

КЕЛІСІЛГЕН:

СОГЛАСОВАНО:

Директордың ОІ бойынша
орынбасары

зам. директора по УР

Г.Н. Нуркеева Г.Н.

2.09.2020 ж/г

БЕКІТЕМІН:

УТВЕРЖДАЮ:

Приозерное ОМ директоры
директор Приозёрной СШ

С.К. Анапин Анапин С.К.

02.09.2020 ж/г



**2020-2021 оқу жылына арналған
күнтізбелік-тақырыптық жоспарлама**

**Календарно-тематическое планирование
на 2020-2021 учебный год**

Пән:

Предмет: дополнительные (кружковые) занятия в IT-классах

Сынып:

Класс: 5, 6

Барлығы: 34 сағ. аптасында 1 сағ.

Всего: 34 часа в неделю 1 час.

Мұғалім:

Учитель: Михайлёва Т.В.

Пояснительная записка.

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

□ синтаксические проблемы описания циклов и ветвлений многим кажутся непреодолимыми. Много времени занимает просто кодирование - не все быстро работают на клавиатуре. В среде Скретч все эти проблемы снимаются, так как, в основе Скретч лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых даже самые маленькие дети могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать.

□ существенной ролью изучения программирование и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы. Программа предполагает обучение детей 4-7 классов.

Срок реализации программы 1 год, всего 34 часа.

Цель: сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма; организовать проектную научно-познавательную деятельность творческого характера; сформировать у школьника познавательный интерес к учёбе и исследовательские навыки.

Занятия направлены на решение следующих задач.

Задачи программы:

Обучающие:

- ✓ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ✓ овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- ✓ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ✓ сформировать представление о профессии «программист»;
- ✓ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

- ✓ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- ✓ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- ✓ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- ✓ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ✓ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Общая характеристика курса

Мы живем в век информатизации общества. Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных сторон. Одно из самых удивительных и увлекательных занятий настоящего времени - программирование.

Обучение основам программирования школьников должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет понятен детям, будет легок для освоения и соответствовать современным направлениям в программировании.

В данном курсе предполагается вести изучение программирования в игровой, увлекательной форме.

Scratch – это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков.

Scratch – это мультимедийная система. Большая часть операторов языка направлена на работу с графикой и звуком, создание анимационных и видеоэффектов. Манипуляции с медианформацией – главная цель создания Scratch.

Организация деятельности учащихся:

- формы организации деятельности обучающихся:
 - ✓ групповые,
 - ✓ индивидуальные;
 - методы обучения:
 - ✓ словесные методы (лекция, объяснение);
 - ✓ демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
 - ✓ проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
 - ✓ работа с Интернет - сообществом (публикация проектов в Интернет - сообществе скретчеров).
 - ✓ объяснительно – иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
 - ✓ частично-поисковые методы обучения (участие детей в
 - ✓ коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом).
- исследовательские методы обучения (овладение детьми методами научного познания, самостоятельной творческой работы).

Прогнозируемые результаты.

В результате обучения учащиеся будут уметь:

- самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.
- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.
- на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Согласовано:
Зам. директора по УР

 Г.Н. Нуркеева

Утверждаю:
Директор ГУ

«Приозёрная СШ»

 С.К. Анапина

2.09.2020 год



Расписание
дополнительных (кружковых) занятий
в IT-классах

№	группа	класс	День недели	Время	Отв. учитель
1	1	5	понедельник	14:15-14:55	Михайлёва Т.В.
2	2	6	четверг	14:15-14:55	Михайлёва Т.В.

**Календарно-тематическое планирование
дополнительных занятий по основам программирования и другим программам
на 2020-2021 учебный год
(всего в год - 34 часа, в неделю - 1 час)**

№	Тема занятия	Кол- во часов	Сроки 1 гр. – 5 кл. (пон-ик)	Прим.	Сроки 2 гр. – 6 кл. (четв.)	Прим.
1	Техника безопасности. Повторение интерфейса среды программирования Scratch 2.0.	1	7.09.2020		3.09.2020	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch 2.0. Анимация в среде. Представление правой, левой и задней стороны объекта.	1	14.09		10.09	
3	Создание анимации. Танец объекта. Написание и проверка скриптов. Обработка объекта.	1	21.09		17.09	
4	Добавление музыки. Танец объекта. Хип-хоп. Объект прыгает.	1	28.09		24.09	
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов. Мелодии в определенном интервале времени. Смена костюмов.	1	5.10		1.10	
6	Прописание скриптов для движения образа. Создание сцены. Создание простых движений объекта. Повторение одинаковых движений объекта.	1	12.10		8.10	
7	Добавление разных мелодий. Создание новой мелодии. Добавление музыки для видео.	1	19.10		15.10	
8	Практическая работа - создание проекта. Создание объекта частей тела человека. Объединение частей. Заставить объект танцевать.	1	26.10		22.10	
9	Прописание скриптов - держание мяча. Алгоритм игры. Координатная система ХУ и вращение объекта. Начать игру.	1	2.11		29.10	
10	Первый этап создания анимации. Создание разных движений объекта. Обновление заднего фона.	1	16.11		19.11	
11	Второй этап создания анимации. Создавать новый проект для новой анимации. Объединить два этапа. Написать пояснение анимации.	1	23.11		26.11	
12	Практическая работа. Создать уровневые игры.	1	30.11		3.12	
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов. Удаление первого объекта мышью, второго клавиатурой.	1	7.12		10.12	+1 час 10.12
14	Создание дизайна игры Марио.	1	14.12		10.12	п. 17.12
15	Создание объектов. Создание инструментов игры.	1	21.12		24.12	-1 час
16	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	28.12			31.12 - к

17	Знакомство с языком программирования Паскаль	1	11.01.2021		14.01	
18	Алгоритм. Виды алгоритмов – линейные, разветвленные	1	18.01		21.01	
19	Создание алгоритма	1	25.01		28.01	
20	Структура программы Операторы ввода, вывода	1	1.02		4.02	
21	Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	8.02		11.02	
22	Оператор повторения FOR.. to .. do	1	15.02		18.02	
23	Практическая работа	1	22.02		25.02	
24	Операторы повторения While... do, repeat...until	1	1.03		4.03	
25	Практическая работа	1	1 час	-8.03	11.03	
26	Основные стандартные функции языка Паскаль - MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, VAL, INSERT, CONCAT ...	1	15.03		18.03	
27	Создание проекта: Использование видов алгоритма Использование алгоритма ветвления Математические формулы	1	5.04		1.04	
28	Массивы. Одномерные массивы	1	12.04		8.04	
29	Двухмерные массивы	1	19.04		15.04	
30	Практическая работа	1	26.04		22.04	
31	Приложения. Function	1	3.05		29.04	
32	Приложения. Procedure	1	17.05	-10.05	6.05	
33	Практическая работа - создание проекта	1	/10.05 – 1 час/		13.05	
34	Практическая работа - создание проекта	1	24.05		20.05	
Всего: 34 часа						

Утверждаю:
Директор
ГУ «Приозёрная средняя школа»
С.К. Анапин
2.09.2020 год



Список учащихся,
посещающих бесплатные IT-классы
по группам:
1 группа - 1 час в неделю - понедельник

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	школа	класс	Язык обучения
1	Елеусизова Танакоз Муратовна	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
2	Кравченко Александра Сергеевна	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
3	Найда Софья Дмитриевна	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
4	Сергеев Иван Александрович	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
5	Сенн Роман Викторович	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
6	Самойленко Александра Юрьевна	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
7	Талгат Ерасыл Саматұлы	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский
8	Федотов Константин Сергеевич	ГУ «Приозерная СШ»	5	Русский

2 группа - 1 час в неделю - четверг

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	школа	класс	Язык обучения
1	Васильев Александр Викторович	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
2	Вдовина Милана Сергеевна	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
3	Галюк Кирилл Андреевич	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
4	Григоренко Альбина Сергеевна	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
5	Елеусизов Адилет Муратович	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
6	Кайдарова Алинур Ануарбековна	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
7	Кишкин Данила Евгеньевич	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
8	Мамедов Магомед Сабирослы	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
9	Михайлёв Даниил Владиславович	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
10	Сергеев Александр Александрович	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский
11	Хохлова Наталья Евгеньевна	ГУ «Приозерная СШ»	6	Русский