

Частное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная  
школа «Общеобразовательный центр «Школа»

«Согласовано»

 зам. директора по УВР  
/Чигирева Е.В. /  
«31»  2019 г.

## **Поурочно-тематическое планирование по технологии**

5 класс, 68 часов

Составитель:  
Михеева С.А.

г. Тольятти  
2019 - 2020

## ПОУРОЧНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела	Часов всего	Количество часов		Дата (неделя)
			теория	практика	
	<b>Кейс №1 «Scratch: первые эксперименты»</b>	<b>10</b>	<b>1,5</b>	<b>8,5</b>	
1.	Введение в курс. Инструктаж по ТБ.	2	0,5	1,5	
2.	Анимация. Персонажи и диалоги. Взаимодействия спрайтов.	2		2	
3.	Координаты. Сенсоры. Клонирование.	2		2	
4.	Управляющие конструкции: ветвления, циклы. Обработка числовых и текстовых данных.	2	0,5	1,5	
5.	Рисование. Процедуры.	2	0,5	1,5	
	<b>Кейс №2 «Игры разные нужны»</b>	<b>20</b>	<b>4,5</b>	<b>15,5</b>	
6.	Игра «Бегущий в лабиринте».	2	0,5	1,5	
7.	Игра «Баскетбол».	2	0,5	1,5	
8.	Игра «Арканоид».	2	0,5	1,5	
9.	Игра «Змейка».	2	-	2	
10.	Игра «Битва с астероидами».	4	1	3	
11.	Игра «Платформер».	4	1	3	
12.	Игра «Виселица».	4	1	3	
	<b>Кейс №3 «Мобильное программирование»</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	
13.	Среда MIT App Inventor. Этапы разработки мобильного приложения.	2	1	1	
14.	Кнопки. Надписи. Изображения.	2		2	
15.	Работа с несколькими экранами.	2		2	
16.	Списки. Математические функции. Переменные.	2		2	
17.	Рисование. Анимация.	2		2	
18.	Медиа.	2	0,5	1,5	
19.	Общение. Сенсоры.	2		2	
20.	Базы данных. Сетевые базы данных Firebase.	4	1	3	
21.	Распознавание голоса, чтение текста и перевод.	2	0,5	1,5	
22.	Работа с файловой системой.	2	1	1	
23.	Визуализация данных.	2	1	1	
24.	Пользовательские процедуры и функции.	2	1	1	

25.	Динамическое создание компонентов.	2	1	1	
26.	Работа с SMS.	2	1	1	
	<b>Проектный модуль «Креативное программирование»</b>	<b>8</b>		<b>8</b>	
27.	Введение в Scrum. Эффективная работа над проектом.	1		1	
28.	Проблематизация, целеполагание, поиск решения	1		1	
29.	Планирование. Реализация замысла: начальный этап.	2		2	
30.	Реализация замысла: основной этап.	2		2	
31.	Завершение проекта. Защита проекта.	1		1	
32.	Рефлексия.	1		1	
	Итого:	68			

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Аппаратное и техническое обеспечение**

- Рабочее место обучающегося – 12 шт (PC Intel Core i-7 7700 и выше, RAM >= 16 Gb, HDD >= 1Tb, SSD >= 256 Gb, GTX 1080 и выше, монитор >= 24`` full HD и выше, клавиатура, мышь, мебель)
- компьютеры должны быть подключены к единой Wi-Fi-сети с доступом в Интернет;
- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру – 1 комплект;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей – 1 шт.;

### **Программное обеспечение**

- Scratch 2.0, Scratch 3.0
- браузер
- пакет офисного ПО
  - программа для обработки изображений (Gimp, Adobe Photoshop)