

Утверждено
на педагогическом совете
КШ «Инфосфера»
от 08.06.2018
Директор АНО ДПО «Инфосфера»
_____ Пятницкая Н.Н.

**Календарно-тематический план по предмету «ЛогоМиры» в группе
«Инфомиры-1» (возраст учащихся 9-10 лет)**

№ п.п.	Тема	Число часов
Тема 1. Знакомство со средой ЛогоМиры. Алгоритмизация и программирование		16
1.	Введение в предмет Логомиры.	1
2.	Знакомство с интерфейсом среды ЛогоМиры. Графический редактор. Инструменты ручного рисования	1
3.	Графический редактор. Инструменты ручного рисования. Отработка навыков рисования.	2
4.	Алгоритмизация и программирование – основные понятия.	1
5.	Использование библиотеки графических объектов для создания декораций. Творческая работа «Утренняя прогулка»	1
6.	Повторение и закрепление темы "Алгоритмизация". Викторина	1
7.	Начала языка Лого. Запись команд в рюкзаке черепашки.	1
8.	Контрольный тест по теме Алгоритмизация и программирование". Команды поворота направо и налево. Движение по замкнутым фигурам	2
9.	Викторина на отработку команд движения и поворотов. Простейшая анимация. Команда смены форм. Управление объектами проекта с помощью кнопок СТАРТ и СТОП. Творческий проект "Подводный мир"	2
10.	Творческий проект "Подводный мир". Команда конечного цикла повтори. Команда нов_курс.	2
11.	Команда конечного цикла повтори. Команда нов_курс. Проект «Аквариум». Итоговый контрольный тест за 1 четверть	2
Тема 2. Основные структуры алгоритмов в среде ЛогоМиры. Программирование графики.		16
12.	Программирование графики. Черепашка рисует. Команды работы с пером.	2
13.	Составление линейных графических алгоритмов. Процедуры. Запись процедур на листе проекта. Правила оформления и способы запуска процедур.	2
14.	Творческий проект "Сельский пейзаж"	1
15.	Творческий проект "Алфавит"	1
16.	Система координат на рабочем поле. Новые команды: новое место, спрячь черепашку, покажи черашку. Мини-проект: "Рисунки по координатам" Творческий внутрипредметный проект "Новогодняя открытка": обсуждение задания и планирование проекта	2
17.	Учебный творческий проект "Коврик"	2

18.	Работа над творческим проектом "Новогодняя открытка"	4
19.	Защита проекта "Новогодняя открытка" Итоговый тест за 2 четверть	2
Тема 3. Черепашка анализирует ситуацию. Датчики.		18
20.	Что показывают датчики. Плавное изменение параметров черепашки с помощью датчиков.	2
21.	Мини-проект "Действия с датчиками"	1
22.	Мини-проекты "Бабочка", "Цветок", "Жемчужница".	1
23.	Разбор дополнительных заданий "Веретено" и "Разноцветный круг". Проект "Смерч"	1
24.	Проект "Смерч". Команды для, всегда и отмени. Вставка звука в проект.	1
25.	Проект «Лебединое озеро». Работа с редактором форм.	2
26.	Мини-проекты "Жужжащие пчёлы" и "Железная дорога".	1
27.	Проект «Интерактивная карта зоопарка». Поиск в Интернете и обработка фоновых изображений и форм объектов.	1
28.	Проект «Интерактивная карта зоопарка». Подготовка фона, названия проекта, черепашек-кнопок.	1
29.	Проект «Интерактивная карта зоопарка». Подготовка фона, названия проекта, черепашек-кнопок.	1
30.	Проект "Интерактивная карта зоопарка" - добавление музыки и программирование кнопок старт и стоп	1
31.	Игра "Умники и Умницы" на повторение темы "Датчики"	1
32.	Алгоритмы работы с текстовым окном. Мини-проекты «Визитная карточка», «Поздравительная открытка»	2
33.	Повторение и закрепление темы "Датчики" Итоговый тест за 3 четверть.	1
34.	Мини-проект «Музыкальная шкатулка»	1
Тема 4. Многолистовые проекты. Алгоритм ветвления		18
35.	Многолистовые проекты. Правила работы с листами. Учебный проект "Удивительные места России": оформление листов: титульный и содержание	2
36.	Учебный проект "Удивительные места России": оформление основных разделов	2
37.	Учебный проект "Удивительные места России": программирование теста	2
38.	Учебный проект "Удивительные места России": оформление и программирование результатов теста	2
39.	Контрольный тест. Выпускной проект: обсуждение, выбор индивидуальных тем, цели и задачи проекта, сроки реализации, оформление титульного листа	1
40.	Работа над выпускным проектом	7
41.	Защита выпускного проекта	2
Итого		68