

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Горьковская основная общеобразовательная школа»
Грайворонского района Белгородской области**

«Согласовано»

Руководитель МО

_____ Буковцова М. В.

Протокол №1

от «28»августа 2024 г.

«Согласовано»

Заместитель директора

_____ Мозговая В.М.

«30» августа 2024 г.

«Утверждаю»

Директор школы

_____ Карабаза С.В.

Приказ № 65

«02» сентября 2024 г.

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Основы программирования»
для обучающихся 5-6 класса
(срок освоения 1 год)
*Стояновой Надежды Анатольевны***

**Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.**

п. Горьковский, 2024г.

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.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса внеурочной деятельности предназначена для организации внеурочной деятельности за счёт направления «Дополнительное изучение учебных предметов». 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.

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят часы на повторение и на занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности.

Поурочное планирование курса внеурочной деятельности «Основы программирования»

5 класс

№ п/п	Кол-во часов	Тема урока	Дата	Дата
			план	факт
Цифровая грамотность (4 часа)				
1.	1	Знакомство с кабинетом информатики. Виды компьютеров		
2.	1	Устройство компьютера (Назначение компьютера, применение разных видов компьютеров /сферы применения компьютеров)		
3.	1	Программное обеспечение. Файловая система компьютера		
4.	1	Подведение итогов модуля		
Информационные технологии (12 часов)				
5.	1	Работа в текстовом процессоре		
6.	1	Форматирование текстового документа		
7.	1	Добавление таблиц в текстовый документ		
8.	1	Графический редактор. Работа с фрагментами рисунка		
9.	1	Основные принципы и правила (критерии) создания презентации		
10.	1	Структурирование информации: схемы		
11.	1	Структурирование информации: таблицы		
12.	1	Структурирование информации: списки		
13.	1	Изображения в презентации		
14.	1	Шаблоны и стили		
15.	1	Представление и защита проекта		
16.	1	Подведение итогов модуля		

№ п/п	Кол-во часов	Тема урока	Дата	Дата
			план	факт
Знакомство со средой программирования Scratch (9 часов)				
17.	1	Знакомство с алгоритмами, способы записи алгоритмов		
18.	1	Введение в Scratch: интерфейс, настройка фонов, свойства спрайта		
19.	1	Среда Scratch: скрипты		
20.	1	Циклические алгоритмы		
21.	1	Разветвляющиеся алгоритмы		
22.	1	Повороты		
23.	1	Повороты и движение		
24.	1	Установка начальных позиций: свойства, внешность. Анимация		
25.	1	Подведение итогов модуля		
Коммуникация и безопасность в Сети (9 часов)				
26.	1	Работа в Сети		
27.	1	Коммуникация в Сети		
28.	1	Электронная почта		
29.	1	Безопасность: пароли		
30.	1	Безопасность: интернет-мошенничество		
31.	1	Способы обнаружения видов мошенничества		
32.	1	Социальные сети: сетевой этикет, приватность		
33.	1	Вирусы		
34.	1	Подведение итогов модуля		

Поурочное планирование курса внеурочной деятельности «Основы программирования»

6 класс

№ п/п	Кол-во часов	Тема урока	Дата	Дата
			план	факт
Информационные модели (5 часов)				
1.	1	Моделирование как метод познания мира		
2.	1	Виды моделей		
3.	1	Информационное моделирование		
4.	1	Работа с информационными моделями (чтение и анализ)		
5.	1	Подведение итогов модуля		
Электронные таблицы (11 часов)				
6.	1	Табличные модели		
7.	1	Табличная модель: решение задач		
8.	1	Табличный процессор. Введение		
9.	1	Создание формул		
10.	1	Диаграммы		
11.	1	Построение диаграмм в табличном процессоре		
12.	1	Практикум по решению задач		
13.	1	Анализ табличных данных		
14.	1	Сортировка и поиск в табличном процессоре		
15.	1	Проектный урок		
16.	1	Подведение итогов модуля		

№ п/п	Кол-во часов	Тема урока	Дата	Дата
			план	факт
Scratch. Логика (10 часов)				
17.	1	Блок-схема как графическая модель алгоритма		
18.	1	Оператор ветвления «если»		
19.	1	Оператор ветвления «если ..., то ..., иначе ...»		
20.	1	Логические операторы		
21.	1	Цикл с условием		
22.	1	Отработка: операторы ветвления и логические операторы		
23.	1	Переменные		
24.	1	Переменные: Закрепление		
25.	1	Практикум по решению задач		
26.	1	Подведение итогов модуля		
Систематизация знаний (8 часов)				
27.	1	Создание графических моделей		
28.	1	Информационный объём данных		
29.	1	Передача данных разного типа по сети		
30.	1	Организация безопасности данных		
31.	1	Игра. Подсчёт очков. Часть 1		
32.	1	Игра. Подсчёт очков. Часть 2		
33.	1	Тестирование игры		
34.	1	Подведение итогов модуля		

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с учителем. Тематическое планирование каждого класса состоит из четырёх модулей, в каждом из которых от 4 до 13 занятий.

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, эксперименты, викторины, динамические паузы, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т. д.).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Методические материалы.

Демонстрационные материалы по теме занятия.

Методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТА

Образовательная платформа.

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет).

Компьютерные мыши.

Клавиатуры.

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ, ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ И ДЕМОНСТРАЦИЙ

Мультимедийный проектор с экраном.