программы	18.02.19	

47.	Создание игры «Замок с привидениями».	21.02.19	
48.	Создание игры «Замок с привидениями».	25.02.19	
49.	Создание игры «Замок с привидениями».	28.02.19	
50.	Создание игры «Ферма».	04.03.19	
51.	Создание игры «Ферма».	07.03.19	
52.	Создание игры «Ферма».	11.03.19	
53.	Создание игры «Ферма».	14.03.19	
54.	Поэтапная работа над проектом.	18.03.19	
55.	Поэтапная работа над проектом.	21.03.19	
56.	Поэтапная работа над проектом.	25.03.19	
57.	Поэтапная работа над проектом.	28.03.19	
58.	Поэтапная работа над проектом.	01.04.19	
59.	Поэтапная работа над проектом.	05.04.19	
60.		08.04.19	
61.	Конвертация проектов. Размещение проекта Scratch в сети.	11.04.19	
62.	Защита проекта.	15.04.19	
63.	Принятие критики.	18.04.19	
64.	Интерфейс программы.	22.04.19	
65.	Объекты.	25.04.19	
66.	Настройки карты.	29.04.19	
67.	Объект-родитель.	06.05.19	
68.	Создание игры «Морской бой».	13.05.19	
69.	Самостоятельное создание игр на свободную тему.	16.05.19	
70.	Самостоятельное создание игр на свободную тему.	20.05.19	
71.	Представление и защита проектов.	23.05.19	
72.	Обсуждение проектов.	27.05.19	