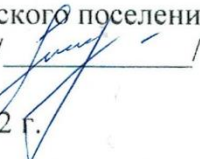


«Согласовано»

Заместитель директора по УВР МБОУ СОШ
Гайтерского сельского поселения
Андреева Д.Д. /  /

«29» августа 2022 г.

«Утверждаю»

И.о директора МБОУ СОШ Гайтерского
сельского поселения
Пономарева О.Ю. /  /

Приказ № 76 от «29» августа 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности
«Программирование»
6 класс

Составитель:

Андреева Д.Г.

учитель физики

с.п. Гайтер
2022-2023 учебный год

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса «Основы программирования» предназначена для учащихся 6 класс. Данная программа составлена на основе стандарта среднего (полного) общего образования по Информатике и ИКТ. Рабочая программа составлена на основе системы "Исполнители", авторские права на которую принадлежат учителю школы №163 г. С-Петербурга, доктору технических наук К.Ю.Полякову.

Изучение курса направлено на достижение следующих **целей**:

- пропедевтическая подготовка школьников по программированию;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения перечисленных целей необходимо решение следующих **задач**:

- развитие у учащихся абстрактного, логического и алгоритмического мышления;
- индивидуализация процесса образования посредством дифференцирования заданий по уровню сложности и объему, что призвано обеспечить эффективность самостоятельной работы учащихся;
- обучение основам моделирования и программирования, выявление программистских способностей школьников;
- развитие межпредметных связей: использование основ координатного метода на плоскости, приобретение навыков геометрических построений, владения геометрическим языком, использования его для описания предметов окружающего мира, пространственных представлений и изобразительных умений.

На изучение предмета отводится 17 учебных недель по 1 часу в неделю. Всего 17 часов

II. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Исполнитель Робот

Учащийся научится:

- запускать среду исполнителя Робот;
- запускать программу на исполнение;
- выполнять отладку программы;
- находить ошибки в тексте программе;
- приводить примеры представления алгоритмов на формальном языке.

Учащийся получит возможность:

- представлять алгоритмы на формальном языке (в блок-схеме, графически, с помощью пиктограмм);

Исполнитель Чертёжник

Учащийся научится:

- основам работы с исполнителем Чертежник
- строить алгоритмы в среде исполнителя

- запускать алгоритм в действие
- рисовать простейшие фигуры, реализуя линейные алгоритмы.

Учащийся получит возможность:

- научиться разрабатывать план решения задач.

Исполнитель Черепашка

Учащийся научится:

- основам работы с исполнителем Черепашка
- строить алгоритмы в среде исполнителя
- запускать алгоритм в действие

Учащийся получит возможность:

- научиться основами проектной деятельности.

III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Исполнитель Робот – 6 ч

Знакомство с системой команд исполнителя. Построение и решение различных видов алгоритмов. Работа с циклами, условными операторами. Выполнение творческого проекта “Создание и решение алгоритмов”.

Исполнитель Чертёжник – 6 ч

Знакомство с системой команд исполнителя Чертежник, средой обитания исполнителя. Алгоритмы построения фигур и узоров. Работа с процедурами. Выполнение творческих проектов.

Исполнитель Черепашка –

Знакомство с системой команд исполнителя Черепашка, средой обитания исполнителя. Работа с рисунком, задание цвета. Работа с циклами и процедурами. Выполнение творческих проектов.

IV. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема раздела	Количество часов			
		Всего	Теория	Практикум	Проекты
1	Исполнитель Робот	6	1	3	1
2	Исполнитель Чертежник	6	1	4	1
3	Исполнитель Чертежник	7	1	4	1
	Всего	17	3	11	3

2. Календарно-тематическое планирование

№	Тема урока	Элементы содержания	Примечание	Дата
---	------------	---------------------	------------	------

уро ка				план	факт
Исполнитель Робот – 6 ч					
1.	Знакомство с системой команд исполнителя	Среда обитания и СКИ Робот			
2.	Построение и решение различных видов алгоритмов	Построение логических алгоритмов решения задач			
3.					
4.	Работа с циклами, условными операторами	Построение циклических алгоритмов решения задач Вложенные циклы. Цикл ПОКА			
5.					
6.	Выполнение творческого проекта “Создание и решение алгоритмов”.	Творческий проект “Создание лабиринта и его решение”			
Исполнитель Чертежник – 6 ч					
7.	Знакомство с системой команд исполнителя Чертежник	Среда обитания и СКИ Чертежник			
8.	Алгоритмы построения фигур и узоров	Алгоритм решения задачи “МИР”. Рисование узоров			
9.					
10	Работа с процедурами	Использование процедур			
11					
12	Творческий проект	Творческий проект “5 улиц из 6 домов”			
Исполнитель Черепаха – 5 ч					
13	Знакомство с системой команд исполнителя Черепашка	Среда обитания и СКИ Черепашки			
14	Работа с рисунком, задание цвета	Как закрасить рисунок?			
15					
16	Работа с циклами и процедурами	Создание узоров			
17	Творческий проект “Аллея цветов”				