



Комитет образования и науки администрации города Новокузнецка
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
НЕТИПОВОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ № 48»

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБ НОУ «Гимназия №48»
С.И. Каковихина
Приказ от 31.08.2023г. № 214-ОД

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Основы программирования»
(5-6 классы)

Составитель: учитель информатика
Мезенцева У.С.

Рекомендовано
методическим объединением учителей
математики и информатики
Протокол
от 29.08.2023 г. №1

Принято
Педагогическим советом
Протокол
от 29.08.2023г. №1

Новокузнецк, 2023

1. Результаты освоения курса «Основы программирования»

Личностные результаты:

Требования к личностным результатам освоения обучающимися ФОП ООО включают осознание российской гражданской идентичности; готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению; ценность самостоятельности и инициативы; наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом.

Личностные результаты освоения ФОП ООО достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности образовательной организации в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты освоения ФОП ООО отражают готовность обучающихся руководствоваться системой позитивных ценностных ориентаций и расширение опыта деятельности на ее основе и в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности, в том числе в части: гражданского воспитания, патриотического воспитания, духовно-нравственного воспитания, эстетического воспитания, физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия, трудового воспитания, экологического воспитания, осознание ценности научного познания, а также результаты, обеспечивающие адаптацию обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды.

Метапредметные результаты включают:

освоение обучающимися межпредметных понятий (используются в нескольких предметных областях и позволяют связывать знания из различных учебных предметов, учебных курсов, модулей в целостную научную картину мира) и универсальных учебных действий (познавательные, коммуникативные, регулятивные);

способность их использовать в учебной, познавательной и социальной практике;

готовность к самостоятельному планированию и осуществлению учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогическими работниками и сверстниками, к участию в построении индивидуальной образовательной траектории;

овладение навыками работы с информацией: восприятие и создание информационных текстов в различных форматах, в том числе цифровых, с учетом назначения информации и ее целевой аудитории.

Метапредметные результаты сгруппированы по трем направлениям и отражают способность обучающихся использовать на практике универсальные учебные действия, составляющие умение овладевать:

познавательными универсальными учебными действиями;

коммуникативными универсальными учебными действиями;

регулятивными универсальными учебными действиями.

Овладение познавательными универсальными учебными действиями предполагает умение использовать базовые логические действия, базовые исследовательские действия, работать с информацией.

Овладение системой коммуникативных универсальных учебных действий обеспечивает сформированность социальных навыков общения, совместной деятельности.

Овладение регулятивными универсальными учебными действиями включает умения самоорганизации, самоконтроля, развитие эмоционального интеллекта.

2. Содержание программы курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

5 КЛАСС

1 ч в неделю, всего 34 ч, из них 6 ч — резервное время

№	Название темы	Формы организации	Виды деятельности
1	Компьютер — универсальное устройство обработки данных. Файлы и папки. Текстовые документы.	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая
2	Язык программирования. Алгоритмы и языки программирования. Блоксхемы. 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.	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая
3	Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете. Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм создания аккаунта в социальной сети.	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая
4	Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений. Редактирование информации. Схемы, таблицы, списки. Заголовки на слайдах.	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая
5	Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая

6 КЛАСС

1 ч в неделю, всего 34 ч, из них 6 ч — резервное время

№	Название темы	Формы организации	Виды деятельности
1	Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая
2	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	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая

3	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.	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая
4	Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение Ячеек.	Практическое занятие, беседа.	Познавательная, игровая

3. Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Темы	Количество часов
1	Устройство компьютера	3
2	Знакомство со средой визуального программирования Scratch	11
3	Создание презентаций	7
4	Коммуникация и безопасность в Сети	7
5	Резерв	6
	Всего	34

6 класс

№ п/п	Темы	Количество часов
1	Информационные модели	3
2	Создание игр в Scratch	12
3	Информационные процессы	7
4	Электронные таблицы	8
5	Резерв	6
	Всего	34