


КЕЛІСІЛГЕН:

СОГЛАСОВАНО:

Директордың ОІ  
бойынша орынбасары  
зам.директора по УР  
 Нуркеева Г.Н.  
« 31 » август 2021 ж/г

БЕКІТЕМІН:

УТВЕРЖДАЮ:

Приозерное а. ЖББМ директоры  
директор ОШ с. Приозёрное  
 Анапина С.К.  
« 31 » август 2021 ж/г



**2021-2022 оқу жылына арналған  
күнтізбелік-тақырыптық жоспарлама**

**Календарно-тематическое планирование  
на 2021-2022 учебный год**

Пән:

Предмет: дополнительные (кружковые) занятия в IT-классах

Сынып:

Класс: 3-4


Барлығы: 34 сағ. аптасында 1 сағ.

Всего: 34 часа в неделю 1 час.

Мүгалім:

Учитель: Михайлёва Т.В.

Согласовано:  
Зам. директора по УР

  
Г.Н. Нуркеева

Утверждаю:  
Директор  
КГУ «ОШ села Приозерное»  
 - С.К. Авастин  
2.09.2021 год



**Расписание**  
**дополнительных (кружковых) занятий**  
**в IT-классах**

№	группа	класс	День недели	Время	Отв. учитель
1	1	4	понедельник	13:35-14:05	Михайлёва Т.В.
2	2	3	пятница	10:40-11:00	Михайлёва Т.В.

Утверждаю:  
Директор  
КГУ «ОШ села Приозёрное»  
С.К. Анапин  
2.09.2021 год



Список учащихся,  
посещающих бесплатные IT-классы  
по группам:  
1 группа - 1 час в неделю - понедельник

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	школа	класс	Язык обучения
1	Бойко Вероника	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
2	Вдовина Яна	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
3	Елеусизова Каракоз	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
4	Зверева Алиса	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
5	Змиевский Дмитрий	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
6	Кляцких Иван	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
7	Махомет Владимир	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
8	Мирзоева Фатима	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
9	Самойленко Вадим	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский
10	Сартаков Кирилл	КГУ «ОШ села Приозёрное»	4	Русский

2 группа - 1 час в неделю - пятница

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	школа	класс	Язык обучения
1	Билялова Бахыт	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
2	Болат Аружан	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
3	Брестель Элина	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
4	Задорожная Лилия	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
5	Иванов Владислав	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
6	Мирзоев Акбар	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
7	Надь Денис	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
8	Ошлакова Вероника	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
9	Проскурин Ярослав	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
10	Сергеева Дарина	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский
11	Степахина Анастасия	КГУ «ОШ села Приозёрное»	3	Русский

**Пояснительная записка к КТП ДЗ для 4 класса  
по основам программирования и другим программам  
на 2021-2022 учебный год**

Мы живем в век информатизации общества. Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных сторон. Одно из самых удивительных и увлекательных занятий настоящего времени - программирование. Обучение основам программирования школьников должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет понятен детям, будет легок для освоения и будет соответствовать современным направлениям в программировании.

Проведение данных дополнительных занятий предполагается изучение программирования в игровой, увлекательной форме. Scratch - это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков. Scratch - это мультимедийная система. Большая часть операторов языка направлена на работу с графикой и звуком, создание анимационных и видеоэффектов. Манипуляции с медиаинформацией - главная цель создания Scratch.

Структура дополнительных занятий построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни, при работе с большим объемом информации, научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Ученики 4 класса второй год будут изучать информатику, в течение которого им придется столкнуться с программированием. В 3 классе дети ознакомились с азами работы на компьютере, многие из них умеют работать в офисных программах, могут рисовать в Paint, но ни все легко справляются с поиском нужных клавиш.

Работа в среде Scratch снимает многие проблемы, так как основа Scratch - графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется кирпичики Лего, из которых даже самые маленькие дети смогут собрать простейшие конструкции алгоритмов. Начав с малого, можно будет дальше развивать и расширять свое умение строить алгоритмы и программировать.

Разработанная программа дополнительных занятий предполагает обучение детей 4 класса.

Срок реализации программы 1 год, всего 34 часа.

**Цель занятий:**

- - сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма;
- - организовать проектную научно-познавательную деятельность творческого характера;
- - сформировать у школьника познавательный интерес к учёбе и исследовательские навыки.

**Занятия направлены на решение следующих задач:**

обучающие:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными

источниками информации;

- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.
- воспитательные:
- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
  - развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
  - формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

**Содержание занятий:**

**Первое полугодие (16 часов) - «Программирование в Scratch».**

**Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях.

**Программирование в Scratch** (изучение правил прописания скриптов)

**Второе полугодие (18 часов) - «Программирование в Scratch».**

**Повторение правил поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

**Программирование в Scratch** (практические задания)

**Организация деятельности учащихся:**

- формы организации деятельности учащихся: групповые, индивидуальные;
- методы обучения: словесные методы (лекция, объяснение); демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схеме, скриптах, таблицах, видео); проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности); работа с Интернет-ресурсами; объяснительно - иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию); частично-поисковые методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом); исследовательские методы обучения (овладение детьми методами научного познания, самостоятельной творческой работы).

**Прогнозируемые результаты.**

В результате обучения учащиеся будут уметь:

- самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- научатся программировать в среде Scratch.

**Продолжительность занятий:**

Все занятия практические, поэтому занятия идут по 20-30 минут, 15-20 минут – время работы за компьютером.

Календарно-тематическое планирование  
дополнительных занятий по основам программирования и другим программам  
на 1 полугодие 2021-2022 учебного года  
(всего в год - 34 часа, в неделю - 1 час)  
1 группа – 4 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов	Сроки (понедельник)	Прим.
1	Техника безопасности. Знакомство с интерфейсом среды программирования Scratch 2.0	1	6.09	
2	Изменение фона сцены в среде Scratch 2.0. Анимация в среде.	1	13.09	
3	Создание анимации. Написание и проверка скриптов. Обработка объекта.	1	20.09	
4	Добавление музыки.	1	27.09	
5	Прописание скриптов, используя мелодии разных музыкальных инструментов. Мелодии в определенном интервале времени.	1	4.10	
6	Прописание скриптов для движения объекта.	1	11.10	
7	Повторение одинаковых движений объекта.	1	18.10	
8	Практическая работа - смена костюмов.	1	25.10	
9	Прописание скриптов - ловля мяча или яблока. Алгоритм игры.	1	8.11	
10	Первый этап создания анимации. Создание разных движений объекта.	1	15.11	
11	Второй этап создания анимации. Написание пояснения к анимации.	1	22.11	
12	Координатная система в среде Scratch 2.0	1	29.11	
13	Создание уровневых игр (Марио)	1	6.12	
14	Прописание скриптов на одновременное движение двух объектов	1	13.12	
15	Создание объектов. Создание инструментов игры	1	20.12	
16	Защита своего проекта	1	27.12	

Календарно-тематическое планирование  
дополнительных занятий по основам программирования и другим программам  
на 2 полугодие 2021-2022 учебного года  
(всего в год - 34 часа, в неделю - 1 час)  
1 группа – 4 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов	Сроки (понедельник)	Прим.
17	Техника безопасности. Повторение интерфейса среды программирования Scratch 2.0 «Пишем своё имя пером»	1	10.01.2022	
18- 19- 20- 21-	Работа над созданием анимированной игры «Змейка» Создание персонажа. Движение персонажа. Создание сцены. Анимация. Написание и проверка скриптов. Обработка объекта.	4	17.01 24.01 31.01 7.02	
22- 23- 24- 25- 26	Работа над созданием анимированной игры «Танчики» Создание персонажа. Движение персонажа. Создание сцены. Анимация. Написание и проверка скриптов. Обработка объекта.	5 (-1)	14.02 21.02 28.02 7.03 14.03	-1 час 7.03-н
27- 28- 29- 30	Работа над созданием анимированной игры «Платформер» Создание персонажа. Движение персонажа. Создание сцены. Анимация. Написание и проверка скриптов. Обработка объекта.	4	4.04 11.04 18.04 25.04	
31- 32- 33- 34	Работа над созданием анимированной игры «Лабиринт» Создание сцены. Анимация. Написание и проверка скриптов. Обработка объекта. Подведение итогов.	4 (-2)	16.05 23.05	2.05 - п 9.05 - п - 2 часа

**Пояснительная записка к КТП ДЗ для 3 класса  
по основам программирования и другим программам  
на 2021-2022 учебный год**

Ученики 3 класса впервые пришли в компьютерный кабинет, чтобы начать изучать программирование, дети должны научиться элементарным навыкам работы за компьютером: они никогда не рисовали, никогда не набирали текст на клавиатуре, поэтому вначале я решила использовать часы дополнительных занятий на изучение азов информатики:

- 1 полугодие - «Юный компьютерный художник»;
- 2 полугодие - «Мастер печатных дел».

**«Юный компьютерный художник»**

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм - эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

**Цели изучения возможностей ГР Paint:**

- формирование художественной культуры младшего школьника;
- привитие навыков работы с компьютерной графикой;
- осознание связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

**Задачи направлены на:**

1. воспитание у учащихся эстетического вкуса;
2. развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений;
3. привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

**Содержание занятий:**

**Первое полугодие (16 часов) - «Юный компьютерный художник».**

**Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях.

**Компьютер и его устройства**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

**Графический редактор Paint (14 часов)**

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

**Второе полугодие (18 часов) - «Мастер печатных дел»**

**Повторение правил поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях.

**Текстовый редактор Word (18 часов)**

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и



коррекции её недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии даёт ребёнку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребёнку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

**Цель изучения возможностей TP Word:** содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

**Задачи направлены на:**

1. развитие навыков работы в текстовом редакторе;
2. овладение навыками набора компьютерного текста;
3. поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
4. формирование навыка использования полученных знаний, умений, навыков в жизни.

В конце изучения текстового редактора учащиеся будут иметь навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt, а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся - в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к любому празднику (Новый Год, 8 марта, 1 Мая, 9 Мая, День рождения и др.).

**Продолжительность занятий:**

Все занятия практические, поэтому занятия идут по 20-30 минут,  
15-20 минут – время работы за компьютером.

Календарно-тематическое планирование  
дополнительных занятий по основам программирования  
и другим программам  
на 1 полугодие 2021-2022 учебного года  
(всего в год - 34 часа, в неделю - 1 час)  
2 группа – 3 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов	Сроки (пятница)	Прим.
1	Правила техники безопасности	1	3.09	
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы	1	10.09	
3	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1	17.09	
4	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1	24.09	
5	Самостоятельная работа «Я рисую мир вокруг»	1	1.10	
6	Функция раскрашивания в графическом редакторе	1	8.10	
7	Раскрашивание готовых рисунков	1	15.10	
8	Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	1	22.10	
9	Самостоятельная работа «Все краски осени»	1	29.10	
10-	Проба пера. Проект.	2	12.11	
11	Тематическая композиция. Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»		19.11	
12-	Функция копирования.	2	26.11	
13	Составление рисунков		3.12	
14-	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия	2	10.12	17.12 -п
15	(пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)			
16	Самостоятельная работа «Новый год у ворот»	1	24.12	