

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

Бекітемін/Утверждаю:

«Журавлевка а. ЖОББМ» КММ

Директоры Баймагамбетова В.С.

« 2 »

2025 г.



Келісілген/Согласовано

Директордың тәрбие ісі жөніндегі орынбасары

Чехун К.С.

« 2 »

09

2025 г.

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

Учитель информатики:

Аксенова Ксения Александровна

2025-2026 учебный год

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

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, 34 часа в год.

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

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата	Примечание
1 четверть				
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	08.09.25	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	15.09.25	
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	22.09.25	
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1		
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	29.09.25	
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	06.10.25	
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	13.10.25	
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	20.10.25	
2 четверть				
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	03.11.25	
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	10.11.25	
11	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа Написать пояснение анимации	1	7.11.25	
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	24.11.25	
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой Второй объект управлять мышкой	1	01.12.25	

14	Создание дизайна игры Марио	1	08.12.25	
15	Создание объектов	1	15.12.25	
16	Создание инструментов игры	1	22.12.25	
3 четверть				
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	12.01.26	
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	19.01.26	
19	Структура программы 1. Операторы ввода, вывода и характеристика	1	26.01.26	
20	Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	02.02.26	
21	Виды алгоритма Линейные алгоритмы	1	09.02.26	
22	Виды алгоритма Алгоритмы ветвления	1	16.02.26	
23	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	23.02.26	
24	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	02.03.26	
25	Операторы повторения While do, repeat...until	1	09.03.26	
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT	1	16.03.26	
4 четверть				
27	Создание проекта 1.Использование видов алгоритма	1	30.03.26	
28	Создание проекта 2. Математические формулы	1	06.04.26	
29	Создание проекта 3. Математические формулы	1	13.04.26	
30	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	1	20.04.26	
31	Приложения 1. Function Procedure	1	27.04.26	
32	Практическая работа – создание проекта	1	04.05.26	
33	Практическая работа – создание проекта	1	11.05.26	
34	Практическая работа – создание проекта	1	18.05.26 25.05.26	
	Всего	34 часа		