

Ә/б отырысында қаралды / Рассмотрено на заседании М/О: Руководитель <u>Г. Н. Кирепко</u> Хаттама № / Протокол № <u>1</u> от « <u>21</u> » <u>августа</u> 2023 г.	Келісемін / Согласовано: Оқу ісінң меңгерушісі /Зам. директора УВР <u>С.В. Ляхина</u> « <u> </u> » <u> </u> 2023 г.	Бекітемін / Утверждаю: <u>Т.Л. Михайлевская</u> « <u>21</u> » <u>августа</u> 2023 г.
--	--	--

КҮНТІЗБЕЛІК - ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАРЛАУ

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Кружок «ІТ»

Сынып / класс: 5

Мұғалім: / Учитель: ТУЯКОВА ВАЛЕНТИНА ЛЕОНИДОВНА

2023 - 2024 оқу жылы

Пояснительная записка

Индустрия создания компьютерных игр требует от разработчиков широкого спектра компетенций. Обучение школьников созданию компьютерных игр должно способствовать повышению интереса и мотивации учащихся к изучению школьных предметов информатики, математики, физики, литературы, истории и многих других. Первичным при этом является очевидное увлечение детей компьютерными играми. В процессе изучения технологии и инструментов разработки компьютерных игр у учащихся формируется восприятие компьютера и др. электронных устройств не только как источника развлечений, но и как рабочего инструмента, востребованного во многих современных профессиях. Кроме того, благодаря увлекательной форме использования знаний различных дисциплин более эффективно происходит осознание межпредметных связей.

Scratch (Скретч) — это среда визуального программирования с графическим интерфейсом, чтобы сделать программирование простым, понятным и интересным именно для детей. Продукт и среда открыты, бесплатны и доступны на сайте scratch.mit.edu. Как утверждают разработчики, Scratch помогает детям учиться думать творчески и критически, работать вместе — это базовые навыки для жизни в XXI в.

Scratch - не только среда для обучения программированию, в первую очередь Scratch - это инструмент для развития у учащихся таких навыков XXI века, как:

- ✓ **информационная грамотность:** создавая проекты, дети работают с разными видами информации: текст, графика, анимация, звук;
- ✓ **коммуникативные навыки:** Scratch позволяет учащимся работать над проектами совместно;
- ✓ **критическое и системное мышление:** работая в Scratch, дети учатся критически мыслить и рассуждать: в проектах надо согласовывать поведение героев, их взаимодействие;
- ✓ **креативность и любознательность.**

Цели:

- получить представление об алгоритмах и исполнителях, основных алгоритмических конструкциях языков программирования;
- обеспечить высокую мотивацию к проектной деятельности и дальнейшему изучению языков программирования;
- формировать компьютерную грамотность.

Задачи:

Для реализации поставленных целей обучающийся необходимо научиться:

- самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер;
- использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую;
- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора;
- использовать команды организации цикла для оптимизации программ исполнителей;
- составлять программы для выполнения параллельных алгоритмов;
- использовать интерактивные возможности среды Scratch для создания программ и игр;
- применять различные формы ветвления алгоритмов при моделировании ситуаций, включая цикл по условию;
- планировать и создавать анимацию заданного сюжета;
- моделировать и создавать обучающие программы, иллюстрирующие пройденный материал, изучаемый по программам других предметов;
- моделировать интерактивное взаимодействие с исполнителями для создания простейших тренажеров;
- использовать творческий подход к построению моделей различных объектов и систем.

Основными **формами и методами** проведения учебных занятий являются: практические работы на компьютере, метод проектов, демонстрации с использованием видеоматериалов и наглядных средств (*по принципу «делай, как я»*: учитель показывает, как использовать те или иные инструменты, а учащиеся повторяют за ним), проблемные беседы, дискуссии, защита индивидуальных и коллективных проектов.

Рет. № № п/п	Сабак такырыбы Тема урока	Сагат Часы	Мерзімі Сроки	Өзгертүлер Коррекционная дата
1.	Техника безопасности. знакомство со средой Scratch.	1	01.09.2023	
2.	Изменение фона сцены в среде Scratch. Анимация в среде Scratch. Представление правой, левой и задней стороны объекта.	1	08.09	
3.	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	15.09	
4.	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип - хоп 3. Объект прыгает	1	22.09	
5.	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определённом интервале времени 2. Менять костюм	1	29.09	
6.	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцены 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	06.10	
7.	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	13.10	
8.	Практическая работа - создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	20.10	
9.	Прописание скриптов - держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	27.10	

10.	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	10.11	
11.	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа 3. Написать пояснение анимации	1	17.11	
12.	Практическая работа. Создавать уровневые игры	1	24.11	
13.	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект - управлять клавиатурой 2. Второй объект - управлять мышкой	1	01.12	
14.	Создание дизайна игры Марио	1	08.12	
15.	Создание объектов	1	15.12	
16.	Создание инструментов игры	1	22.12	
17.	Практическая работа. Повторение пройденного материала.	1	12.01	
18.	Знакомство с программированием Паскаль. Создание алгоритма.	1	19.01	
19.	Структура программы. 1. Операторы ввода, вывода и характеристика 2. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции.	1	26.01	
20.	Структура программы. 1. Операторы ввода, вывода и характеристика 2. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции.	1	02.02	
21.	Виды алгоритма. Линейные. Ветвления.	1	09.02	
22.	Оператор повторения FOR..to..do	1	16.02	
23.	Практическая работа.	1	23.02	
24.	Операторы повторения While....do, repeat...until	1	01.03	
25.	Практическая работа.	1	15.03	
26.	Основные стандартные функции языка Паскаль	1	05.04	

	MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, CORY, VAL, INSERT, CONCAT...			
27.	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма 2. Использование алгоритма ветвления 3. Математические формулы	1	12.04	
28.	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерные массивы	1	19.04	
29.	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерные массивы	1	26.04	
30.	Практическая работа	1	26.04	
31.	Приложения 1. Function 2. Procedure	1	03.05	
32.	Приложения 1. Function 2. Procedure	1	10.05	
33.	Практическая работа - создание проекта.	1	17.05	
34.	Практическая работа - защита проекта.	1	22.05	