**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«КОРОЧАНСКАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Рассмотрено»**  Руководитель ШМО ЕМЦ ГБОУ «Корочанская школа-интернат»  \_\_\_\_\_\_Т.В.Масленникова  Протокол № \_\_\_\_\_ от  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. | **«Согласовано»**  Заместитель директора ГБОУ «Корочанская школа-интернат»  \_\_\_\_\_\_\_\_Э.В.Дубинина\_\_  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. | **«Утверждаю»**  Директор ГБОУ «Корочанская школа-интернат»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.Д.Сухова  Приказ № \_\_\_  от «\_\_»\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. |

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности**

**«Основы программирования»**

**(ФГОС СОО)**

5 - 6 класс

**Разработала:**

**Учитель информатики Грищенко Е.Г.**

**2022-2024 учебный год**

**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. Данная 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.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

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 КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

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 6 Примерная рабочая программа 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

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; 6 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

**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.

**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;
* 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 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.

**Коррекционно-развивающая направленность курса достигается за счет:**

* разгрузки учебного материала путем выделения обязательного и достаточного минимума умений,увеличения количества учебного времени, отводимого на актуализацию и коррекцию опорных знаний обучающихся;
* целенаправленного формирования мыслительных операций (анализ, синтез, обобщение, классификация) и процессов (дедукция, сравнение, абстрагирование);
* развития внимания, памяти (освоение массива новых терминов и понятий), воображения (преобразование символических форм);
* развития коммуникативных умений: участвовать в дискуссии (умение грамотно поставить вопрос выразить и донести свою мысль до собеседника); кратко и точно отвечать на вопросы;
* использования методов дифференцированной работы с обучающимися: повторение, анализ и устранение ошибок, разработка и выполнение необходимого минимума заданий для ликвидации индивидуальных пробелов, систематизация индивидуальных заданий и развивающих упражнений;
* стимулирование учебной деятельности: поощрение, ситуация успеха, побуждение к активному труду, эмоциональный комфорт, доброжелательность на уроке;
* использования специальных приемов и средств обучения, приемов анализа и презентации текстового материала, обеспечивающих реализацию метода «обходных путей», коррекционного воздействия на речевую деятельность, повышение контроля за устной и письменной речью.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

1. КЛАСС
2. **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».

1. **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.

1. **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.

1. **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.

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.

1. **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.

1. **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.

1. **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.

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 14 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 (интерактивной доской) или интерактивная панель.

**Приложение 1.**

**Календарно-тематическое планирование**

**«ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ» (5 класс, 1 раз в неделю).**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **П/П** | **Дата** | | **Тема урока** | **Примечания** | **Воспитательные задачи** |
| **ПЛАН** | **ФАКТ** |
| **Раздел 1. Устройство компьютера (5 ч)** | | | | | |
| 1 |  |  | Техника безопасности в кабинете информатики.  Устройство компьютера. | Запомнить конспект. | Формирование ответственного отношения к труду; содействовать воспитанию усидчивости, умению преодолевать трудности; формирование позитивных жизненных перспектив, инициативность, креативность, готовность и способность к личностному самоопределению, способность ставить цели. |
|  |
| 2 |  |  | Внешние и внутренние устройства компьютера. | Записать примеры внешних и внутренних устройств в тетрадь. |
|  |
| 3 |  |  | Файлы и папки. | Запомнить конспект, ответить на вопросы. |
| 4 |  |  | Программное обеспечение компьютера. | Выучить термины. Запомнить конспект. |
| 5 |  |  | Подведение итогов модуля. | Повторить основные понятия курса. |
|  |
| **Раздел 2. Знакомство со средой визуального программирования Scratch (11 ч)** | | | | | |
| 6 (1) |  |  | Алгоритмы и языки программирования. | Выучить термины в рабочей тетради, запомнить конспект | Содействовать воспитанию дружелюбного отношения учащихся друг к другу; содействовать воспитанию усидчивости, умению преодолевать трудности, интереса к учёбе и труду. |
| 7 (2) |  |  | Среда Scratch: скрипты. | Запомнить конспект. |
| 8 (3) |  |  | Циклические алгоритмы. | Запомнить конспект, выучить термины. Записать в тетрадь примеры циклического алгоритма |
| 9 (4) |  |  | Ветвление. | Запомнить конспект. |
| 10 (5) |  |  | Повороты. | Запомнить конспект. |
| 11 (6) |  |  | Повороты и движение. | Запомнить конспект, выучить термины. |
| 12 (7) |  |  | Практикум решения задач. | Составить свою задачу и решить.(творческое задание) |
| 13 (8) |  |  | Система координат | Решить задания на карточке. |
| 14 (9) |  |  | Установка начальных позиций. | Запомнить конспект. |
| 15 (10) |  |  | Установка начальных позиций: свойства, внешность. | Выучить термины. |
| 16 (11) |  |  | Параллельные скрипты, анимация. | Ответить на вопросы и выполнить задания на карточке. |
| 17 (12) |  |  | Передача сообщений. | Подготовить сообщение на тему «Безопасность в социальных сетях и мессенджерах. Спам-звонки и сообщения» |
| 18 (13) |  |  | Подведение итогов модуля. | Повторить основные понятия курса. |
| **Раздел 3. Создание презентаций (7 ч)** | | | | |  |
| 19(1) |  |  | Мультимедийные презентации. | Закрепить навык работы с MicrosoftPowerPoint дома. | Содействовать воспитанию интереса к учёбе и труду; способствовать воспитанию алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе. |
|  |
| **Раздел 4. Коммуникация и безопасность в Сети (7 ч)** | | | | |  |
| 20(1) |  |  | Работа в Интернете. | Подготовить сообщение на тему «Для чего нужен интернет» или «История создания интернета». | Способствовать воспитанию общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности. |
|  |
| 21(2) |  |  | Безопасность в интернете. | Запомнить конспект, наизусть знать правила безопасности в сети Интернет. |
|  |
| 22 (3) |  |  | Творческая работа. Оценка сайта. | Повторить основные понятия курса. |
|  |

**Приложение 2.**

**Календарно-тематическое планирование**

**«ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ» (6 класс, 1 раз в неделю).**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **П/П** | **Дата** | | **Тема урока** | **Примечания** | **Воспитательные задачи** |
| **ПЛАН** | **ФАКТ** |
| **РАЗДЕЛ 1. Информационные модели. (4ч)** | | | | |  |
| 1 |  |  | Техника безопасности в кабинете информатики. Моделирование как метод познания мира. | Запомнить конспект, подготовить сообщение на тему «Моделирование» | Содействовать формированию активности и самостоятельности в учебно-трудовой деятельности; Способствовать формированию мировоззрения, соответствующее современному уровню развития науки, значимости науки. |
|  |
| 2 |  |  | Виды моделей. | Ответить на вопросы и задания на карточке. Запомнить конспект. |
|  |
| 3 |  |  | Информационное моделирование. | Составить кроссворд по теме «моделирование». Подготовиться к контрольной работе. |
|  |
| 4 |  |  | Подведение итогов модуля. | Повторить основные понятия курса. |
|  |
|  |
| **РАЗДЕЛ 2.Создание игр в SCRATCH. (9ч)** | | | | |  |
| 5 (1) |  |  | Создание программы в Scratch. | Закрепить изученное, запомнить конспект. | Воспитывать представление о программировании как сфере возможной профессиональной деятельности. |
|  |
| 6 (2) |  |  | Передача сообщений. | Подготовка к публичной защите реферата. |
|  |
| 7 (3) |  |  | Разработка игры «Лабиринт». Часть 1. | Запомнить конспект. |
|  |
| 8 (4) |  |  | Разработка игры «Лабиринт». Часть 2. | Запомнить конспект, повторить пройденное раннее. |
|  |
| 9 (5) |  |  | Разработка игры «Лабиринт». Часть 3. | Запомнить конспект. |
| 10 (6) |  |  | Разработка игры «Платформер». Часть 1. | Ответить на вопросы и выполнить задания на карточке. |
|  |
| 15 (7) |  |  | Разработка игры «Платформер». Часть 2 | Запомнить конспект. |
|  |
| 16 (8) |  |  | Цикл с условием. | Выучить термины, запомнить конспект. Подготовиться к контрольной работе. |
| 17 (9) |  |  | Подведение итогов модуля. | Повторить основные понятия курса. |
|  |
| **РАЗДЕЛ 3. Информационные процессы. (6ч)** | | | | |  |
| 18 (1) |  |  | Информационные процессы. | Запомнить конспект и выучить термины | Способствовать воспитанию усидчивости, умение преодолевать трудности, аккуратность при выполнении заданий, силы воли, настойчивости, упорства. |
|  |
| 19 (2) |  |  | Двоичный код. | Выучить основные понятия. |
|  |
| 20 (3) |  |  | Кодирование различной информации. | Запомнить конспект. |
|  |
| 21 (4) |  |  | Информационный объём данных. | Ответить на вопросы на карточке. Решить задачи. |
| 22 (5) |  |  | Работа с различными файлами. | Создать текстовый документ и назвать его полным наименованием. Подготовиться к контрольной работе. |
| 23 (6) |  |  | Подведение итогов модуля. | Повторить основные понятия курса. |