

2 класс

Рабочая программа

Основы программирования

Календарно-тематическое планирование

1 четверть: 8 недель

2 четверть: 7 недель

3 четверть: 11 недель

4 четверть: 8 недель (всего 34 недели)

Темы занятий:

1, 2 четверти: Scratch

3, 4 четверти: Scratch

Поурочное планирование

№ занятия (неделя)	Тема	Содержание
1 четверть		
1	Игра pong	Ракетка, мяч [, скорость]
	Калейдоскоп 0	
	Калейдоскоп 1	
2	Игра Get_Gold	Кот, шаги, управление стрелками, счет
3	Поймай яблоки	Клоны
4	Игра Арканойд 0	Описание игры. Реализация.
5	Игра Арканойд 0	Уровни
6	Анимация костюмов	“Каркасные фигуры”
7	Анимация смайлика и изменения фона.	Рисование и эмоции
8	Светофор	Перекресток. Движение машин
2 четверть		
1	Арканойд	Проект, описание. Базовые элементы
2	Арканойд	Усложнение ракетки.
3	Арканойд	Кирпичи, удары, счет [, уровни]
4	Радужные линии	Элемент “перо”
5	Новогодняя открытка	Создание открытки. Анимация
6	Бегущий в лабиринте	Проект, описание, создание лабиринта
7	Бегущий в лабиринте	Движение, концовка, счет, время

№ занятия (неделя)	Тема	Содержание
3 четверть		
1	Рисование пером.	Координаты, повороты, движение, рисунок по заданию. д.з. +
2	Рисование по заданию.	Цвет, толщина, поднятие пера
3	Создание узоров	Цикл, печать, д. з.
4	Гирлянда	Набор элементов с меняющимися цветами
5	Управляемая гирлянда	Разные режимы изменения элементов и скорость изменения
6	Калейдоскоп 0	Простые движения элементов - 2 вида
7	Калейдоскоп 1	Сложные движения
8	Бегущая волна из лампочек	“Бегущий огонек”. Разное направление и скорость
9	Змейка	Реализация игры
10	Змейка	Реализация игры
11	Змейка	Реализация игры
4 четверть		
1	Игра найди пару	Проект, описание, создание базовых элементов
2	Игра найди пару	Реализация, уровни, д. з.
3	Игра “Поймай меня”	Проект, описание, базовые элементы
4	Игра “Поймай меня”	Реализация игры, уровни
5	Игра “Поймай меня”	Создание врагов
6	blockly “Водолей”	задания 1-5
7	blockly “Водолей”	задания 6 - 8
8	Рефлексия	Подведение итогов