



Утверждаю:

Директор МБУДО ЦРТДЮ

Н.В. Салеева

28 мая 2025 года

**Календарный учебный график  
дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Scratch-программирование»  
(стартовый уровень)**

Группа: 1

<i>№ n/n</i>	<i>Месяц</i>	<i>Число</i>	<i>Время проведения</i>	<i>Форма занятий</i>	<i>Колич. часов</i>	<i>Тема занятий</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
1	сентябрь		18.00-20.00	Беседа, практикум	2	Вводное занятие. Основы техники безопасности и противопожарной безопасности Диагностика и тестирование на уровень ЗУН работы на ПК. Введение: структура дисциплины. Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, запуск, остановка, сохранение и открытие проектов.	кабинет 325	Пед.наблюдение тестирование
2	сентябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Команды события, движения: условия запуска программы или выполнения действия, передвижения по шагам. Создание проекта «Первые шаги кота». Демонстрация готовых проектов. ПДД.	кабинет 325	Пед.наблюдение, Лабораторный практикум
3	сентябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Понятие алгоритма. Способы записи алгоритмов. Команды внешности: переключение костюмов/фона, говорить и думать. Понятие спрайта/фона, операции со спрайтами, выбор костюмов.	кабинет 325	Пед.наблюдение,
4	сентябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Редактирование изображений (растровая и векторная графика). Команды события - ожидание. Создание анимации.	кабинет 325	Лабораторный практикум

5	октябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Использование встроенной библиотеки звуков при создании проектов. Поиск и импорт звуковых файлов из Интернета.	кабинет 325	Пед.наблюдение,
6	октябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Загрузка, создание и обработка собственных звуковых файлов. Создание музыкального клипа.	кабинет 325	Пед.наблюдение,
7	октябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Параллельное и последовательное выполнение команд. Игра «Пианино».	кабинет 325	Лабораторный практикум
8	октябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Создание собственных спрайтов/фонов. Поиск и импорт изображений из Интернета. Экспорт спрайтов и их использование в проектах. Создание мультфильма.	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
9	ноябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Построение графических изображений. Передача сообщений. Создание мультфильма.	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
10	ноябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Понятие направление, градусы, виды вращения. Команды движения: повороты, стиль вращения. Проект «Часы».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
11	ноябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Команда «всегда». Способы хранения времени в компьютере. Таймер. Проект «Часы».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
12	ноябрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Понятие координатной плоскости. Команды движения: передвижения по шагам, передвижение в системе координат.	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
13	декабрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Управление спрайта с помощью клавиатуры, с помощью команд события. Команда «всегда». Создание мини-игры «Поймай меня».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
14	декабрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Понятие алгоритм с ветвлением (полное и неполное ветвление). Создание мини-игры «Карандаш».	кабинет 325	Выставка
15	декабрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Команды для рисования «Перо». Команды управления: условие. Сенсоры: условия касания, нажатия кнопки, ответа на вопрос. Доработка мини-игры «Карандаш».	кабинет 325	Лабораторный практикум
16	декабрь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Создание кнопок навигации в игре: старт, правила игры и другие. Создание игры «Лабиринт».	кабинет 325	Лабораторный практикум, тестирование
17	январь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Разработка уровней в игре. Доработка игры «Лабиринт».	кабинет 325	Лабораторный практикум
18	январь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Команды видео-распознавание. Возможности среды Scratch для использования видеокамеры. Практическая Создание видеоигры «Мыльные пузыри».	кабинет 325	Лабораторный практикум

19	январь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Понятие переменные. Виды переменных. Создание и изменение числовых переменных. Доработка видеоигры «Мыльные пузыри».	кабинет 325	Лабораторный практикум
20	январь		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Создание игры с двумя игроками. Создание игры «Пинг-понг».	кабинет 325	Лабораторный практикум
21	февраль		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Использование случайных чисел. Доработка игры «Пинг-понг».	кабинет 325	Лабораторный практикум
22	февраль		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Использование команд для создания и управления копиями спрайта (клонами). Создание игры «Змейка»	кабинет 325	творческая работа
23	февраль		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Понятие циклический алгоритм, виды циклических алгоритмов, использование цикла со счетчиком. Создание игры «Лови яблоки»	кабинет 325	творческая работа тестирование
24	февраль		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Арифметические знаки сравнения ( $>$ , $<$ , $=$ ). Команды-операторы. Доработка игры «Лови яблоки»	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
25	март		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Цикл с условием. Логические команды И/ИЛИ/НЕ. Создание игры «Охота».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
26	март		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Команды-операторы. Доработка игры «Охота».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
27	март		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Создание эффекта полета снарядов с помощью клонов. Создание игры «Космос».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
28	март		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Одновременное управление спрайтом с помощью клавиатуры и мыши. Создание игры «Атака Зомби».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
29	апрель		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Появление спрайтов случайным образом в определенных областях, используя случайные числа. Доработка игры «Атака Зомби».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
30	апрель		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Циклы в играх для создания эффекта движения с помощью вертикального перемещения объектов сверху-вниз. Создание игры «Гонки».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
31	апрель		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Циклы в играх для создания эффекта движения с помощью горизонтального перемещения объектов слева-направо. Создание игры «Динозаврик Google».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение
32	апрель		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Возможности использования громкости звуков окружающей среды для создания игр в среде Scratch. Создание игры «Летящая птица».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение

33	май		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Создание собственных блоков и их использование для оптимизации программного кода. Создание игры «Doodle Jump».	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение	
34	май		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Разработка сюжета игры, поиск/рисование спрайтов, создание программного продукта, используя изученные возможности Scratch. Создание игры-платформер.	кабинет 325	творческая работа, пед.наблюдение	
35	май		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Разработка творческого проекта. Применение полученных знаний и умений.	кабинет 325	творческая работа тестирование	
36	май		18.00-20.00	Лекция, практикум	2	Защита проектов. Анализ достигнутых результатов, способы применения в дальнейшем полученных знаний.	кабинет 325	творческая работа тестирование	
Всего часов				72					