

БЕКІТЕМІН:
УТВЕРЖДАЮ:

Директор школы

Б. Шинжанов

«21» 09 2022

КЕЛІСЕМІН:
СОГЛАСОВАНО:
Оқу ісінің меңгерушісі
Зам. директора УВР
Л.Калмаганбетова

«01.09.2022»

Ә/Б ОТЫРЫСЫНДА:
ҚАРАЛДЫ:
РАССМОТРЕНО
НА ЗАСЕДАНИИ МО:
Хаттама № 1
Протокол № 1 от 31.08.22г

« »

ТАҚЫРЫПТЫҚ КҮНТІЗБЕЛІК ЖОСПАРЫ ІТ-сынып

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

ІТ-класс

СЫНЫП:
КЛАСС: 5-6

МУҒАЛІМ:
УЧИТЕЛЬ: Бондаренко Анастасия Андреевна

МЕКТЕП:
ШКОЛА: КГУ «Общеобразовательная школа № 1 села Мариновка отдела образования по
Атбасарскому району управления образования Ақмолинской области»

2022 – 2023 оқу жылы



Бекітемін:
Утверждаю:
Директор школы
Б.Шинжанов



Келісемін:
Согласовано:
Оқу ісінің меңгерушісі
Зам.директора по УВР
Л.Калмаганбетова



Расписание IT-кружка
на 2022-2023 учебный год

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
5 класс 09.30:10:30	6«Б» класс 16.00:17:00	5 класс 09.30:10:30	6 « А» 16.00: 17.00	

Учитель информатики:

А.Бондаренко

Дополнительные занятия по основам программирования
(всего 36 часов, в неделю 1 раз)
5 класс (1 подгруппа)

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	05.09.2022
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	12.09.2022
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	19.09.2022
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	26.09.2022
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	03.10.2022
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	10.10.2022
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	17.10.2022
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	24.10.2022
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	31.10.2022
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта	1	07.11.2022

	2. Обновление заднего фона		
11	Второй этап создания анимации 1. Создавать новый проект для новой анимации 2. Объединить два этапа 3. Написать пояснение анимации	1	14.11.2022
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	21.11.2022
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 1. Первый объект управлять клавиатурой 2. Второй объект управлять мышкой	1	28.11.2022
14	Создание дизайна игры Марио	1	05.12.2022
15	Создание объектов	1	12.12.2022
16	Создание инструментов игры	1	19.12.2022
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	26.12.2022
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	09.01.2023
19-20	Структура программы 1. Операторы ввода, вывода и характеристика 2. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	2	16.01.2023 23.01.2023
21	Виды алгоритма Линейные. Ветвления	1	30.01.2023
22	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	06.02.2023
23	Практическая работа	1	13.02.2023
24	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1	20.02.2023
25	Практическая работа	1	27.02.2023
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT ...	1	06.03.2023
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма 2. Использование алгоритма ветвления 3. Математические формулы	1	13.03.2023
28-29	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	2	27.03.2023 03.04.2023
30	Практическая работа	1	10.04.2023
31-32	Приложения	2	17.04.2023

	Function 1. 2. Procedure		24.04.2023
33-36	Практическая работа – создание проекта	4	10.05.2023 15.05.2023 22.05.2023 29.05.2023
	Всего	36 часа	

**Дополнительные занятия по основам программирования
(всего 36 часов, в неделю 1 раз)
5 класс (2 подгруппа)**

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	07.09.2022
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	14.09.2022
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	21.09.2022
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	28.09.2022
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	05.10.2022
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	12.10.2022
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	19.10.2022
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	26.10.2022
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	02.11.2022
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	09.11.2022

11	Второй этап создания анимации 4. Создавать новый проект для новой анимации 5. Объединить два этапа 6. Написать пояснение анимации	1	16.11.2022
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	23.11.2022
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 3. Первый объект управлять клавиатурой 4. Второй объект управлять мышкой	1	30.11.2022
14	Создание дизайна игры Марио	1	07.12.2022
15	Создание объектов	1	14.12.2022
16	Создание инструментов игры	1	21.12.2022
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	28.12.2022
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	11.01.2023
19-20	Структура программы 3. Операторы ввода, вывода и характеристика 4. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	2	18.01.2023 25.01.2023
21	Виды алгоритма Линейные. Ветвления	1	01.02.2023
22	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	08.02.2023
23	Практическая работа	1	15.02.2023
24	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1	22.02.2023
25	Практическая работа	1	01.03.2023
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT ...	1	08.03.2023
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма 2. Использование алгоритма ветвления 3. Математические формулы	1	15.03.2023
28-29	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	2	29.03.2023 05.04.2023
30	Практическая работа	1	12.04.2023
31-32	Приложения Function	2	19.04.2023 26.04.2023

	3. 4. Procedure		
33-36	Практическая работа – создание проекта	4	03.05.2023 17.05.2023 24.05.2023 31.05.2023
	Всего	36 часа	

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

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	01.09.2022
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	08.09.2022
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	15.09.2022
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	22.09.2022
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	29.09.2022
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	13.10.2022
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	20.10.2022
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	27.10.2022
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	03.11.2022
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	10.11.2022
11	Второй этап создания анимации	1	17.11.2022

	7. Создавать новый проект для новой анимации 8. Объединить два этапа 9. Написать пояснение анимации		
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	24.11.2022
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 5. Первый объект управлять клавиатурой 6. Второй объект управлять мышкой	1	01.12.2022
14	Создание дизайна игры Марио	1	08.12.2022
15	Создание объектов	1	15.12.2022
16	Создание инструментов игры	1	22.12.2022
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	29.12.2022
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	12.01.2023
19-20	Структура программы 5. Операторы ввода, вывода и характеристика 6. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	2	19.01.2023 26.01.2023
21	Виды алгоритма Линейные. Ветвления	1	02.02.2023
22	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	09.02.2023
23	Практическая работа	1	16.02.2023
24	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1	23.02.2023
25	Практическая работа	1	02.03.2023
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT ...	1	09.03.2023
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма 2. Использование алгоритма ветвления 3. Математические формулы	1	16.03.2023
28-29	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	2	23.03.2023 06.04.2023
30	Практическая работа	1	13.04.2023
31-32	Приложения Function 5.	2	20.04.2023 27.04.2023

	6. Procedure		
33-36	Практическая работа – создание проекта	4	04.05.2023 11.05.2023 18.05.2023 25.05.2023
	Всего	36 часа	

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

№	Тема урока	Кол-во часов	Дата
1	Техника безопасности, Знакомство со средой Scratch	1	06.09.2022
2	Изменение фона сцены в среде Scratch Анимация в среде Scratch Представление правой, левой и задней стороны объекта	1	13.09.2022
3	Создание анимации 1. Танец объекта 2. Написание и проверка скриптов 3. Обработка объекта	1	20.09.2022
4	Добавление музыки 1. Танец объекта 2. Хип-хоп 3. Объект прыгает	1	27.09.2022
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов 1. Мелодии в определенном интервале времени 2. Менять костюмы	1	04.10.2022
6	Прописание скриптов для движения образа 1. Создание сцену 2. Создание простых движений объекта 3. Повторение одинаковых движений объекта	1	11.10.2022
7	Добавление разных мелодий 1. Создание новой мелодии 2. Добавление музыки для видео	1	18.10.2022
8	Практическая работа -создание проекта 1. Создание объекта частей тела человека 2. Объединение частей 3. Заставить объект танцевать	1	25.10.2022
9	Прописание скриптов – держание мяча 1. Алгоритм игры 2. Координатная система X-Y и вращение объекта 3. Начать игру	1	08.11.2022
10	Первый этап создания анимации 1. Создание разных движений объекта 2. Обновление заднего фона	1	15.11.2022

11	Второй этап создания анимации 10. Создавать новый проект для новой анимации 11. Объединить два этапа 12. Написать пояснение анимации	1	22.11.2022
12	Практическая работа. Создать уровневые игры	1	29.11.2022
13	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов 7. Первый объект управлять клавиатурой 8. Второй объект управлять мышкой	1	06.12.2022
14	Создание дизайна игры Марио	1	13.12.2022
15	Создание объектов	1	20.12.2022
16	Создание инструментов игры	1	27.12.2022
17	Практическая работа. Повторение пройденного материала	1	10.01.2023
18	Знакомство с программированием Паскаль Создание алгоритма	1	17.01.2023
19-20	Структура программы 7. Операторы ввода, вывода и характеристика 8. Переменные, постоянные, операторы перехода, функции	2	24.01.2023 31.01.2023
21	Виды алгоритма Линейные. Ветвления	1	07.02.2023
22	Оператор повторения FOR .. to .. do	1	14.02.2023
23	Практическая работа	1	21.02.2023
24	Операторы повторения Whiledo, repeat...until	1	28.02.2023
25	Практическая работа	1	07.03.2023
26	Основные стандартные функции языка Паскаль MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT ...	1	14.03.2023
27	Создание проекта 1. Использование видов алгоритма 2. Использование алгоритма ветвления 3. Математические формулы	1	28.03.2023
28-29	Массивы 1. Одномерные массивы 2. Двухмерный массивы	2	04.04.2023 11.04.2023
30	Практическая работа	1	18.04.2023
31-32	Приложения Function	2	25.04.2023 02.05.2023

	7. 8. Procedure		
33-36	Практическая работа – создание проекта	4	09.05.2023 16.05.2023 23.05.2023 30.05.2023
	Всего	36 часа	