



**Календарно-тематическое планирование**  
**дополнительного занятия**  
**по медиаграмотности IT-класс**  
*(всего 34 часа, в неделю 1 раз)*  
3 класс

**Учитель информатики:**  
Кахарманов Станислав Русланович

2022-2023 учебный год



Дополнительные занятия по основам программирования /3 класс/  
(всего 34 часа, в неделю 1 раз)

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с Государственным общеобразовательным 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 интеллектуальное и информационно-операционное мышление;
- творческие способности учащихся средствами информационно-коммуникационных технологий.

В курсах по основам программирования буду обучать по программе scratch для 5-6 классов, в котором дети научатся создавать свои анимации, игры и модели

Объем учебной нагрузки для учащихся 3-5 классов составляет 1 час в неделю, 36 часов в год



**Дополнительные занятия по основам программирования /3 класс/  
(всего 36 часов, в неделю 1 раз)**

№	Тема урока	Кол-во часов	сроки	Примечание
<b>1 четверть</b>				
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	2.09	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	9.09	
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	16.09	
4	Добавление музыки 1.Танец объекта 2.Хип-хоп 3.Объект прыгает	1	23.09	
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	30.09	
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	7.10	
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	14.10	
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	21.10	
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	28.10	
<b>2 четверть</b>				
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	11.11	
11	Второй этап создания анимации 4. Создавать новый проект для новой анимации 5. Объединить два этапа Написать пояснение анимации	1	18.11	
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	25.11	
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов	1	2.12	



	3. Первый объект управлять клавиатурой Второй объект управлять мышкой			
14	Создание дизайна игры Марио	1	9.12	
15	Создание объектов	1	16.12	
16	Создание инструментов игры	3	23.12	
17	Практическая работа. Шотурение: пройденного материала	1	30.12	
3 четверть				
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	13.01	
19	Структура программы 2. Операторы ввода, вывода и характеристика	1	20.01	
20	Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	27.01	
21	Виды алгоритма Линейные алгоритмы	1	3.02	
22	Виды алгоритма Алгоритмы ветвления	1	10.02	
23	Оператор повторения FOR ... to ... do	1	17.02	
24	Оператор повторения FOR ... to ... do	1	24.02	
25	Операторы повторения While ... do ... repeat ... until	1	3.03	
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT	1	10.03	
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма	1	17.03	
4 четверть				
28	Создание проекта 2. Математические формулы	1	31.03	
29	Создание проекта 3. Математические формулы	1	7.04	
30	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	1	14.04	
31	Приложения 2. Function Procedure	1	21.04	
32	Практическая работа – создание проекта	1	28.04	
33	Практическая работа – создание проекта	1	5.05	
34	Практическая работа – создание проекта	1	12.05	
35	Практическая работа – создание проекта	1	19.05	



36	Практическая работа – создание проекта	1	26.05	
	Всего	36 часов		