

Тематическое планирование  
«Информатика-5 класс»

№ п/п	Дата	Тема занятия	Изучаемые понятия	Кейсы
Модуль 1. Программирование в Scratch (34 часа)				
1.		Знакомство со средой программирования Scratch	Свободное программное обеспечение. Авторы программной среды Scratch. Параметры для скачивания и установки программной среды на домашний компьютер.	Кейс 1. Научить кота бегать и мяукать.
2		Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	Понятие ИСПОЛНИТЕЛЯ. Команды управления пером: «Опустить перо», «Установить размер пера».	Кейс 2. Рисуем разноцветные лужи и облака для прогулки кота.
3		Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды Scratch	Инструменты растрового графического редактора- кисточка, ластик, заливка, квадрат, линия. Копирование, поворот, горизонтальное отражение, вертикальное отражение во встроенном редакторе программной среды Scratch	Кейс 3. Свободное рисование.
4		Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.	Создание собственных изображений в других командах и импортирование их в программную среду Scratch.	Кейс 4. Запиши мой алгоритм!
5		Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.	Решение поставленной задачи в виде последовательного выполнения команд. Создание блок-схемы линейного алгоритма средствами редактора векторной графики.	Кейс 5. Что бывает полосатое?
6		Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.	Создание алгоритма для рисования исполнителем квадрата путем последовательного выполнения команд. Рисование линейного алгоритма, состоящего из двух	

			колонок блоков команд. Использование векторного редактора офисного пакета LibreOffice в качестве инструмента для создания блок-схем.	
7		Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.	Сохранение готовых программ для дальнейшего использования. Рисование блок-схемы циклического алгоритма. Использование векторного редактора офисного пакета LibreOffice в качестве инструмента для создания блок-схем.	Упражнение. Сравнение двух алгоритмов, рисующих квадрат.
8		Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.	Использование операции цикла для решения учебных задач. Оптимизация линейного алгоритма за счет использования циклической конструкции в программной среде Scratch.	Кейс 6. Создай картинку из квадратов.
9		Циклический алгоритм. Цикл в цикле.	Использование операции цикла в цикле для решения учебных задач. Оптимизация алгоритма за счет использования конструкции «цикл в цикле».	Упражнение. Использование циклов «повторить_»
10		Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла.	Использование конструкции «цикл в цикле». Создание и реализация алгоритма рисования квадрата не сплошными линиями. Оптимизация алгоритма за счет использования конструкции «цикл в цикле» в программной среде Scratch.	Кейс 7. Мой необычный дом.
11		Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя с помощью смены костюмов. Эффект «призрак». Изменение размера исполнителя. Интерактивное взаимодействие с	

			исполнителем с помощью клавиатуры.	
12		Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	Анимация сцены (фона). Синхронная анимация сцены и исполнителя.	
13		Одинаковые программы для нескольких исполнителей.	Анимация с помощью вращения. Дублирование исполнителей.	
14		Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями.	Дублирование исполнителей. Синхронное выполнение скриптов.	
15		Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер.	Планирование действий разных исполнителей во времени для решения общей задачи. Сенсор «таймер», сброс «таймера», команда «ждать до...»	Кейс 8. Мини – проект «Смена времени суток».
16		Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы с кукушкой».	Координаты Scratch.	Кейс 9. Мини – проект «Часы с кукушкой».
17		Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ.	Блок-схема алгоритма с ветвлением. Полная форма ветвления. Команда «если _ или». Неполная форма ветвления. Команда «если _»	
18		Цикл с условием. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	Сенсор «касается цвета». Программируем отскок шариков от стен.	Кейс 10. Мини-проект «Шарики в лабиринте»
19		Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет. Сенсор «касается цвета»	Программирование поведения исполнителя в зависимости от цвета фона.	

20		Оператор случайных чисел.	Команда «Выдать случайное число от_до_». Случайные перемещения исполнителя в координатной плоскости. Случайное количество шагов. Случайные координаты.	
21		Перемещение исполнителей между слоями.	Команда «Перейти в верхний слой». Команда «Перейти назад на __слоев». Эффект «Призрак».	
22		Действия исполнителей в разных слоях.		Кейс 11.Мини-проект «Дорога».
23		Взаимодействие исполнителей.	Исполнители касаются друг друга. Команда «Касается_». Поведение исполнителей при столкновении.	
24		Последовательное выполнение команд исполнителями.	Команда «Передать», Команда «Когда я получу». Связи между программами разных исполнителей.	
25		Программирование клавиш. Мини – проект «Лабиринт».	Взаимодействие пользователя с программой. Клавиши управления перемещением исполнителя. Команда «Изменить значение X на_».	Кейс 12. Игра «Лабиринт».
26		Управление событиями.	Передача сообщений между исполнителями и фоном. Запуск программ получения сообщения.	
27		Координатная плоскость. Геометрические фигуры.	Рисование геометрических фигур на координатной плоскости. Последовательное выполнение команд одним исполнителем. Параллельное выполнение команд несколькими исполнителями.	Кейс13. Исследование времени выполнения программ.
28		Координатная плоскость. Переменные.	Блок «Переменные». Рисование геометрических фигур на координатной плоскости с	

			использованием переменных. Построение перпендикуляров к координатным осям.	
29		Создание списков.	Название списка. Элементы списка. Длина списка. Команда «Создать список». Выбор элемента списка.	Кейс 14. Мини-проект «Викторина».
30		Использование подпрограмм	Команда «передать _ и ждать». Команда «Играть звук_». Команда «Ноту_играть_тактов»	
31		Сообщество Scratch.	Scratch 2.0. Регистрация на сайте. Личный кабинет. Публикация проектов.	
32		Отладка программ с ошибками.	<a href="http://scratch.mit.edu/projects/10437040">http://scratch.mit.edu/projects/10437040</a> <a href="http://scratch.mit.edu/projects/10437249">http://scratch.mit.edu/projects/10437249</a> <a href="http://scratch.mit.edu/projects/10437366">http://scratch.mit.edu/projects/10437366</a> <a href="http://scratch.mit.edu/projects/10437439">http://scratch.mit.edu/projects/10437439</a> <a href="http://scratch.mit.edu/projects/10437476">http://scratch.mit.edu/projects/10437476</a>	
33 34		Итоговый урок «Программирование в Scratch»		Кейс 15. Итоговый проект.
Модуль 2. Работа с текстовым процессором LibreOffice.orgWriter.				
35		Знакомство с офисным пакетом LibreOffice.	Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Меню, панели инструментов, строка состояния. Режимы работы с документами.	
36		Сложное форматирование.	Межстрочный интервал, выравнивание, отступ, поля. Отображение непечатных символов. Буквица. Водяные знаки.	Кейс 1. Создание таинственного документа.

37		Использование списков.	Нумерованный список. Маркированный список. Многоуровневый список. Параметры списка.	Кейс 2. О спорт, ты мир!
38		Колонтитулы.	Верхний и нижний колонтитулы. Форматирование колонтитулов. Прозрачность. Нумерация страниц.	Кейс 3. Мини-Европа.
39		Изображения в текстовых документах.	Вставка рисунка в документ. Форматирование рисунка. Размер и положение рисунка. Обтекание текстом. Вставка фигур: линии, стрелки, многоугольники и т.п.	Кейс 3. Продолжение работы над проектом Мини-Европа.
40		Графика в текстовых документах.	Текстовые эффекты. Надписи. Схемы. Редактор формул.	Кейс 3. Завершение работы над проектом Мини-Европа.
41		Практическая работа.		Кейс 4. Создание буклета программы школьного вечера.
42		Практическая работа		Кейс 5. Создание пригласительных билетов на школьный вечер.
43		Создание таблиц.	Вставка таблицы в документ. Добавление строк и столбцов в таблицу. Ширина столбцов и высота строк таблицы. Внешние и внутренние границы таблицы.	
44		Работа с таблицами.	Название таблицы. Объединение ячеек, Разбиение ячеек. Направление текста в ячейке. Изменение фона ячейки, таблицы. Изменение границ таблицы.	Кейс 6. Создание таблицы графика дежурств в классе.

45		Печать документа.	Параметры страницы. Нумерация страниц, Выбор страниц для печати. Предварительный просмотр. Печать документа.	
46 47		Практическая работа. Создание сложных таблиц.		Кейс 7. Создать таблицу Расписание уроков. Кейс 8. Создайте свою визитку.
48		Знакомство с Google-docs.	Облачное хранилище. Обмен файлами. Кроссплатформенность.	
49		Начало работы с Google-docs.	Учетная запись Gmail. Google – диск.	Кейс 9 (большой, на всю тему изучения Google-документов). Создание папки нашего класса. Начало.
50		Работа с текстом в Google-docs.	Ввод и редактирование текста. Панель инструментов.	Кейс 9. Где я ошибся?
51		Работа с текстом в Google-docs.	Форматирование текста: шрифт, стиль, цвет, размер, выравнивание. Отступ. Межстрочный интервал, Экранная клавиатура.	Кейс 9. Продолжение.
52		Работа с изображениями.	Вставка рисунка. Размер рисунка, поворот, положение, прозрачность, обтекание текстом.	Кейс 9. Продолжение.
53		Работа со списками.	Маркированный список. Нумерованный список. Шаблоны списков. Сброс нумерации.	Кейс 9. Продолжение.
54		Работа с таблицами.	Вставка таблицы в документ. Вставка и удаление строк и столбцов в таблицу. Ширина и высота ячеек таблицы.	Кейс 9. Продолжение.

55		Работа с таблицами.	Объединение ячеек. Цвет фона. Цвет границ. Толщина границ. Стиль.	Кейс 9. Продолжение.
56		Работа с диаграммами.	Вставка диаграммы в документ. Google-Таблица. Виды диаграмм: линейчатая, столбчатая, круговая, график. Область диаграммы, название, легенда.	Кейс 10. Как я учусь?
57		Работа с рисунками.	Графический редактор внутри Google Docs. Линии, фигуры, текстовые поля. Инструмент Word Art.	Кейс 9. Продолжение.
58		Работа с формулами.	Вставка формулы в документ. Редактор формул.	Кейс 11. Задачи для друга.
59		Настройка стилей в Google –docs.	Создание своих стилей. Шрифт, размер, цвет, междустрочный интервал, эффекты	
60		История изменений в Google –docs.	Хронология изменений документа. Возврат к нужной версии документа.	Кейс 12. Вернись назад.
61		Полезные сервисы в Google –docs.	Статистика. Проверка правописания. Автозамена. Голосовой ввод.	Кейс 13. Таинственный текст.
62		Настройки доступа в Google –docs.	Доступ по ссылке. Уровни доступа: выключено, просматривать, комментировать, редактировать. Доступ определенным пользователям. Общий доступ. Доступ к папке с файлами.	

63		Совместная работа над документом.	Комментарии. Посоветовать правки. Закладки. Интеграция в Google Keep. Веб-буфер обмена.	
64		Горячие клавиши.	Сервис. Навигация. Форматирование текста. Форматирование абзаца. Редактирование.	
65		Плагины для Google –docs.	Установка плагинов из интернет-магазина Chrome.	
66		Галерея шаблонов в Google –Docs.		Кейс 14. Шаблон-реферат.
67		Галерея шаблонов в Google –Docs.		Кейс 15. Любимые блюда нашего класса
68		Работа с документами.	Публикация документов. Организация коллективной работы с документами. Настройка прав доступа.	Кейс 16. Окончательное оформление папки класса.