

КГУ «Общеобразовательная школа села Журавлевка
отдела образования по Буландынскому району
управления образования Акмолинской области»

Бекітемін/ Утверждаю»

«Журавлевка а. ЖОББМ» КММ

Директоры Баймагамбетова В.С.

« 01 » сентября 2023 г.

Келісілген/ Согласовано

Директорын тәрбие ісі жөніндегі орынбасары

Ушакова Т.В.

« 11 » сентября 2023 г.

**Календарно-тематическое планирование
дополнительного занятия
по медиаграмотности IT-класс
(всего 34 часа, в неделю 1 раз)
5 класс**

**Учитель информатики:
Кахарманов С.Р.**

**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, 34 часов в год

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

| № | Тема урока | Кол-во часов | сроки | Примечание |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------|-------------------|
| 1 четверть | | | | |
| 1 | Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch | 1 | 05.09 | |
| 2 | Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта | 1 | 12.09 | |
| 3 | Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта | 1 | 19.09 | |
| 4 | Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает | 1 | 26.09 | |
| 5 | Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы | 1 | 03.10 | |
| 6 | Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта | 1 | 10.10 | |
| 7 | Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео | 1 | 17.10 | |
| 8 | Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать | 1 | 24.10 | |
| 2 четверть | | | | |
| 9 | Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру | 1 | 07.11 | |
| 10 | Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона | 1 | 14.11 | |
| 11 | Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа Написать пояснение анимации | 1 | 21.11 | |
| 12 | Практическая работа. Создать уровневые игры | 1 | 28.11 | |
| 13 | Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов | 1 | 05.12 | |

| | | | | |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------|--|
| | 1. Первый объект управлять клавиатурой Второй объект управлять мышкой | | | |
| 14 | Создание дизайна игры Марио | 1 | 12.12 | |
| 15 | Создание объектов | 1 | 19.12 | |
| 16 | Создание инструментов игры | 1 | 26.12 | |
| 3 четверть | | | | |
| 17 | Практическая работа. Повторение пройденного материала | 1 | 09.01 | |
| 18 | Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма | 1 | 16.01 | |
| 19 | Структура программы 1. Операторы ввода, вывода и характеристика | 1 | 23.01 | |
| 20 | Переменные, постоянные, операторы перехода, функции | 1 | 30.01 | |
| 21 | Виды алгоритма Линейные алгоритмы | 1 | 06.02 | |
| 22 | Виды алгоритма Алгоритмы ветвления | 1 | 13.02 | |
| 23 | Оператор повторения FOR .. to .. do | 1 | 20.02 | |
| 24 | Оператор повторения FOR .. to .. do | 1 | 27.02 | |
| 25 | Операторы повторения Whiledo, repeat...until | 1 | 05.03 | |
| 26 | Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT | 1 | 12.03 | |
| 27 | Создание проекта 1.Использование видов алгоритма | 1 | 19.03 | |
| 4 четверть | | | | |
| 28 | Создание проекта 2. Математические формулы | 1 | 02.04 | |
| 29 | Создание проекта 3. Математические формулы | 1 | 09. 04 | |
| 30 | Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы | 1 | 16. 04 | |
| 31 | Приложения 1. Function Procedure | 1 | 23.04 | |
| 32 | Практическая работа – создание проекта | 1 | 30.04 | |
| 33 | Практическая работа – создание проекта | 1 | 14.05 | |
| 34 | Практическая работа – создание проекта | 1 | 21.05 | |
| | Всего | 34 часов | | |

