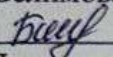



Ә/Б ОТЫРЫСЫНДА  
ҚАРАЛДЫ:  
әб жетекшісі  
хаттама № 1  
РАССМОТРЕНО:  
на заседании ША  
учителей точных наук  
Белимова Е.С.  
  
Протокол №1  
от 31.08.2022г.

КЕЛІСЕМІН:  
Оқу ісінің менгерушісі  
СОГЛАСОВАНО:  
Зам. директора по  
учебной работе  
Самсонова Г.Н.  
  
2.09.2022г.

02-18  
БЕКІТЕМІН:  
УТВЕРЖДАЮ:  
ДИРЕКТОР:  
Кизикенова Г.А.  
2.09.2022г.



**ҰЗАҚ МЕРЗІМДІ  
КҮНТІЗБЕЛІК –ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАРЛАУ**  
**ДОЛГОСРОЧНОЕ  
КАЛЕНДАРНО –ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**Дополнительного занятия «Основы программирования»  
на 2022 - 2023 учебный год**

классы: 5 «А», «Б», «В», 6 «А»  
КГУ «Общеобразовательная школа №5 города Атбасар отдела  
образования по Атбасарскому району управления образования  
Акмолинской области»

**МУҒАЛІМ:**  
**УЧИТЕЛЬ: Трофименко Юлиана Сергеевна**

г. Атбасар

**Дополнительные занятия по основам программирования /5, 6 классы/**

№	Тема урока	Кол-во часов	Сроки		Примечание
			5А;5Б	5 В, 6А	
<b>1-четверть</b>					
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	16.09	21.09	
2	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	23.09	28.09	
3	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	30.09	05.10	
4	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	07.10	12.10	
5	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	14.10	19.10	
6	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	21.10	26.10	
7	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	28.10	02.11	
8	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	04.11	09.11	
9	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	11.11	16.11	
10	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	18.11	23.11	
11	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	25.11	30.11	
12	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	02.12	07.12	
13	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии	1	09.12	14.12	

	2. Добавление музыки для видео				
14	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	16.12	21.12	
15	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	23.12	28.12	
16	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	30.12	11.01	
17	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	13.01	18.01	
18	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	20.01	25.01	
19	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	27.01	01.02	
20	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	03.02	08.02	
21	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа 3. Написать пояснение анимации	1	10.02	15.02	
22	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа 3. Написать пояснение анимации	1	17.02	22.02	
23	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	24.02	01.03	
24	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	03.03	08.03	
25	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	10.03	15.03	
26	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой 2. Второй объект управлять мышкой	1	17.03	29.03	
27	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой Второй объект управлять мышкой	1	31.03	05.04	
28	Создание дизайна игры Марио	1	07.04	12.04	
29	Создание дизайна игры Марио	1	14.04	19.04	
30	Создание объектов	1	21.04	26.04	

31	Создание объектов	1	28.04	03.05	
32	Создание инструментов игры	1	05.05	10.05	
33	Практическая работа. Повторение пройденного материала Знакомство с программированием Пайтон	1	12.05	17.05	
34	Алфавит языка. Синтаксис.	1	19.05	24.05	
35	Алфавит языка. Синтаксис.	1			
36	Типы данных Структура программы 1. Операторы ввода, вывода и характеристика 2. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	31.05		