

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа с. Екатериновка муниципального района  
Красноярский Самарской области

**РАССМОТРЕНО**

на заседании МО  
учителей -предметников  
Протокол №1

«28» августа 2024 г.

**ПРОВЕРЕНО**

Заместитель директора по УВР  
Невзорова Т. В.  
от «28» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор ГБОУ СОШ с.  
Екатериновка  
Захарова И. А.

№ 152 от «28» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по внеурочной деятельности**  
**Курс «Основы программирования»**

Возраст: 11-15 лет

**2024 год**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования» (далее — курс) для 5—9 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.

### 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 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.

#### МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса внеурочной деятельности предназначена для организации внеурочной деятельности. На изучение программы в 5-9 классах отводится по 34 часа из расчёта 1 час в неделю.

# **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;
  - 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 условия.

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; 6 иметь представление о компьютерном моделировании; 6 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.

#### 7 класс

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- объяснять, что такое информация, информационный процесс;
- перечислять виды информации;
- кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам;
- переводить данные из одной единицы измерения информации в другую;
  - характеризовать устройство компьютера;
- приводить примеры устройств для хранения и передачи информации;
  - разбираться в структуре файловой системы;
  - строить путь к файлу;
- объяснять, что такое алгоритм, язык программирования, программа;
- использовать переменные различных типов при написании программ на Python;
- использовать оператор присваивания при написании программ на Python;
  - искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
  - дописывать программный код на Python;
  - писать программный код на Python;
- использовать ветвления и циклы при написании программ на Python;
  - анализировать блок-схемы и программы на Python;
- объяснять, что такое логическое выражение; 6 вычислять значение логического выражения; 6 записывать логическое выражение на Python; понимать структуру адресов веб-ресурсов;
- форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
  - создавать презентации в Google Презентациях.

## 8 класс

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- выделять основные этапы в истории развития информационных технологий и персонального компьютера;
- понимать принцип работы архитектуры Неймана;
- искать информацию в Интернете;
- форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
- открывать доступ к презентации в Google Презентациях для совместной работы;
- писать программы на Python для рисования различных геометрических фигур, используя модуль Turtle;
- понимать различия локальных и глобальных переменных;
- решать задачи с использованием глобальных переменных на Python;
- строить таблицы истинности для логических выражений;
- строить логические схемы;
- понимать, что такое событие;
- использовать события при написании программ на Python;
- искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- дописывать программный код на Python;
- писать программный код на Python;
- писать свои функции на Python;
- разбивать задачи на подзадачи;
- анализировать блок-схемы и программы на Python.

## 9 класс

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- объяснять, что такое база данных, системы управления базами данных;
- перечислять виды баз данных;
- писать программы на Python по обработке числовых последовательностей;
- использовать списки и словари при написании программ на Python;
- искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- дописывать программный код на Python;
- писать программный код на Python;
- разбивать задачи на подзадачи;
- анализировать блок-схемы и программы на Python;
- разрабатывать веб-страницы, содержащие рисунки, списки и гиперссылки;
- защищать персональную информацию от несанкционированного доступа;

- предупреждать вовлечение себя и окружающих в деструктивные формы сетевой активности, такие как кибербуллинг.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «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. 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 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.

## 7 КЛАСС

### **1. Информация и информационные процессы (разделы «Цифровая грамотность» и «Теоретические основы информатики»)**

Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация и информационные процессы. Виды информации. Хранение информации. Устройства для работы с информацией. Устройство компьютера. Кодирование информации. Код. Процессы кодирования и декодирования. Единицы измерения информации. Файловая система. Одноуровневая и многоуровневая файловые структуры. Путь к файлу. Операции с файлами.

## **2. Основы языка программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Современные языки программирования. Алгоритм. Язык программирования. Программа. Среда разработки IDE. Интерфейс Sculp. Виды алгоритмов: линейный, разветвляющийся. Переменные. Правила образования имён переменных. Типы данных: целое число, строка. Функция. Виды функций. Функция: print(), input(), int(). Ветвление в Python. Оператор if-else. Вложенное ветвление. Множественное ветвление. Оператор if-elif-else. Проект «Чат-бот».

## **3. Циклы в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Логическое выражение. Простые и сложные логические выражения. Результат вычисления логического выражения. Условие. Операции сравнения в Python. Логические операторы в Python: and, or и not. Операторы целочисленного деления и деления с остатком на Python. Цикл с предусловием. Цикл с параметром. Проект «Максимум и минимум».

## **4. Информационные технологии (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)**

Средства коммуникации. Современные средства общения. Всемирная паутина (WWW). Назначение браузера. Создание почтового ящика. Облачное хранилище. Правила безопасности в Интернете. Текстовая информация в реальной жизни. Обработка текстовой информации. Форматирование текста. Обработка графической информации. Виды графической информации. Применение компьютерной графики. Работа с табличным процессором. Создание презентаций. Проект «Презентация Elevator Pitch».

### **8 КЛАСС**

## **1. Информационные технологии (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)**

История развития информационных технологий и персонального компьютера. Виды информационных процессов. Устройства для работы с информацией. Архитектура Неймана. Программное обеспечение. Виды программного обеспечения. Пользовательский интерфейс. Работа с поисковыми системами. Повторение видов информации, форматирования, редактирования текста и работы в облачном сервисе Google. Изучение новых функций Google Документов для форматирования текста. Виды презентаций. Совместный доступ к презентации в Google.

## **2. Графический модуль Turtle в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Подключение модуля Turtle. Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой. Заливка замкнутых многоугольников. Рисование окружности. Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape. Управление несколькими черепашками.

## **3. Функции и события на примере модуля Turtle в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Повторение: функция, виды функций. Функции модуля Turtle. Самостоятельное создание функции. Глобальные и локальные переменные. Объект «экран». Событие. Работа с событиями. Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха.

## **4. Элементы алгебры логики (раздел «Теоретические основы информатики»)**

Электронное устройство. Логическое высказывание. Логические операции и выражения. Таблица истинности для логического выражения. Логические элементы. Построение логических схем. Алгоритм построения логической схемы.

### **9 КЛАСС**

## **1. Современные цифровые технологии (раздел «Информационные технологии»)**

Повторение: информационные технологии. Документооборот. Электронный документооборот. Механизмы работы с документами. Система электронного документооборота. Достоинства и недостатки бумажного и электронного документооборота.

Проверка подлинности. Электронная цифровая подпись. Компьютерная графика. Способы хранения графической информации на компьютере. Отличия растровой графики от векторной. Преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Трёхмерная графика. Программы для создания компьютерной графики. UX/UI-дизайн. Трёхмерная система координат. Интерфейс Tinkercad.

## **2. Структуры данных (разделы «Теоретические основы информатики» и «Алгоритмы и программирование»)**

Базы данных. Системы управления базами данных (СУБД). Запросы. Структурированные и неструктурированные данные. Работа с большими данными. Причины структурирования данных. Реляционная база данных.

Виды баз данных по способу организации данных. Виды баз данных по способу хранения. Функции `str()` и `int()`. Методы для работы со строками. Создание списка в Python. Действия над элементами списка. Функции `append()`, `remove()`. Объединение списков. Циклический просмотр списка. Сортировка списков. Сумма элементов списка. Обработка списков. Сравнение списков и словарей.

### **3. Списки и словари в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Словарь. Создание словаря в Python. Добавление новой записи в словарь. Вывод значения по ключу. Замена элемента словаря. Удаление элемента из словаря. Работа с элементами словаря. Методы работы со списками (`len()`, `clear()`, `keys()`, `values()`, `items()`).

### **4. Разработка веб-сайтов (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Структура и разработка сайтов. Знакомство со специалистами по разработке сайтов. Конструкторы сайтов. Создание сайта в конструкторе Google. Язык HTML. Основы веб-дизайна.

### **5. Информационная безопасность (раздел «Цифровая грамотность»)**

Информационная безопасность. Приватность и защита персональных данных. Основные типы угроз в Интернете. Правила поведения в Интернете. Кибербуллинг. Защита частных данных. Финансовая информационная безопасность. Виды финансового мошенничества. Шифрование и криптография.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 КЛАСС 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
<b>Устройство компьютера (3ч)</b>		
1.	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1
2.	Файлы и папки	1
3.	Текстовые документы	1
<b>Знакомство со средой визуального программирования Scratch (11 ч)</b>		
4.	Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы	1
5.	Линейные алгоритмы	1
6.	Интерфейс Scratch	1
7.	Ветвление	1
8.	Циклические алгоритмы	1
9.	Среда Scratch: скрипты	1
10.	Повороты и движение	1
11.	Система координат	1
12.	Установка начальных позиций	1
13.	Параллельные скрипты, анимация	1
14.	Передача сообщений	1
<b>Создание презентаций (7 ч)</b>		
15.	Оформление презентаций	1
16.	Структура презентации	1
17.	Изображения в презентации	1
18.	Редактирование слайда	1
19.	Способы структурирования информации	1

20.	Схемы, таблицы, списки	1
21.	Заголовки на слайдах	1
<b>Коммуникация и безопасность в сети (7 ч)</b>		
22.	Коммуникация в Сети	1
23.	Сервер. Хостинг	1
24.	Формирование адреса в Интернете	1
25.	Электронная почта	1
26.	Безопасность: пароли	1
27.	Безопасность: интернет-мошенничество	1
28.	Социальные сети	1
29-34.	Резерв	6
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

## **6 КЛАСС 2 год обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
<b>Информационные модели (3 ч)</b>		
1.	Этапы моделирования	1
2.	Виды моделей	1
3.	Построение информационной модели	1
<b>Создание игр в Scratch (12 ч)</b>		
4.	Компьютерная игра	1
5.	Команды для перемещения спрайта	1
6.	Создание уровней в игре	1
7.	Игра-платформер	1
8.	Игра-платформер	1
9.	Программирование гравитации	1

10.	Программирование гравитации	1
11.	Создание костюмов спрайта	1
12.	Создание сюжета игры	1
13.	Создание сюжета игры	1
14.	Тестирование игры	1
15.	Тестирование игры	1
<b>Информационные процессы (5 ч)</b>		
16.	Информация и информационные процессы	1
17.	Двоичный код	1
18.	Двоичный код	1
19.	Единицы измерения информации	1
20.	Единицы измерения информации	1
<b>Электронные таблицы (8 ч)</b>		
21.	Табличные модели и их особенности	1
22.	Интерфейс табличного процессора	1
23.	Ячейки	1
24.	Адреса ячеек	1
25.	Диапазон данных	1
26.	Типы данных в ячейках	1
27.	Составление формул	1
28.	Автозаполнение ячеек	1
29-34.	Резерв	6
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

### 7 КЛАСС 3 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
<b>Информация и информационные процессы (6 ч)</b>		
1.	Информация и информационные процессы	1

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
2.	Устройство компьютера	1
3.	Кодирование информации	1
4.	Единицы измерения информации	1
5.	Файловая система	1
6.	Операции с файлами	1
<b>Основы языка программирования Python (12 ч)</b>		
7.	Знакомство с языком программирования Python	1
8.	Знакомство с языком программирования Python	1
9.	Типы данных. Переменные	1
10.	Типы данных. Переменные	1
11.	Ввод и вывод данных	1
12.	Ввод и вывод данных	1
13.	Ветвление	1
14.	Ветвление	1
15.	Ветвление	1
16.	Проект «Чат-бот»	1
17.	Проект «Чат-бот»	1
18.	Проект «Чат-бот»	1
<b>Циклы в языке программирования Python (9 ч)</b>		
19.	Логические выражения и операторы	1
20.	Логические выражения и операторы	1
21.	Логические выражения и операторы	1
22.	Циклы	1
23.	Циклы	1
24.	Циклы	1
25.	Статистика	1
26.	Примеры статистических моделей	1

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
27.	Формула вычисления среднего	1
<b>Информационные технологии (7 ч)</b>		
28.	Средства коммуникации	1
29.	Всемирная паутина (WWW)	1
30.	Обработка текстовой информации	1
31.	Обработка графической информации	1
32.	Работа с табличным процессором	1
33.	Свойства и правила хорошей презентации	1
34.	Особенности презентации типа «Elevator Pitch»	1
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

#### **8 КЛАСС 4 год обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
<b>Информационные технологии (9 ч)</b>		
1.	История развития информационных технологий	1
2.	Виды информационных процессов	1
3.	Устройства для работы с информацией	1
4.	Программное обеспечение	1
5.	Пользовательский интерфейс	1
6.	Обработка текстовой информации	1
7.	Обработка графической информации	1
8.	Работа с электронными таблицами	1
9.	Создание презентаций	1
<b>Графический модуль Turtle в языке программирования Python (8 ч)</b>		
10.	Подключение модуля Turtle	1
11.	Основные команды управления черепашкой	1
12.	Заливка замкнутых многоугольников	1

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
13.	Рисование окружности	1
14.	Изменение внешности черепашки	1
15.	Изменение внешности черепашки	1
16.	Управление несколькими черепашками	1
17.	Управление несколькими черепашками	1
<b>Функции и события на примере модуля Turtle в языке программирования Python (12 ч)</b>		
18.	Функция	1
19.	Виды функций	1
20.	Функции модуля Turtle	1
21.	Самостоятельное создание функций	1
22.	Глобальные и локальные переменные	1
23.	Глобальные и локальные переменные	1
24.	Объект «экран»	1
25.	Событие	1
26.	Работа с событиями	1
27.	Фракталы	1
28.	Рекурсия	1
29.	Кривая Коха	1
<b>Элементы алгебры логики (5 ч)</b>		
30.	Логическое высказывание	1
31.	Логические операции	1
32.	Таблица истинности	1
33.	Логические элементы	1
34.	Построение логических схем	1
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

**9 КЛАСС**  
**5 год обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
<b>Современные цифровые технологии (6 ч)</b>		
1.	Документооборот	1
2.	Проверка подлинности	1
3.	Электронная цифровая подпись	1
4.	Компьютерная графика	1
5.	Отличия растровой графики от векторной	1
6.	Программы для создания компьютерной графики	1
<b>Структуры данных (11 ч)</b>		
7.	Базы данных	1
8.	Системы управления базами данных	1
9.	Виды баз данных	1
10.	Реляционная база данных	1
11.	Функции str() и int()	1
12.	Создание списка в Python	1
13.	Функции append(), remove()	1
14.	Объединение списков	1
15.	Циклический просмотр списка	1
16.	Сумма элементов списка	1
17.	Обработка списков	1
<b>Списки и словари в языке программирования Python (5 ч)</b>		
18.	Создание словаря в Python	1
19.	Вывод значения по ключу	1
20.	Замена элемента словаря	1
21.	Работа с элементами словаря	1
22.	Методы работы со списками (len(), clear(), keys(), values(), items())	1
<b>Разработка веб-сайтов (6 ч)</b>		

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
23.	Структура и разработка сайтов	1
24.	Структура и разработка сайтов	1
25.	Конструкторы сайтов	1
26.	Конструкторы сайтов	1
27.	Язык HTML	1
28.	Основы веб-дизайна	1
<b>Информационная безопасность (6 ч)</b>		
29.	Информационная безопасность	1
30.	Основные типы угроз в Интернете	1
31.	Правила поведения в Интернете	1
32.	Защита приватных данных	1
33.	Финансовая информационная безопасность	1
34.	Шифрование и криптография	1
	<b>Итого</b>	<b>34</b>