

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

Бекітемін/Утверждаю:
«Журавлевка а. «ЖОПТМ» КММ
Директоры Баймұхамбетова В.С.
« 2 » 09 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)
5 класс**

Учитель информатики:

Аксенова Ксения Александровна

2025-2026 учебный год

**Дополнительные занятия по основам программирования /5 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, 34 часа в год.

14	Создание дизайна игры Марио	1	11.12.25	
15	Создание объектов	1	18.12.25	
16	Создание инструментов игры	1	25.12.25	
3 четверть				
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	08.01.26	
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	15.01.26	
19	Структура программы 2. Операторы ввода, вывода и характеристика	1	22.01.26	
20	Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	1	29.01.26	
21	Виды алгоритма Линейные алгоритмы	1	05.02.26	
22	Виды алгоритма Алгоритмы ветвления	1	12.02.26	
23	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	19.02.26	
24	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	26.02.26	
25	Операторы повторения While do, repeat...until	1	05.03.26	
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT	1	12.03.26	
4 четверть				
27	Создание проекта 1.Использование видов алгоритма	1	02.04.26	
28	Создание проекта 2. Математические формулы	1	09.04.26	
29	Создание проекта 3. Математические формулы	1	16.04.26	
30	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	1	23.04.26	
31	Приложения 2. Function Procedure	1	30.04.26	
32	Практическая работа – создание проекта	1	07.05.26	14.05.26
33	Практическая работа – создание проекта	1	14.05.26	
34	Практическая работа – создание проекта	1	21.05.26	
	Всего	34 часа		

**Дополнительные занятия по основам программирования /5 класс/
(всего 34 часов, в неделю 1 раз)**

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата	Примечание
1 четверть				
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	04.09.25	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	11.09.25	
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	18.09.25	
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	25.09.25	
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	02.10.25	
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	09.10.25	
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	16.10.25	
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	23.10.25	
2 четверть				
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	06.11.25	
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	13.11.25	
11	Второй этап создания анимации 3. Создавать новый проект для новой анимации 4. Объединить два этапа Написать пояснение анимации	1	20.11.25	
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	27.11.25	
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 2. Первый объект управлять клавиатурой Второй объект управлять мышкой	1	04.12.25	