



Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Иркутского районного муниципального образования  
«Бутырская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано  
«31» 08 2023 г.  
Заместитель директора по ВР  
 /Черных Т.М./

Утверждено  
Приказ № 181  
От «31» 08 2023 г.  
Директор МОУ ИРМО  
«Бутырская СОШ»  
 /Асалханов А.А./



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО КУРСУ  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ BLOCKLY»**

Образовательная область: «Информатика»

**Разработала:**  
Беликова Светлана Викторовна,  
учитель первой категории

2023 г.

## **Пояснительная записка**

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Blockly, а также умению работы с данными в электронных таблицах. 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).

### **Цель и задачи обучения**

*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;

### **Формы организации образовательного процесса**

- фронтальные,
- индивидуально-групповые практикумы
- урок-консультация
- урок-практическая работа
- уроки с групповыми формами работы
- уроки-конкурсы.

### **Место курса в учебном плане**

Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 5, 6, 7 классе 34 часа. Рабочая программа рассчитана на 34 учебные недели, 1 час в неделю, для обучающихся 5, 6 и 7 класса. Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

## Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

### *Личностными результатами:*

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### *Метапредметные результаты:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

*Предметные результаты:*

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе.
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование представления о том, что значит “программировать” на примере графического языка Blockly;
- формирование представлений о векторной и растровой графика;
- формирование представлений о средствах для создания презентаций: LibreOffice.org Impress
- формирование умения формализации и структурирования информации,
- формирование умения обрабатывать данные в электронных таблицах;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

**Календарный план  
5,6,7 класс**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	<b>Всего</b>
1.	Язык программирования Blockly	14	4	10
2.	Работа с табличным процессором LibreOffice.org Calc	20	5	15
ИТОГО:		34	9	25

**Содержание программы**

**Язык программирования Blockly (14 часов)**

Среда обучения. Демо - версии. Игры. Черепаха. Лабиринт. Учимся программировать: Робот. BlocklyDuino – среда программирования роботов.

**Работа с табличным процессором LibreOffice.org Calc (20 часов)**

Знакомство с офисным пакетом LibreOffice. Этапы работы с документом. Форматирование таблиц. Работа с листами. Навигация в электронных таблицах. Формат ячеек. Панели. Копирование данных и автозаполнение. Относительная и абсолютная адресация. Обработка данных. Диаграммы и графики. Примеры задач моделирования и их решение с помощью электронных таблиц. Возможности Google Sheets.

## Календарно - тематическое планирование

№	Дата		Тема занятий	Примечание
	План	Факт		
			<b>Знакомство с Blockly.</b>	
1.	6.09		Кейс. Программирование – в играх. Урок – командная игра.	
2.	13.09		Кейс. Командная игра “Разберись со средой обучения”.	
3.	20.09		Кейс. Программирование как вызов.	
4.	27.09		Кейс. Программирование как вызов.	
5.	4.10		Кейс. Исследуем игры для программистов. Работа в команде.	
6.	11.10		Кейс. Исследуем игры для программистов. Работа в команде.	
7.	18.10		«Черепаша»	
8.	25.10		Практическая работа.	
9.	1.11		Кейс. Учимся программировать. Робот.	
10.	8.11		Продолжение проекта с прошлого урока. Презентация рассказов.	
11.	15.11		BlocklyDuino – среда программирования роботов.	
12.	22.11		BlocklyDuino – среда программирования роботов.	
13.	29.11		BlocklyDuino – среда программирования роботов. Защита проекта.	
14.	6.12		Практическая работа Кейс: Командная работа.	
<b>Работа с табличным процессором LibreOffice.org Calc</b>				
15.	13.12		Знакомство с офисным пакетом LibreOffice	
16.	20.12		Этапы работы с документом.	
17.	27.12		Форматирование таблиц.	
18.	10.01		Работа с листами.	
19.	17.01		Навигация в электронных таблицах.	
20.	24.01		Навигация по листам	
21.	31.01		Строка состояния	
22.	7.02		Боковая панель.	
23.	14.02		Выбор ячеек. Диапазоны.	
24.	21.02		Формат ячеек.	
25.	28.02		Панель формул.	
26.	6.03		Копирование ячеек.	
27.	13.03		Практическая работа. Кейс.	
28.	20.03		Обработка данных.	
29.	27.03		Практическая работа. Кейс.	

<b>30.</b>	17.04		Диаграммы и графики.	
<b>31.</b>	24.04		Примеры задач моделирования и их решение с помощью электронных таблиц.	
<b>32.</b>	8.05		Возможности Google Sheets.	
<b>33.</b>	15.05		Панель инструментов Google Sheets.	
<b>34.</b>	22.05		Итоговое занятие	