

«Согласовано»

Руководитель

ГУ « Отдел образования по

Зерендинскому району»

Кенжеболатова Д.Ш.

« 02 » 08 2024г.



«Утверждаю»

Директор КГУ «ОШ №2

села Зеренда»

Аубакиров Б.Р.

«02»

2024г.

Календарно-тематический план кружка «IT - класс» 7 класс

учитель Разин Н.Л.

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 операционное мышление, логические, интеллектуальные и творческие способности учащихся средствами информационно-коммуникационных технологий.

В курсах по основам программирования будут обучать по программе Scratch в котором дети научатся создавать анимации, игры и свои модели.

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата	Примечание
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1		
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны	1		
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1		
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1		
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1		
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1		
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1		
8	Практическая работа - создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1		
9	Прописание скриптов - держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1		
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1		
11	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа 3. Написать пояснение анимации	1		
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1		
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой	1		
14	Создание дизайна игры Марио	1		
15	Создание объектов	1		
16	Создание инструментов игры	1		
17	Практическая работа. Повторение пройденного	1		
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание	1		
19-20	Структура программы 3. Операторы ввода, вывода и характеристика 4. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	2		

21	Виды алгоритма Линейные. Ветвления	1		
22	Оператор повторения FOR .. to .. do	1		
23	Практическая работа	1		
24	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1		
25	Практическая работа	1		
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT ...	1		
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма 2. Использование алгоритма ветвления 3. Математические формулы	1		
28-29	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	2		
30	Практическая работа	1		
31-32	Приложения 1. Function 2. Procedure			
33-34	Практическая работа - создание проекта	2		
	Всего	34 часа		