

КГУ «Общеобразовательная школа села Журавлевка
отдела образования по Буландынскому району
управления образования Акмолинской области»

Бекітемін/ Утверждаю»

«Журавлека а. ЖОББМ» КММ

Директоры Баймагамбетова В.С.

« 02 » 09 2024 г.



Келісілген/ Согласовано

Директордың тәрбие ісі жөніндегі орынбасары

Чехун К.С.

« 02 » 09 2024 г.

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

**Учитель информатики:
Кахарманов С.Р.**

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

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 интеллектуальные 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 34 часов, в неделю 1 раз)**

№	Тема урока	Кол-во часов	сроки	Примечание
1 четверть				
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	02.09. 2024	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	09.09. 2024	
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	16.09. 2024	
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	23.09.2 024	
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	30.09. 2024	
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	07.10. 2024	
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	14.10. 2024	
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	21.10.2 024	
2 четверть				
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	04.11.2 024	
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	11.11. 2024	
11	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа Написать пояснение анимации	1	18.11. 2024	
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	25.11.2 024	
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой	1	02.12.2 024	

	Второй объект управлять мышкой			
14	Создание дизайна игры Марио	1	09.12.2024	
15	Создание объектов	1	16.12.2024	23.12.2024
16	Создание инструментов игры	1	23.12.2024	
3 четверть				
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	13.01.2025	
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	20.01.2025	
19	Структура программы 1. Операторы ввода, вывода и характеристика	1	27.01.2025	
20	Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	03.02.2025	
21	Виды алгоритма Линейные алгоритмы	1	10.02.2025	
22	Виды алгоритма Алгоритмы ветвления	1	17.02.2025	
23	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	24.02.2025	
24	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	03.03.2025	
25	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1	10.03.2025	17.03.2025
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT	1	17.03.2025	
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма	1	17.03.2025	
4 четверть				
28	Создание проекта 2. Математические формулы	1	07.04.2025	
29	Создание проекта 3. Математические формулы	1	14.04.2025	
30	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	1	21.04.2025	

31	Приложения 1. Function Procedure	1	28.04.2 025	
32	Практическая работа – создание проекта	1	05.05.2 025	
33	Практическая работа – создание проекта	1	12.05. 2025	
34	Практическая работа – создание проекта	1	19.05.2 025	
	Всего	34 часов		