

1 класс

## **Рабочая программа**

# *Основы программирования*

## Календарно-тематическое планирование

1 четверть: 8 недель

2 четверть: 7 недель

3 четверть: 10 недель

4 четверть: 8 недель (всего 33 недели)

### Темы занятий:

1 четверть: простые последовательности;

2 четверть: 6 bricks (6 кубиков) + узоры + blockly

3 четверть: blockly путь, черепашка, птица + знакомство со scratch;

4 четверть: Scratch

## Поурочное планирование

№ занятия (неделя)	Тема	Содержание
1 четверть		
1	Бусы	Виды бусин. простой диктант, раскраска.
2	Расположение бусин	Собрать бусы. Описать бусы (+ д. з.)
3	Кубики	Расположение, цвета
4	Кубики	Условия (+ д. з.)
5	Судоку. Узоры из кубиков и бусин	Судоку из картинок 3 x 3, продолжить узор, записать узор
6	Последовательности	Найти последовательность, записать ее.
7	Движение робота в комнате	Знаки движений, количества шагов
8	Блок схемы	Учитывание стенок - условие.
2 четверть		
1	Знакомство с blockly	Головоломка, лабиринт
2	blockly	лабиринт, алгоритм (псевдокод)
3	Свой лабиринт	псевдокоды своих лабиринтов
4	Составление узоров	“программирование” узоров”
5	Лабиринт	Задания 6-8
6	Построение узора из кубиков	Псевдокод с условиями, “карман”
7	Перемещение кругов	Псевдокод для перемещения (простая

		головоломка)
--	--	--------------

№ занятия (неделя)	Тема	Содержание
3 четверть		
1	blockly птица	Понятие угла (вправо, влево, назад)
2	blockly черепашка	задания 1-3, д. з. (простая фигура из 2 прямоугольников)
3	blockly черепашка	задания 4, 5 д. з. +
4	blockly черепашка	задания 6, 7 д.з. +
5	blockly	Рисование на выбор из предложенных картинок
6	Знакомство со Scratch	Интерфейс программы, “Hello, Scratch!”, сцена, спрайт. Кот гуляет
7	Проект “Знакомство”	Разные существа
8	Проект “Море и корабли”	Макет. Состав. Волны.
9	Проект “Море и корабли”	Волны 2. Корабли
10	Проект “Море и корабли”	Молнии, гром.
4 четверть		
1	Проект “Гардероб”	согласно теме проекта. д. з. проект “Аквариум”
2	Проект “Урожай”	согласно теме проекта
3	Проект “Найди все предметы”	Понятие о переменных. Счет. Конец игры.
4	Презентации в scratch	Выбор темы. Состав презентации. Навигация по слайдам.
5	Создание презентации	работа над проектом
6	Создание презентации	Работа над проектом
7	“Ловля мух”	Понятие о скорости движения. Разработка проекта.
8	Рефлексия, Рисование в scratch	