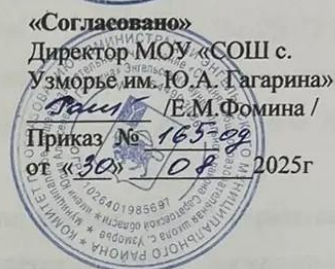


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Саратовской области
Комитет по образованию администрации Энгельсского муниципального района
МОУ «ООШ с. Квасниковка»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Основы программирования»
для обучающихся 5-6 классов

Составители:
Шмалько Надежда Николаевна, учитель информатики
Дервянкина Любовь Александровна, учитель информатики

Энгельс, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования» (далее — курс) для 5—6 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования») с учётом Примерной программы воспитания (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23.06.2022) и Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022).

Рабочая программа курса даёт представление о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности по информатике, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования и систему оценки достижения планируемых результатов.

Курс внеурочной деятельности «Основы программирования» отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей,

причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

- Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:
 - 1) цифровая грамотность;
 - 2) теоретические основы информатики;
 - 3) алгоритмы и программирование;
 - 4) информационные технологии .

Цели изучения курса внеурочной деятельности

Целями изучения курса внеурочной деятельности «Основы программирования» являются:

- развитие алгоритмического и критического мышления, что предполагает способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности

обучающегося.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «Основы программирования» — сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- владение основами информационной безопасности;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решение с помощью информационных технологий;
- умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Место курса «Основы программирования» в плане внеурочной деятельности

Программа курса по информатике составлена из расчёта 68 учебных часов — по 1 ч в неделю в 5 и 6 классах (по 34 ч в каждом классе).

Срок реализации программы — два года.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

5 класс

5 КЛАСС

1. Устройство компьютера (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)

Правила безопасности при работе за компьютером. Основные устройства компьютера. Системный блок. Процессор. Постоянная и оперативная память. Мобильные и стационарные устройства. Внутренние и внешние устройства компьютера. Файловая система компьютера. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Функции операционной системы. Виды операционных систем. Работа с текстовым редактором «Блокнот».

2. Знакомство со средой визуального программирования Scratch (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы. Линейные алгоритмы. Интерфейс Scratch. Циклические алгоритмы. Ветвление. Среда Scratch: скрипты. Повороты. Повороты и движение. Система координат. Установка начальных позиций. Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений.

3. Создание презентаций (раздел «Информационные технологии»)

Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений. Редактирование слайда. Способы структурирования информации. Схемы, таблицы, списки. Заголовки на слайдах.

4. Коммуникация и безопасность в Сети (раздел «Цифровая грамотность»)

Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете. Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм создания аккаунта в социальной сети. Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы.

На базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина» из указанного содержания будут реализованы следующие темы: Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы, Линейные алгоритмы, Хранение информации в Интернете, Сервер., в

количестве 4 часов.

6 класс

1. Информационные модели (раздел «Теоретические основы информатики»)

Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование.

2. Создание игр в Scratch (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево. Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры. Тестирование игры.

3. Информационные процессы (раздел «Теоретические основы информатики»)

Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации. Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц. Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа.

4. Электронные таблицы (раздел «Информационные технологии»)

Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение ячеек.

На базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина» из указанного содержания будут реализованы следующие темы: Компьютерная игра, Презентация творческих проектов, Диапазон данных, Типы данных в ячейках., в количестве 4 часов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом рекомендаций примерной программы воспитания. Это позволяет на практике соединить обучающую и воспитательную деятельность педагога, ориентировать её не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие ребёнка. Это проявляется:

- в приоритете личностных результатов реализации программы внеурочной деятельности, нашедших своё отражение и конкретизацию в примерной программе воспитания;
- в интерактивных формах занятий для обучающихся, обеспечивающих их вовлечённость в совместную с педагогом и сверстниками деятельность.

Освоение курса внеурочной деятельности «Основы программирования» направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции

нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

Метапредметные результаты

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога,

обнаруживать различие и сходство позиций;

- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче и формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

Предметные результаты освоения курса

5 класс

- применять правила безопасности при работе за компьютером;
- знать основные устройства компьютера;
- знать назначение устройств компьютера;
- классифицировать компьютеры на мобильные и стационарные;
- классифицировать устройства компьютера на внутренние и внешние;
- знать принципы работы файловой системы компьютера;
- работать с файлами и папками в файловой системе компьютера;
- работать с текстовым редактором «Блокнот»;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера;
- дифференцировать программы на основные и дополнительные;
- знать назначение операционной системы;
- знать виды операционных систем;
- знать понятие «алгоритм»;
- определять алгоритм по его свойствам;
- знать способы записи алгоритма;
- составлять алгоритм, используя словесное описание;
- знать основные элементы блок-схем;
- знать виды основных алгоритмических структур;
- составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы с помощью блок-схем;
- знать интерфейс среды визуального программирования Scratch;
- знать понятия «спрайт» и «скрипт»;
- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch;
- знать, как реализуются повороты, движение, параллельные скрипты и анимация в

среде визуального программирования Scratch;

- иметь представление о редакторе презентаций;
- создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;
- добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;
- оформлять слайды;
- создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;
- работать с макетами слайдов;
- добавлять изображения в презентацию;
- составлять запрос для поиска изображений;
- вставлять схемы, таблицы и списки в презентацию;
- иметь представление о коммуникации в Сети;
- иметь представление о хранении информации в Интернете;
- знать понятия «сервер», «хостинг», «компьютерная сеть», «локальная сеть», «глобальная сеть»;
- иметь представление о формировании адреса в Интернете;
- работать с электронной почтой;
- создавать аккаунт в социальной сети;
- знать правила безопасности в Интернете;
- отличать надёжный пароль от ненадёжного;
- иметь представление о личной информации и о правилах работы с ней;
- знать, что такое вирусы и антивирусное программное обеспечение;
- знать правила сетевого этикета .

Предметные результаты освоения курса

6 класс

- знать, что такое модель и моделирование;
- знать этапы моделирования;
- строить словесную модель;
- знать виды моделей;
- иметь представление об информационном моделировании;
- строить информационную модель;
- иметь представление о формальном описании моделей; 6 иметь представление о компьютерном моделировании; 6 знать, что такое компьютерная игра;
- перемещать спрайты с помощью команд;

- создавать игры с помощью среды визуального программирования Scratch;
- иметь представление об информационных процессах;
- знать способы получения и кодирования информации;
- иметь представление о двоичном коде;
- осуществлять процессы двоичного кодирования и декодирования информации на компьютере;
- кодировать различную информацию двоичным кодом;
- иметь представление о равномерном двоичном коде;
- знать правила создания кодовых таблиц;
- определять информационный объём данных;
- знать единицы измерения информации;
- знать основные расширения файлов;
- иметь представление о табличных моделях и их особенностях;
- знать интерфейс табличного процессора;
- знать понятие «ячейка»;
- определять адреса ячеек в табличном процессоре;
- знать, что такое диапазон данных;
- определять адрес диапазона данных;
- работать с различными типами данных в ячейках;
- составлять формулы в табличном процессоре;
- пользоваться функцией автозаполнения ячеек.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**5 класс**

№ п/п	Наименование разделов и тем, планируемых для освоения обучающимися	Количество часов			Электронные учебно-методические материалы	Форма проведения занятия
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1.	Устройство компьютера	3		2	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Беседа/ самостоятельное выполнение с последующим обсуждением
2.	Знакомство со средой визуального программирования Scratch	11		11		Беседа/ самостоятельное выполнение с последующим обсуждением/индивидуальная работа с последующей презентацией
3.	Создание презентаций	7		7	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Беседа/ практическая работа/ индивидуальная работа/
4.	Коммуникация и безопасность в Сети	7		4	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Решение ситуативных и проблемных задач Беседа/ Практическая работа/ индивидуальная работа/ Игра
5.	Резервные уроки	6	1	5	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Беседа/ Практическая

					atika/3/scratch.php	работа/ индивидуальная работа/
6.		34	1	29		

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем, планируемых для освоения обучающимися	Количество часов			Электронные учебно- методические материалы	Форма проведения занятия
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1.	Информационные модели	3		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Беседа/ самостоятельное выполнение с последующим обсуждением
2.	Создание игр в Scratch	12		12		Беседа/ самостоятельное выполнение с последующим обсуждением/инд видуальная работа с последующей презентацией
3.	Информационные процессы	5		0	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Беседа/ практическая работа/ индивидуальная работа/
4.	Электронные таблицы	8		8	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Решение ситуативных и проблемных задач

						Беседа/ Практическая работа/ индивидуальная работа/ Игра
5.	Резервные уроки	6	1	5	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php	Беседа/ Практическая работа/ индивидуальная работа/
		34	1	26		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем, планируемых для освоения обучающимися	Количество часов			Электронные учебно-методические материалы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
2.	Файлы и папки	1		1	
3.	Текстовые документы	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
4.	Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
5.	Линейные алгоритмы	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
6.	Интерфейс Scratch	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
7.	Циклические алгоритмы.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
8.	Ветвление	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
9.	Среда Scratch: скрипты	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
10.	Повороты и движение.	1		1	
11.	Система координат	1		1	
12.	Установка начальных позиций:	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л.

	свойства, внешность				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
13.	Параллельные скрипты, анимация	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
14.	Передача сообщений	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
15.	Презентация творческих проектов. Резервный урок.	1		1	
16.	Оформление презентаций	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
17.	Структура презентации	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
18.	Изображения в презентации	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
19.	Составление запроса для поиска изображений	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
20.	Редактирование слайда	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
21.	Способы структурирования информации	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
22.	Схемы, таблицы, списки	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
23.	Заголовки на слайдах. Резервный	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л.

	урок				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
24.	Защита творческих проектов. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
25.	Защита творческих проектов. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
26.	Коммуникация в Сети	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
27.	Хранение информации в Интернете.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
28.	Сервер	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
29.	Хостинг	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
30.	Формирование адреса в Интернете	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
31.	Электронная почта	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
32.	Алгоритм создания аккаунта в социальной сети	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
33.	Обобщение изученного за год. Резервный урок.	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php

					ratch.php
34.	Презентация творческих проектов	1	1	1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
		34	1	29	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем, планируемых для освоения обучающимися	Количество часов			Электронные учебно- методические материалы
		Всего	Контрольн ые работы	Практическ ие работы	
1.	Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования.	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
2.	Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование.	1			
3.	Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
4.	Презентация творческих проектов. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
5.	Компьютерная игра	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
6.	Команды для перемещения спрайта с	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л.

	помощью команд				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
7.	Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Отработка команд.	1		1	
8.	Создание уровней в игре	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
9.	Создание уровней в игре.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
10.	Игра-платформер.	1		1	
11.	Создание игры-платформер.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
12.	Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево .	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
13.	Создание костюмов спрайта	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
14.	Создание сюжета игры	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
15.	Тестирование игры	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
16.	Презентация игр. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
17.	Информационные процессы	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php

					tch.php
18.	Двоичный код	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
19.	Правила создания кодовых таблиц	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
20.	Единицы измерения информации	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
21.	Основные расширения файлов . Информационный размер файлов различного типа	1			Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
22.	Табличные модели и их особенности	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
23.	Интерфейс табличного процессора.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
24.	Интерфейс табличного процессора. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
25.	Ячейки. Адреса ячеек	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
26.	Адрес ячеек.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
27.	Диапазон данных.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratcch.php
28.	Типы данных в ячейках.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л.

					https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
29.	Типы данных в ячейках. Учимся менять тип данных. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
30.	Составление формул.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
31.	Составление формул. Резервный урок.	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
32.	Автозаполнение ячеек	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
33.	Обобщение изученного за год	1		1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
34.	Презентация проектов.	1	1	1	Авторская мастерская Босова Л.Л. https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php
		34	1	26	

<p>РАССМОТРЕНО Руководитель ШМО</p> <p>Лукиянович О.Д.</p> <p>Протокол № _____</p> <p>от « ____ » _____ Г.</p>	<p>СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР</p> <p>Шмалько Н.Н.</p> <p>от « ____ » _____ Г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО Директор</p> <p>Филатова Ю.В.</p> <p>Приказ № _____</p> <p>от « ____ » _____ Г.</p>
--	---	---

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Курса внеурочной деятельности «Основы программирования»

5 класс

№ ур о ка	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			план	факт
1.	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1	5.09.2025	
2.	Файлы и папки	1	12.09.2025	
3.	Текстовые документы		19.09.2025	
4.	Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы. Регистрация в Скретч-сообществе, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	26.09.2025	
5.	Линейные алгоритмы, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	03.10.2025	
6.	Интерфейс Scratch	1	10.10.2025	
7.	Циклические алгоритмы.	1	17.10.2025	
8.	Ветвление	1	24.10.2025	
9.	Среда Scratch: скрипты	1	07.11.2025	
10.	Повороты и движение.	1	14.11.2025	
11.	Система координат	1	21.11.2025	
12.	Установка начальных позиций: свойства, внешность	1	28.11.2025	
13.	Параллельные скрипты, анимация	1	05.12.2025	
14.	Передача сообщений	1	12.12.2025	
15.	Презентация творческих проектов. Резервный урок.	1	19.12.2025	
16.	Оформление презентаций	1	26.12.2025	
17.	Структура презентации	1	16.01.2026	
18.	Изображения в презентации	1	23.01.2026	
19.	Составление запроса для поиска изображений	1	30.01.2026	

20.	Редактирование слайда	1	06.02.2026	
21.	Способы структурирования информации	1	13.02.2026	
22.	Схемы, таблицы, списки	1	20.02.2026	
23.	Заголовки на слайдах. Резервный урок	1	27.02.2026	
24.	Защита творческих проектов. Резервный урок.	1	06.03.2026	
25.	Защита творческих проектов. Резервный урок.	1	13.03.2026	
26.	Коммуникация в Сети	1	20.03.2026	
27.	Хранение информации в Интернете, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	27.03.2026	
28.	Сервер, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	10.04.2026	
29.	Хостинг	1	17.04.2026	
30.	Формирование адреса в Интернете	1	24.04.2026	
31.	Электронная почта	1	08.05.2026	
32.	Алгоритм создания аккаунта в социальной сети	1	15.05.2026	
33.	Обобщение изученного за год. Резервный урок.	1	22.05.2026	
34.	Презентация творческих проектов	1	22.05.2026	

6 класс

№ уро ка	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			план	факт
1.	Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования.	1	5.09.2025	
2.	Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование.	1	12.09.2025	
3.	Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование		19.09.2025	
4.	Компьютерная игра, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	26.09.2025	
5.	Презентация творческих проектов, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	03.10.2025	
6.	Команды для перемещения спрайта с помощью команд	1	10.10.2025	
7.	Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Отработка команд.	1	17.10.2025	
8.	Создание уровней в игре	1	24.10.2025	
9.	Создание уровней в игре.	1	07.11.2025	
10.	Игра-платформер.	1	14.11.2025	
11.	Создание игры-платформер.	1	21.11.2025	
12.	Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево .	1	28.11.2025	
13.	Создание костюмов спрайта	1	05.12.2025	
14.	Создание сюжета игры	1	12.12.2025	
15.	Тестирование игры	1	19.12.2025	
16.	Презентация игр. Резервный урок.	1	26.12.2025	
17.	Информационные процессы	1	16.01.2026	
18.	Двоичный код	1	23.01.2026	
19.	Правила создания кодовых таблиц	1	30.01.2026	
20.	Единицы измерения информации	1	06.02.2026	
21.	Основные расширения файлов .	1	13.02.2026	

	Информационный размер файлов различного типа			
22.	Табличные модели и их особенности	1	20.02.2026	
23.	Интерфейс табличного процессора.	1	27.02.2026	
24.	Интерфейс табличного процессора. Резервный урок.	1	06.03.2026	
25.	Ячейки . Адреса ячеек	1	13.03.2026	
26.	Адрес ячеек.	1	20.03.2026	
27.	Диапазон данных, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	27.03.202 6	
28.	Типы данных в ячейках, на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Узморье им. Ю.А. Гагарина»	1	10.04.202 6	
29.	Типы данных в ячейках. Учимся менять тип данных. Резервный урок.	1	17.04.2026	
30.	Составление формул.	1	24.04.2026	
31.	Составление формул. Резервный урок.	1	08.05.2026	
32.	Автозаполнение ячеек	1	15.05.2026	
33.	Обобщение изученного за год	1	22.05.2026	
34.	Презентация проектов.	1	22.05.2026	