## Учебный план программы «Основы программирования»

## Учебно-тематический план 1-го года обучения модуля «Новичок в Scratch»

No	Наименование раздела и	Количество часов		
п/п	темы	Всего	Теория	Практика
	Раздел 1.Знакомьтесь,	10	5	5
	Scratch			
1	Что такое Scratch?	4	2	2
2	Алгоритмы в стиле Scratch	6	3	3
	Раздел 2.Говорим с	8	5	3
	компьютером на Scratch			
3	Языки программирования	2	2	0
4	Первая программа на Scratch	6	3	3
	Итого	18	10	8

Учебно-тематический план 1-го года обучения модуля «Специалист в Scratch»

No	Наименование раздела и	Количество часов		
п/п	темы	Всего	Теория	Практика
	Раздел 1.«Живые» рисунки	28	8	20
	и интерактивные истории			
1	Экспериментируем с	14	4	10
	внешностью			
2	Как путешествуют спрайты?	14	4	10
	Раздел 2.Творческое	26	2	24
	программирование			
3	Алгоритм создания	2	2	0
	творческих проектов			
4	Создание Scratch-проектов	24	0	24
	Итого	54	10	44

Учебно-тематический план 2-го года обучения модуля «Мастер в Scratch»

No	Наименование раздела и	Количество часов		
п/п	темы	Всего	Теория	Практика
	Раздел 1. Веселая	20	3	17
	Scratch-математика			
1	Умеют ли спрайты	7	1	6
	считать?			
2	Константы и переменные.	8	2	6
3	Списки.	5	-	5
	Раздел 2. Лаборатория	14	2	12
	обучающих игр			
4	Создаем обучающую игру	7	1	6
	по математике.			
5	Создаем интерактивную	7	1	6
	игру по русскому языку.			
	Раздел 3. Музыкальная	12	2	10
	магия чисел			
6	Музыкальная грамота для	6	1	5
	Scratch.			
7	Пишем музыку в Scratch.	6	1	5

## Модуль «Свободное проектирование»

No	Наименование раздела и	Количество часов		
п/п	темы	Всего	Теория	Практика
	Алгоритм создания	1	1	-
	творческих проектов.			
1	Создание Scratch-проектов	25	4	21
2	Константы и переменные.	26	5	21