

### Учебный план

№ п/п темы, раздела	Наименование разделов и тем	Кол-во часов, всего	Количество		Формы контроля
			в т.ч. теория	в т.ч. практика	
<b>1</b>	<b>Знакомство со средой программирования</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Педагогическое наблюдение
1.1	Введение в Scratch	1	0	1	
<b>2</b>	<b>Линейные алгоритмы</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	Педагогическое наблюдение Текущий контроль
2.1	Анимация	2	1	1	
2.2	Музыка	2	1	1	
2.3	Мультфильм	3	1	2	
2.4	Управление спрайтом. Повороты	2	1	1	
2.5	Управление спрайтом. Движение	2	1	1	
<b>3</b>	<b>Алгоритмы ветвлений</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	Педагогическое наблюдение Текущий контроль
3.1	Карандаш	1	0	1	
3.2	Игра «Лабиринт»	3	1	2	
3.3	Видеоигра «Мыльные пузыри»	2	1	1	
3.4	Игра «Пинг-понг»	2	1	1	
3.5	Игра «Змейка»	2	1	1	
<b>4</b>	<b>Циклические алгоритмы</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	Педагогическое наблюдение Тестирование
4.1	Игра «Лови яблоки»	2	1	1	
4.2	Игра «Охота»	2	1	1	
4.3	Космическая игра	3	1	2	
4.4	Игра «Атака Зомби»	4	1	3	
4.5	Игра «Гонки»	3	1	2	
4.6	Игра «Динозаврик Google»	4	1	3	
<b>5</b>	<b>Проектирование игр</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	Педагогическое наблюдение Текущий контроль
5.1	Игра «Летящая птица»	6	1	5	
5.2	Игра <a href="#"><u>Doodle Jump</u></a>	6	1	5	
5.3	Игра-платформер	10	2	8	
<b>6</b>	<b>Собственный проект</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	Презентация проекта
6.1	Разработка итогового проекта	10	0	10	
<b>ИТОГО</b>		<b>72</b>	<b>19</b>	<b>53</b>	

