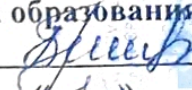


Общеобразовательная школа
села Журавлевка
отдела образования Буландынского района»

Баймагамбетова В.С.
« 1 » 09 г.

Календарно-тематическое планирование
дополнительного занятия
по медиаграмотности IT-класс
(всего 36 часов, в неделю 1 раз)
5 класс

Учитель информатики:
Кахарманов Станислав Русланович

2022-2023 учебный год

**Дополнительные занятия по основам программирования /5 класс/
(всего 34 часа, в неделю 1 раз)**

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с Государственным общеобязательным стандартом среднего образования. Целью обучения является формирование у обучающихся информационной компетентности через систематизацию базовых знаний по теоретическим основам информатики и современных информационных технологий, привитие навыков работы с программами обработки информации различного вида, развитие алгоритмического и операционного мышления, ознакомление с одним из языков программирования и принципами моделирования.

Задачи обучения:

- сформировать представление об информации: сформировать навыки использования основных средств вычислительной техники и телекоммуникаций;
- научить пользоваться основными базовыми алгоритмическими конструкциями на языке программирования;
- сформировать навыки работы с информационными технологиями по обработке информации;
- сформировать навыки использования средств информационно-коммуникационной технологии в проектной деятельности;
- развивать алгоритмическое и интеллектуальные и информационно-операционное мышление.
- творческие способности учащихся средствами информационно-коммуникационных технологий.

В курсах по основам программирования буду обучать по программе scratch для 5-6 классов, в котором дети научатся создавать свои анимации, игры и модели

Объем учебной нагрузки для учащихся 3-5 классов составляет 1 час в неделю, 36 часа в год

**Дополнительные занятия по основам программирования /5 класс/
(всего 36 часов, в неделю 1 раз)**

№	Тема урока	Кол-во часов	сроки	Примечание
1 четверть				
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	6.02	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	13.02	
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	20.02	
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	27.02	
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	4.09	
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	11.09	
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	18.09	
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	25.09	
2 четверть				
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	8.11	
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	15.11	
11	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа 3. Написать пояснение анимации	1	22.11	
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	29.11	

13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой 2. Второй объект управлять мышкой	1	6.12	
14	Создание дизайна игры Марио	1	13.12	
15	Создание объектов	1	20.12	
16	Создание инструментов игры	1	27.12	
3 четверть				
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	10.01	
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	17.01	
19	Структура программы 1. Операторы ввода, вывода и характеристика	1	24.01	
20	Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	31.01	
21	Виды алгоритма Линейные алгоритмы	1	7.02	
22	Виды алгоритма Алгоритмы ветвления	1	14.02	
23	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	21.02	
24	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	28.02	
25	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1	7.03	
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT	1	14.03	
4 четверть				
27	Создание проекта 1.Использование видов алгоритма	1	28.03	
28	Создание проекта 2. Математические формулы	1	4.04	
29	Создание проекта 3. Математические формулы	1	11.04	
30	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	1	18.04	
31	Приложения 1. Function Procedure	1	25.04	
32	Практическая работа – создание проекта	1	2.05	
33	Практическая работа – создание проекта	1	9.05	

34	Практическая работа – создание проекта	1	16.05	
35	Практическая работа – создание проекта	1	23.05	
36	Практическая работа – создание проекта	1	30.05	
	Всего	36 часов		