
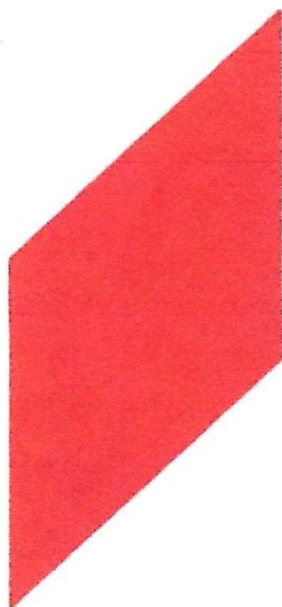


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 14 имени ДРОБОТОВОЙ Л.И.»  
Кочубеевского муниципального округа

«СОГЛАСОВАНО»  
Руководитель Центра образования  
цифрового и гуманитарного  
профилей  
«Точка Роста»  
МОУ СОШ № 14 им. Дроботовой Л.И.  
 А.И.Козленко



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНФОЗНАЙКА»



Возраст обучающихся: 12-13 лет  
класс / классы: 5-6 классы  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Педагог дополнительного  
образования  
Ковалева Л.И.

**Муниципальное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 14 им. Дроботовой Л.И.»**

Рассмотрено на заседании ШМО _____ 20__ г. Руководитель ШМО Протокол № _____ от «__» _____ 20__ г. _____ Н.А.Кидалова	Согласовано _____ 20__ г. Зам. директора по УВР _____ Е.С. Мурадханова	Утверждаю _____ 20__ г. Директор МОУ СОШ №14 им. Дроботовой Л.И. _____ Е.М. Сетова
---	---	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
для занятий в «Точке Роста»  
по курсу ИНФОРМАТИКА  
для возрастной категории 12 – 13 лет**

**Разработана:  
Учителем информатики  
Ковалевой Л.И.**

## *Пояснительная записка.*

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Scratch, а также умению работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами). Программа составлена в соответствии с Программой школьного курса информатики ФГАУ «Фонд новых форм развития образования», Москва, 2020 г. Программа рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю). Рекомендуемая возрастная категория 12 – 13 лет.

## *Цели и задачи курса.*

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- ✚ создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- ✚ формирование информационной и алгоритмической культуры;
- ✚ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм;
- ✚ формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- ✚ овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

## *1 Содержание курса*

### *2*

#### **Программирование в Scratch (34 часа)**

Знакомство со средой программирования Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием. Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

#### **Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer (34 часа)**

Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Колонтитулы. Изображения в текстовых

документах. Графика в текстовых документах. Таблицы в документах. Работа с Google-docs.

## *Планируемые результаты*

**Важнейшими умениями/знаниями являются следующие:**

- умение пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- умение следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- умение осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;
- умение искать информацию с применением правил поиска (построения запросов), в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- умение составлять сценарии проектов среды Scratch;
- умение составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд; использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;
- умение создавать линейные алгоритмы для исполнителя; умение создавать циклические и ветвящиеся алгоритмы;
- умение управлять одновременной работой нескольких исполнителей; умение передавать сообщения между исполнителями;
- умение тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- умение создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- умение работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять; использовать необходимые шрифты; форматировать документ;
- умение создавать и редактировать документы в Google – docs; работать с инструментами Google – docs;
- умение размещать документы в облачном хранилище; организовывать коллективную работу с документами; настраивать права доступа к документам;
- умение выбирать способ представления своего проекта с использованием соответствующих программных средств.

**Календарно-тематическое планирование учебного материала  
всего 68 часов (2 часа в неделю)**

№ п/п	Тема занятия	Дата
1	Знакомство со средой программирования Scratch	
2	Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	
3	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.	
4	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.	
5	Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.	
6	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.	
7	Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.	
8	Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.	
9	Циклический алгоритм. Цикл в цикле.	
10	Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла.	
11	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.	
12	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	
13	Одинаковые программы для нескольких исполнителей.	
14	Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями	
15	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер.	
16	Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы с кукушкой».	
17	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ.	
18	Цикл с условием. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	
19	Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет. Сенсор «касается цвета»	
20	Оператор случайных чисел.	
21	Перемещение исполнителей между слоями.	
22	Действия исполнителей в разных слоях.	
23	Взаимодействие исполнителей.	
24	Последовательное выполнение команд исполнителями.	
25	Программирование клавиш. Мини-проект «Лабиринт»	
26	Управление событиями.	
27	Координатная плоскость. Геометрические фигуры.	
28	Координатная плоскость. Переменные.	
29	Создание списков.	
30	Использование подпрограмм.	
31	Сообщество Scratch.	
32	Отладка программ с ошибками.	
33	Итоговый проект.	
34	Итоговый проект.	
35	Знакомство с офисным пакетом LibreOffice.	

36	Сложное форматирование.	
37	Использование списков.	
38	Колонтитулы.	
39	Изображения в текстовых документах.	
40	Графика в текстовых документах.	
41	Практическая работа.	
42	Практическая работа.	
43	Создание таблиц.	
44	Работа с таблицами.	
45	Печать документа.	
46	Практическая работа. Создание сложных таблиц.	
47	Практическая работа. Создание сложных таблиц.	
48	Знакомство с Google-docs.	
49	Начало работы с Google-docs.	
50	Работа с текстом в Google-docs.	
51	Работа с текстом в Google-docs.	
52	Работа с изображениями.	
53	Работа со списками.	
54	Работа с таблицами.	
55	Работа с таблицами.	
56	Работа с диаграммами.	
57	Работа с рисунками.	
58	Работа с формулами.	
59	Настройка стилей в Google – docs.	
60	История изменений в Google – docs.	
61	Полезные сервисы в Google – docs.	
62	Настройки доступа в Google – docs.	
63	Совместная работа над документом.	
64	Горячие клавиши.	
65	Плагины для Google – docs	
66	Галерея шаблонов в Google – Docs.	
67	Любимые блюда нашего класса	
68	Публикация документов. Организация коллективной работы с документами.	

## *Материально-техническое оснащение учебного процесса*

1. ПК, МФУ;
2. Microsoft Office;
3. Среда программирования Scratch;
4. Браузер Google; Яндекс

### **Цифровые ресурсы:**

5. Курс «Введение в Scratch» [http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch\\_lessons.pdf](http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf)
6. <https://scratch.mit.edu/>
7. <https://ru.libreoffice.org/>
8. Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не знали, но боялись спросить <https://texterra.ru/blog/polnoe-rukovodstvo-po-google-docs.html>

**Видео-, аудиоматериалы:** Видеоуроки по Scratch  
<http://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ>