

№ п/п	Тема урока	Дата	
		по плану	фактич
1	Инструктаж по ТБ. Что такое креативное программирование?		
2	Что такое Scratch? Scratch студия		
3	Координатная плоскость		
4	Элементы окна среды Scratch		
5	Гибкость интерфейса среды при управлении объектами.		
6	Работа с объектами. Создание и редактирование спрайтов.		
7	Работа с объектами. Создание и редактирование спрайтов.		
8	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами		
9	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами		
10	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».		

11	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».		
12	Закладка среды «Костюмы»/«Фоны»		
13	Создание и редактирование фонов для сцены.		
14	Блоки команд среды. Блоки ВНЕШНОСТЬ, ДВИЖЕНИЕ, ЗВУКИ		
15	Механизм создания скрипта		
16	Команды цикла блока «Контроль»		
17	Анимация с использованием команд движения и смены костюма		
18	Создание анимации с использованием звука		
19	Творческое задание с использованием 10 блоков		
20	Проект «Обо мне»		
21	Проект «Он живой!»		
22	Отладка программ		
23	Скриптостроение для нескольких объектов		
24	Сложная анимация с несколькими объектами.		
25	Понятие цикла. Команда повторить.		

26	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».		
27	Проект «Музыкальная группа»		
28	Проект «Оранжевый квадрат, фиолетовый круг»		
29	Отладка программ		
30	Проект «Музыкальное видео»		
31	Инструктаж по ТБ. Команды «передать...», «когда я получу...»		
32	Проект «Взаимодействие»		
33	Отладка программ		
34	Анимирование сцены		
35	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы»		
36	Проект «Лабиринт» Планирование проекта.		
37	Проект «Лабиринт»		
38	Проект «Лабиринт»		
39	Вставка фонового звука		

40	Блок рисования ПЕРО		
41	Рисование узоров и орнаментов.		
42	Технология параллельного программирования. Анимация с рисованием		
43	Управление объектом с клавиатуры		
44	Управление с клавиатуры рисованием.		
45	Блок ПЕРЕМЕННЫЕ		
46	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»		
47	Проект «Цветы».		
48	Проект «Цветы».		
49	Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока		
50	Ввод переменных с помощью рычажка. Проект «Цветы» (вариант-2)		

51	Ввод переменных с помощью рычажка. Проект «Цветы» (вариант-2)		
52	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные.		
53	Поиграем со словами. Операции со строками		
54	Создание игры «Угадай слово».		
55	Создание игры «Угадай слово».		
56	Создание игры «Угадай слово».		
57	Создание тестов – с выбором ответа и без		
58	Создание тестов – с выбором ответа и без		
59	Итоговый проект, подготовительный и организационный этапы		
60	Работа над проектом		
61	Работа над проектом		
62	Работа над проектом		

63	Работа над проектом		
64	Работа над проектом		
65	Работа над проектом		
66	Подготовка презентации проекта		
67	Защита проекта.		
68	Резерв времени		