

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

Календарно-тематический план по предмету "ЛогоМиры 3.0. 1-й год обучения" для групп Инфомиры 2

№	Тема урока	Часов
1	Введение. Алгоритмизация и программирование – основные понятия. Первое знакомство с интерфейсом среды ЛогоМиры.	1
2	Создание декораций проекта. Инструменты ручного рисования. Сохранение проекта.	1
3	Использование библиотеки графических объектов для создания декораций. Начала языка Лого. Запись команд в рюкзаке черепашки.	1
4	Проект «Утренняя прогулка».	1
5	Простейшая анимация. Команда смены форм. Управление объектами проекта с помощью кнопок СТАРТ и СТОП.	1
6	Команда конечного цикла повтори. Команда нов_курс.	2
7	Проект «Аквариум».	1
8	Контрольный тест «Знакомство со средой ЛогоМиры». Творческая работа №2.	1
9	Черепашка рисует. Команды работы с пером. Запись алгоритмов в поле команд. Построение рисунков по готовым алгоритмам.	1
10	Запись процедур на листе проекта. Правила оформления и способы запуска процедур.	1
11	Система координат на рабочем поле. Команда нов_место. Проект «Сельский пейзаж».	2
12	Циклы и графика. Рисование повторяющихся фрагментов. Процедуры внутри процедуры.	1
13	Графический проект «Коврик». Подготовка вспомогательных алгоритмов для построения орнаментов.	1
14	Графический проект «Коврик». Создание основного алгоритма с вызовом вспомогательных процедур.	1
15	Проект «Алфавит». Определение стандартов и создание процедур для построения шаблонов букв. Использование готовых шаблонов для написания текста.	2
16	Что показывают датчики.	1
17	Плавное изменение параметров черепашки с помощью датчиков. Мини-проекты «Бабочка», «Жемчужная раковина», «Цветок».	1
18	Одновременное изменение нескольких параметров черепашки. Проект «Смерч».	1
19	Параллельные процессы в проектах. Команды для, всегда и отмени. Вставка звука в проект. Работа со встроенными библиотеками звуков и музыки.	2
20	Проект «Лебединое озеро». Работа с редактором форм.	2

21	Зачетная творческая работа №4 «Движение, датчики, анимация и звук».	1
22	Обработка заимствованных графических объектов: фоновых изображений и форм объектов. Проект «Интерактивная карта зоопарка».	1
23	Проект «Интерактивная карта зоопарка». Подготовка фона, обработка форм для кнопок управления.	1
24	Запись речи. Озвучивание проекта «Интерактивная карта зоопарка».	1
25	Алгоритмы работы с текстовым окном. Мини-проект «Визитная карточка».	1
26	Проект «Виртуальный многолистовой альбом» на выбранную тему. Планирование проекта. Поиск информации. Разработка стиливого оформления титульного листа и листов содержания.	1
27	Размещение графической, текстовой и звуковой информации на листах альбома. Эффекты анимации при смене листов.	1
28	Программирование теста. Команда ветвления.	1
29	Отладка и сдача проекта «Виртуальный альбом».	1
	Всего	34

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

Календарно-тематический план по предмету "ЛогоМиры 3.0. 2-й год обучения" для групп Инфомиры 2

№	Тема урока	Часов
1	Повторение.	1
2	Игра-повторение "Звездный час".	1
3	Процедуры с параметром.	1
4	Процедуры с одним параметром. Решение задач.	1
5	Тест "Процедуры с параметром". Рисование ели с помощью процедуры с параметром.	1
6	Создание сборочной процедуры для построения ели.	1
7	Процедуры ЕЛЬНИК и АЛЛЕЯ.	1
8	Эксперименты с бегунками.	1
9	Игра-соревнование "Рисование домика с параметром".	1
10	Зачетный проект "Лесная деревня"	1
11	Датчик случайных чисел.	1
12	Мини-проекты с датчиком СЛ.	1
13	"Игра в кости", дизайн.	1
14	"Игра в кости". Программирование.	1
15	"Перст судьбы". Дизайн.	1
16	"Перст судьбы". Программирование и отладка.	1
17	Игра "Черепашьи догонялки".	1

18	Игра "Анаграммы". Дизайн.	1
19	Игра "Анаграммы". Программирование.	1
20	Игра "Анаграммы". Экспертиза. Тест "Занимательная информатика". Дизайн.	1
21	Тест "Занимательная информатика". Программирование.	1
22	Игра "Street Racing". Описание объектов. Дизайн.	1
23	Игра "Street Racing". Программирование.	1
24	Контрольный тест.	1
25	Пульт управления игроком в лабиринте.	1
26	Правильные многоугольники.	1
27	Многоугольники с несколькими параметрами.	1
28	Фигуры вращения на основе многоугольников.	1
29	Фигуры вращения на основе дуги.	1
30	Игры с квадратами.	1
31	Зачетная практическая работа.	1
32	Зачетная практическая работа.	1
33	Годовой контрольный тест.	1
34	Обобщающий урок.	1
	Всего	34