

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 22 г.Сызрани городского
округа Сызрань Самарской области

Рассмотрено
на заседании методического
объединения учителей
политехнического цикла
Протокол №1 от 29.08.2024

Проверено
Зам. директора по УВР
_____ Е.А. Волкова
29.08.2024

Утверждено
Директор ГБОУ СОШ № 22
г. Сызрани
_____ Л.Д. Зубова
Приказ №146/ОД от 29.08.2024

Рабочая программа внеурочной деятельности

«Основы программирования»
Класс: 5-6



C=RU, O=ГБОУ СОШ № 22 г. Сызрани,
CN=Зубова Лариса Дмитриевна,
E=school22_szr@samara.edu.ru

00 f8 b3 2b 5c 24 96 a176
2024.09.02 15:50 :18+04'00'

Пояснительная записка

Характеристика курса внеурочной деятельности:

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 все возрастающим числом междисциплинарных связей, причем 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 четырех тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

Цель изучения курса внеурочной деятельности:

- 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 ее 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.

Задачи изучения курса внеурочной деятельности:

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 внеурочной деятельности в структуре учебного плана:

Программа курса внеурочной деятельности предназначена для организации внеурочной деятельности за счет направления «Дополнительное изучение учебных предметов». Программа курса по информатике составлена из расчета 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, посвященные презентации продуктов проектной деятельности.

УМК курса внеурочной деятельности для педагога:

– Методические материалы.

– Демонстрационные материалы по теме занятия.

УМК курса внеурочной деятельности для обучающихся:

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

Содержание обучения

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 надежного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы.

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 объем 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.

Планируемые результаты освоения программы

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 свое поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм, с учетом 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 свое поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учетом 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 учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счет 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 учетом 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 учетом 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 учетом 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

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);

- выбирать формат выступления с учетом 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 ее 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 отчета 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 учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учетом 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 все вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объемам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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 надежный пароль от ненадежного;

- иметь представление о личной информации и о правилах работы с ней; знать, что такое вирусы и антивирусное программное обеспечение;

- знать правила сетевого этикета.

б 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;

- иметь представление о компьютерном моделировании;

- 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 объем 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 программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Устройство компьютера (3 ч)			
1.	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1	
2.	Файлы и папки	1	
3.	Текстовые документы	1	
Раздел 2. Знакомство со средой визуального программирования Scratch (11ч)			
4.	Язык программирования Scratch	11	
Раздел 3. Создание презентаций (7 ч)			
5.	Мультимедийные презентации	7	
Раздел 4. Коммуникация и безопасность в Сети (7 ч)			
6.	Работа в Интернете	4	
7.	Безопасность в Интернете	3	
Резервное время — 6 ч			

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Информационные модели (3 ч)			
1.	Моделирование как метод познания мира	3	
Раздел 2. Создание игр в Scratch (12 ч)			
2.	Язык программирования Scratch	12	
Раздел 3. Информационные процессы (5 ч)			
3.	Информация и информационные процессы	1	
4.	Двоичный код	2	
5.	Единицы измерения информации	2	
Раздел 4. Электронные таблицы (8 ч)			
6.	Электронные таблицы	8	
Резервное время — 6 ч			

Поурочное планирование

5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1	
2.	Файлы и папки	1	
3.	Текстовые документы	1	
4.	Язык программирования Scratch	1	
5.	Язык программирования Scratch	1	

6.	Язык программирования Scratch	1	
7.	Язык программирования Scratch	1	
8.	Язык программирования Scratch	1	
9.	Язык программирования Scratch	1	
10.	Язык программирования Scratch	1	
11.	Язык программирования Scratch	1	
12.	Язык программирования Scratch	1	
13.	Язык программирования Scratch	1	
14.	Язык программирования Scratch	1	
15.	Мультимедийные презентации	1	
16.	Мультимедийные презентации	1	
17.	Мультимедийные презентации	1	
18.	Мультимедийные презентации	1	
19.	Мультимедийные презентации	1	
20.	Мультимедийные презентации	1	
21.	Мультимедийные презентации	1	
22.	Работа в Интернете	1	
23.	Работа в Интернете	1	
24.	Работа в Интернете	1	
25.	Работа в Интернете	1	
26.	Безопасность в Интернете	1	
27.	Безопасность в Интернете	1	
28.	Безопасность в Интернете	1	
29.	Резервное время	1	
30.	Резервное время	1	
31.	Резервное время	1	
32.	Резервное время	1	
33.	Резервное время	1	
34.	Резервное время	1	

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Моделирование как метод познания мира	1	
2.	Моделирование как метод познания мира	1	
3.	Моделирование как метод познания мира	1	
4.	Язык программирования Scratch	1	
5.	Язык программирования Scratch	1	
6.	Язык программирования Scratch	1	
7.	Язык программирования Scratch	1	
8.	Язык программирования Scratch	1	
9.	Язык программирования Scratch	1	
10.	Язык программирования Scratch	1	
11.	Язык программирования Scratch	1	
12.	Язык программирования Scratch	1	

13.	Язык программирования Scratch	1	
14.	Язык программирования Scratch	1	
15.	Язык программирования Scratch	1	
16.	Информация и информационные процессы	1	
17.	Двоичный код	1	
18.	Двоичный код	1	
19.	Единицы измерения информации	1	
20.	Единицы измерения информации	1	
21.	Электронные таблицы	1	
22.	Электронные таблицы	1	
23.	Электронные таблицы	1	
24.	Электронные таблицы	1	
25.	Электронные таблицы	1	
26.	Электронные таблицы	1	
27.	Электронные таблицы	1	
28.	Электронные таблицы	1	
29.	Резервное время	1	
30.	Резервное время	1	
31.	Резервное время	1	
32.	Резервное время	1	
33.	Резервное время	1	
34.	Резервное время	1	