



Тематическое содержание модулей:

№	Наименование разделов и дисциплин	Всего, час	в том числе			Форма контроля	Контроль, в часах
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа		
	Модуль 1. Первые шаги в мир программирования	12	4	6	2		
1.	ТБ и СИЗ. Введение в Алгоритмику.	2	1	1			
2.	Пиктомир. Базовый мир.	2	1	1			
3.	Сборка проекта.	2		1	1		
4.	Пиктомир. Новые уровни.	2	1	1			
5.	Пиктомир. Остальные миры.	2	1	1			
6.	Проект. Сборка.	2		1	1		
7.	Контрольное тестирование.	1				Устный опрос	1
	Модуль 2. Программирование в Scratch Junior.	36	14	17	5		
1.	Знакомство с интерфейсом.	2	1	1			
2.	Редактор персонажа.	2	1	1			
3.	Создание спрайта.	2	1	1			
4.	Создание фона.	2	1	1			
5.	Первая анимация.	2	1	1			
6.	Сборка проекта.	2		1	1		
7.	Промежуточный контроль.	2		1	1		
8.	Создание игры “Танцы”.	2	1	1			
9.	Создание игры “Гонка”.	2	1	1			
10.	Создание игры “Лес”.	2	1	1			
11.	Создание игры “Баскетбол”.	2	1	1			
12.	Создание игры “Встреча”.	4	2	2			
13.	Промежуточный контроль.	2	1	1			
14.	Большая игра. Создание большого проекта.	6	2	2	2		
15.	Сборка проекта.	2		1	1		
16.	Контрольное тестирование.	1				Устный опрос	1