

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
**Министерство образования и молодежной политики
Свердловской области**
**Управление образования Администрации города Нижний Тагил
МАОУ СОШ №100**

РАССМОТРЕНО
Педагогическим
советом

МАОУ СОШ №100
№1 от «30» августа 2023г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МАОУ СОШ
№100

Д.В. Язовских
№01-12/253 от 31.08.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**учебного предмета «Основы программирования»
для обучающихся 5–6 классов**

**г. Нижний Тагил
2023**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса «Основы программирования» 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), Примерной рабочей программы курса «Основы программирования» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол №5/22 от 25.08.2022 г.) 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 «Основы программирования», устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темами 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 «Основы программирования» на уровне основного общего образования и систему оценки достижения планируемых результатов.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Курс «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 «Основы программирования» 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 «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Целями изучения курса «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 «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 УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса 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 ОБУЧЕНИЯ КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

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. 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.

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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА «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;*
- *интерес к обучению и познанию;*
- *любопытность;*
- *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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

| № п/п | Наименование разделов и тем программы | Количество часов | | | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы |
|-------------------------------------|---|------------------|----|----|--|
| | | Всего | КР | ПР | |
| 1 | Раздел 1. Устройство компьютера | 5 | | 2 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 2 | Раздел 2. Знакомство со средой визуального программирования Scratch | 14 | | 12 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php |
| 3 | Раздел 3. Создание презентаций | 7 | | 6 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.ph |
| 4 | Раздел 4. Коммуникация и безопасность в Сети | 7 | | 2 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 33 | | 22 | |

6 КЛАСС

| № п/п | Наименование разделов и тем программы | Количество часов | | | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы |
|-------------------------------------|---------------------------------------|------------------|----|----|--|
| | | Всего | КР | ПР | |
| 1 | Раздел 1. Информационные модели | 3 | | 1 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 2 | Раздел 2. Создание игр в Scratch | 15 | | 15 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php |
| 3 | Раздел 3. Информационные процессы | 6 | | 1 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php |
| 4 | Раздел 4. Электронные таблицы | 8 | | 5 | РЭШ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 33 | | 22 | |

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Взаимосвязь с программой воспитания | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|----------|------------|------------------|----|----|--|---|
| | | Всего | КР | ПР | | |

| | | | | | | |
|----|---|---|--|---|--|--|
| 1 | ТБ. Компьютер — универсальное устройство обработки данных | 1 | | | Международный день грамотности. ПР «Я это знаю! (проверка знаний словарных слов) | |
| 2 | Внешние и внутренние устройства компьютера | 1 | | | | |
| 3 | Файлы и папки. Программное обеспечение компьютера | 1 | | 1 | День музыки. ПР «Работа с файлами и папами» | |
| 4 | Текстовые документы | 1 | | 1 | | |
| 5 | Подведение итогов раздела 1 | 1 | | | | |
| 6 | Алгоритмы и языки программирования | 1 | | | | |
| 7 | Линейные алгоритмы. Интерфейс среды Scratch | 1 | | | | |
| 8 | Среда Scratch: скрипты | 1 | | 1 | | |
| 9 | Циклические алгоритмы | 1 | | 1 | | |
| 10 | Ветвление | 1 | | 1 | | |
| 11 | Повороты | 1 | | 1 | | |
| 12 | Повороты и движение | 1 | | 1 | | |
| 13 | Практикум решения задач | 1 | | 1 | | |
| 14 | Система координат | 1 | | 1 | | |
| 15 | Установка начальных позиций | 1 | | 1 | | |
| 16 | Установка начальных позиций: свойства, внешность | 1 | | 1 | | |
| 17 | Параллельные скрипты, анимация | 1 | | 1 | | |
| 18 | Передача сообщений | 1 | | 1 | | |
| 19 | Подведение итогов раздела 2 | 1 | | 1 | | |
| 20 | Оформление презентаций. Структура презентации | 1 | | | | |
| 21 | Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений | 1 | | 1 | | |
| 22 | Способы структурирования информации. | 1 | | 1 | Оформление документа о Дне | |

| | | | | | | |
|-------------------------------------|--|----|--|----|--|--|
| | Схемы, таблицы, списки | | | | русской науки | |
| 23 | Способы структурирования информации. Схемы, таблицы, списки | 1 | | 1 | Оформление документа ко Дню защитника Отечества | |
| 24 | Заголовки на слайдах | 1 | | 1 | Оформление документа к Международному женскому дню | |
| 25 | Практика по созданию презентации | 1 | | 1 | ПР «Театры Екатеринбурга» | |
| 26 | Подведение итогов раздела 3 | 1 | | 1 | | |
| 27 | Коммуникация в Сети | 1 | | | | |
| 28 | Хранение информации в Интернете | 1 | | 1 | Поиск информации ко Дню космонавтики | |
| 29 | Электронная почта | 1 | | 1 | | |
| 30 | Безопасность: пароли, интернет-мошенничество | 1 | | | | |
| 31 | Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибер- буллинг | 1 | | | | |
| 32 | Вирусы. Антивирусные программы | 1 | | | | |
| 33 | Подведение итогов раздела 4 | 1 | | | | |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 33 | | 22 | | |

6 КЛАСС

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Взаимосвязь с программой воспитания | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|-------|---|------------------|----|----|--|--|
| | | Всего | КР | ПР | | |
| 1 | ТБ. Моделирование как метод познания мира. Виды моделей | 1 | | | Международный день грамотности. ПР «Я это знаю! (проверка знаний словарных слов) | |
| 2 | Информационное моделирование | 1 | | 1 | Задания, содержащие информацию о Международном дне музыки | |
| 3 | Подведение итогов раздела 1 | 1 | | | | |
| 4 | Создание программы в Scratch | 1 | | 1 | | |
| 5 | Передача сообщений | 1 | | 1 | | |
| 6 | Разработка игры «Угадай-ка». | 1 | | 1 | | |
| 7 | Разработка игры «Лабиринт». Часть 1 | 1 | | 1 | | |
| 8 | Разработка игры «Лабиринт». Часть 2 | 1 | | 1 | | |
| 9 | Разработка игра «Лабиринт». Часть 3 | 1 | | 1 | | |
| 10 | Разработка игры «Платформер». Часть 1 | 1 | | 1 | | |
| 11 | Разработка игры «Платформер». Часть 2 | 1 | | 1 | | |
| 12 | Цикл с условием | 1 | | 1 | | |
| 13 | Ветвление | 1 | | 1 | | |
| 14 | Переменные | 1 | | 1 | | |
| 15 | Создание игры с подсчётом очков. Часть 1 | 1 | | 1 | | |
| 16 | Создание игры с подсчётом очков. Часть 2 | 1 | | 1 | | |
| 17 | Создание костюмов спрайта | 1 | | 1 | | |
| 18 | Подведение итогов раздела 2 | 1 | | 1 | | |
| 19 | Информационные процессы | 1 | | | | |
| 20 | Двоичный код | 1 | | | | |
| 21 | Кодирование различной информации | 1 | | | | |
| 22 | Информационный объём данных | 1 | | | | |
| 23 | Работа с различными файлами | 1 | | 1 | | |

| | | | | | | |
|-------------------------------------|---|----|--|----|---|--|
| 24 | Подведение итогов раздела 3 | 1 | | | | |
| 25 | Табличные модели | 1 | | | | |
| 26 | Интерфейс табличного процессора. Данные в ЭТ | 1 | | | | |
| 27 | Создание информационной модели в табличном процессоре | 1 | | 1 | Создание модели с использованием информации о космосе | |
| 28 | Построение диаграмм в табличном процессоре | 1 | | 1 | | |
| 29 | Построение графиков в табличном процессоре | 1 | | 1 | Построение графиков и использованием информации об экологии | |
| 30 | Анализ табличных данных | 1 | | 1 | | |
| 31 | Табличная модель: решение задач | 1 | | 1 | | |
| 32 | Подведение итогов раздела 4 | 1 | | | | |
| 33 | Резервное время | 1 | | | | |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 33 | | 22 | | |

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

– Информатика, 5 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество
«Издательство «Просвещение»

– Информатика, 6 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество
«Издательство «Просвещение»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

УМК «Информатика». Авторы Босова Л.Л., Босова А.Ю.

<https://bosova.ru/>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

ЦОС Моя школа: <https://myschool.edu.ru>