

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Самарской области
Департамент образования Администрации городского округа Самара
МБОУ «Школа № 64» г.о.Самара

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

С.А.Никульшина
Протокол № 1
от «28» августа 2025 г.

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора
по ВР

Н.В.Кравцева
«28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Ю.С.Дозорец
приказ № 412-од
от «28» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Основы программирования»

5-6 классы

г.о. Самара 2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая основа

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования» разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО), утв. приказом Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 287;
- Примерная рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования» (для 5-6 классов образовательных организаций) – данный документ доступен на портале edsoo.ru в разделе примерных рабочих программ;
- Основная образовательная программа ООО МБОУ «Школа № 64» г.о. Самара и План внеурочной деятельности Школы.

1.2. Актуальность и назначение программы

Программа направлена на развитие **алгоритмического мышления** у обучающихся 5-6 классов. Вместо изучения сложного синтаксиса «взрослых» языков программирования (Python, Pascal), используется визуальная среда **Scratch**. Это позволяет сосредоточиться на **логике и структуре** программ, не отвлекаясь на синтаксические ошибки, что является лучшей практикой обучения программированию в этом возрасте.

Назначение программы: создание условий для развития алгоритмического мышления, творческих способностей и первичных навыков программирования у обучающихся 5-6 классов через создание собственных проектов в среде Scratch.

1.3. Цель и задачи

Цель: формирование у обучающихся базовых представлений об алгоритмизации и программировании, развитие логического и творческого мышления через практическую деятельность по созданию интерактивных проектов.

Задачи:

1. **Обучающие:** познакомить с основами алгоритмизации (линейные, разветвляющиеся, циклические алгоритмы); сформировать понятия «объект», «свойство», «событие», «координатная плоскость»; обучить созданию простых проектов в Scratch.
2. **Развивающие:** развивать логическое, алгоритмическое и креативное мышление; развивать навыки работы в команде и планирования деятельности.
3. **Воспитательные:** формировать интерес к сфере информационных технологий; воспитывать усидчивость, аккуратность и ответственность.

1.4. Место курса в учебном плане

Курс реализуется в рамках внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление). Занятия проводятся **1 час в неделю (34 часа в год)** в компьютерном классе.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информатики;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при работе в группе.

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать задачи;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения задач;
- развитие навыков смыслового чтения;
- формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ.

Предметные результаты

- знание основных алгоритмических конструкций (следование, ветвление, цикл);
 - умение создавать и отлаживать простые программы в среде Scratch;
 - умение использовать координатную плоскость для управления объектами;
 - умение создавать творческие проекты (анимации, игры, интерактивные истории).
-

3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА (34 часа)

Модуль 1. Знакомство со средой Scratch (6 часов)

№	Тема	Содержание	Форма работы
1	Техника безопасности в кабинете информатики. Что такое программирование?	Инструктаж, понятие алгоритма, исполнителя, программы.	Беседа, игра «Робот»
2	Знакомство со Scratch.	Понятие спрайта,	Практическая

№	Тема	Содержание	Форма работы
	Интерфейс программы.	сцены, скрипта. Блоки команд.	работа «Почини спрайт»
3	Система координат. Движение спрайтов.	Оси X и Y. Блоки «идти», «повернуть», «перейти в x: ... y: ...».	Практикум «Кругосветное путешествие кота»
4	Среда рисования. Редактор костюмов.	Создание, редактирование спрайтов и фонов.	Практикум
5-6	Проект «Мой первый анимированный герой».	Создание и защита проекта (смена костюмов, перемещение).	Защита проекта

Модуль 2. Линейные и условные алгоритмы (8 часов)

№	Тема	Содержание	
7-8	Линейные алгоритмы. Звук и речь.	Блоки «играть звук», «сказать...». Создание простых диалогов.	
9-10	Условный оператор «Если-то».	Ветвление. Сравнение чисел. Блоки «если», «если-иначе».	
11-12	Ветвление. Сенсоры.	Блоки «касается?», «касается цвета?». Создание лабиринта.	
13-14	Проект «Угадай число»	Применение условий, ввода ответа с клавиатуры.	Практикум (проект)

Модуль 3. Циклы (8 часов)

№	Тема	Содержание
15-16	Цикл «Повторить n раз».	Отрисовка геометрических фигур. Анимация «Смена дня и ночи».
17-18	Цикл «Всегда». Бесконечное движение.	Полет самолета, плавание рыбки. Блок «если на краю, оттолкнуться».

№	Тема	Содержание	
19-20	Циклы + условия + датчики.	Летающие объекты, перехват объектов. Счетчик очков.	
21-22	Проект «Лабиринт»	Создание игры (управление стрелками, стены, финиш).	Практикум (проект)

Модуль 4. Переменные и списки (5 часов)

№	Тема	Содержание
23-24	Переменные. Создание и использование.	Игра «Поймай яблоко» с подсчетом очков.
25-26	Списки.	Создание викторины (хранение вопросов и ответов).
27	Создание таймера.	Использование переменной для отсчета времени.

Модуль 5. Творческая мастерская и итоговый проект (7 часов)

№	Тема	Содержание
28-30	Разработка собственного проекта. Выбор темы.	Выбор (мультфильм, игра, симулятор). Создание технического задания.
31-33	Реализация и отладка проекта.	Самостоятельная работа, консультации учителя.
34	Презентация и защита проектов.	Демонстрация, обсуждение.

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (34 часа)

№	Тема	Кол-во часов	Формы контроля и аттестации
1-6	Модуль 1. Знакомство со средой Scratch	6	Защита мини-проекта (№5-6)

№	Тема	Кол-во часов	Формы контроля и аттестации
7–14	Модуль 2. Линейные и условные алгоритмы	8	Проект «Угадай число»
15–22	Модуль 3. Циклы	8	Проект «Лабиринт»
23–27	Модуль 4. Переменные и списки	5	Практическая работа №23-24
28–34	Модуль 5. Творческая мастерская	7	Итоговый проект
Итого		34	

5. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ

Формы организации работы: групповая (теоретическая часть) и индивидуальная (практическая работа), проектная деятельность.

Материально-техническое обеспечение:

- Компьютерный класс (12-15 ПК) с доступом в интернет.
- Установленное ПО: среда программирования **Scratch** (офлайн-версия или доступ к онлайн-редактору scratch.mit.edu), мультимедийный проектор.
- Доска с координатной сеткой и раздаточный материал (блок-схемы алгоритмов).

Основное содержание программы (перечисление ключевых тем) полностью совпадает с Тематическим планированием, представленным выше. Оно последовательно раскрывает содержание модулей, описанных в разделе 3.