

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет образования и науки Волгоградской области

Департамент по образованию администрации Волгограда

МОУ Лицей №9

РАССМОТРЕНО

на заседании кафедры учителей
математики, информатики и
физики

Муромцева М.В.
Протокол № 1 от 29.08.2025 г.

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора

Савина А.Ю.
29.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор лицея

Жигульская И.В.
Приказ №389 от 29.08.2025г



Подписано: Жигульская Ирина Викторовна
DN: cn=Жигульская Ирина Викторовна, o=РЦ,
ou=МУНИЦИПАЛЬНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЛИЦЕЙ № 9 ИМЕНИ ЗАСЛУЖЕННОГО
УЧИТЕЛЯ ШКОЛЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
А.Н. НЕВЕРОВА, ДЕРЖИНСКОГО РАЙОНА
ВОЛГОГРАДА, email=lyceum9@volgadm.ru
Дата: 2025.10.21 18:43:15 +0300

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Основы программирования»

для учащихся 5-х классов

Волгоград 2025

Пояснительная записка к учебно-тематическому плану по основам программирования для 5-го класса

1. Название курса:

Основы программирования в образовательной среде Scratch для обучающихся 5-х классов.

2. Нормативно-правовая база:

Настоящий учебный курс разработан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (ФГОС ООО), утвержденным приказом Минпросвещения России № 159 от 31 мая 2021 г., и призван обеспечить достижение планируемых образовательных результатов, направленных на развитие познавательных и личностных качеств младших подростков.

3. Место курса в учебном плане:

Программа предназначена для организации внеурочной деятельности или дополнительной работы в рамках основной учебной программы информатики. Курс способствует формированию метапредметных и личностных результатов, предусмотренных ФГОС.

4. Цель курса:

Формирование первоначальных представлений о мире компьютеров и программирования, развитие интереса к информационно-коммуникационным технологиям, обучение навыкам постановки целей и пошагового решения задач.

5. Задачи курса:

- Предоставить школьникам понимание роли компьютера и программ в повседневной жизни.
- Привлечь внимание учащихся к творческому процессу написания программ.
- Способствовать приобретению начальных навыков программирования в среде Scratch.
- Укрепить навыки командной работы и проектной деятельности.
- Выработать осознанное отношение к правилам техники безопасности при работе с цифровыми технологиями.

6. Методы и формы работы:

Методология курса построена на сочетании лекционных и практических занятий, включающих индивидуальное творчество и совместную разработку проектов. Занятия проходят преимущественно в интерактивной форме, стимулируя активное участие каждого ребенка.

7. Результаты освоения курса:

Учащиеся овладеют начальными навыками работы в среде программирования Scratch, смогут создавать небольшие игры и анимации, научатся строить элементарные алгоритмы и осознавать важность систематизации знаний.

8. Тематическое планирование (34 часа):

Тематическое планирование включает введение в компьютер и программирование, первые шаги в Scratch, ознакомление с простыми управляющими конструкциями, циклами и переменными, а также проведение завершающего этапа – разработку индивидуальных проектов.

9. Средства контроля и оценки:

Контроль успеваемости проводится через выполнение текущих заданий, защиту проектов и устные опросы. Итоговую оценку выставляют на основании качества представленных проектов и участия в практической деятельности.

10. Ресурсы и оборудование:

Компьютерный класс с доступом в Интернет, установка браузера Chrome и среды программирования Scratch Online (или офлайн-версия Scratch).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Теоретические занятия	Практические работы	
Раздел I. Введение в программирование (4 часа)					
1.	Компьютер и программное обеспечение: Знакомство с компьютером, программами, ролью программирования.	1	1		
2.	Первая программа: начнем с команды «Привет мир!»: Первые шаги в создании простой программы.	1	1		
3.	Алгоритм и логика решения задач: Что такое алгоритм? Принцип разработки алгоритмов.	1	1		
4.	Скретч – первая среда программирования: Начало работы в среде Scratch, первый проект.	1	1		
Раздел II. Первое знакомство с языком Scratch (6 часов)					
5.	Интерфейс Scratch: Изучаем рабочую область, панели инструментов.	1		1	https://scratch.mit.edu
6.	Персонажи и фоны: Создание героев и смена фона.	1		1	https://scratch.mit.edu
7.	Добавляем движение героям: Простые перемещения по экрану.	1		1	https://scratch.mit.edu
8.	Отображение звука и речи: Игры со звуком и текстом.	1		1	https://scratch.mit.edu
9.	Запуск сценария и остановка: Запуск скрипта и завершение работы.	1		1	https://scratch.mit.edu

10.	Редактирование персонажа: Изменяем внешний вид персонажа, добавляем новые костюмы.	1		1	https://scratch.mit.edu
Раздел III. Алгоритмы движения и поведения (6 часов)					
11.	Простые управляющие структуры: Использование условий (if).	1	1		
12.	Следуй за мышью: Практическое задание – создание игры с перемещением за мышью.	1		1	https://scratch.mit.edu
13.	Управляющие блоки: Логические конструкции: if else.	1	1		
14.	Расширенное поведение объектов: Объединение разных видов движений и реакций.	1		1	https://scratch.mit.edu
15.	Гонки по кругу: Создаем простую игру-гонку.	1		1	https://scratch.mit.edu
16.	Приключение кота: Проектирование своей первой полноценной игры.	1		1	https://scratch.mit.edu
Раздел IV. Циклические конструкции (6 часов)					
17.	Понятие цикла: Что такое цикл и зачем он нужен?	1	1		
18.	Работа с простым циклом: Применение циклов в программах.	1	1		
19.	Лабиринты и препятствия: Игра с лабиринтом, используем циклы.	1		1	https://scratch.mit.edu
20.	Многократное повторение: Реализуем многократные действия.	1		1	https://scratch.mit.edu
21.	Автоматизация процесса: Экономия времени с помощью циклов.	1		1	https://scratch.mit.edu
22.	Взаимодействие предметов: Движущиеся предметы и реакция на столкновения.	1		1	https://scratch.mit.edu
Раздел V. Переменные и счётчики (6 часов)					

23.	Что такое переменная? Хранение данных в программе.	1	1		
24.	Значения переменных: Работа с числами и строками.	1	1		
25.	Использование переменных в проектах: Переменные для счета очков.	1		1	https://scratch.mit.edu
26.	Составные условия: Комбинированные проверки условий.	1	1		
27.	Проигрыш и победа: Определение победителя и проигравшего.	1		1	https://scratch.mit.edu
28.	Индивидуальная практика: Самостоятельная работа над проектом с переменными.	1		1	https://scratch.mit.edu
Раздел VI. Заключительные проекты (6 часов)					
29.	Генеральная репетиция: Подготовка финального проекта.	1		1	https://scratch.mit.edu
30.	Создание собственной игры: Развитие своего индивидуального проекта.	1		1	https://scratch.mit.edu
31.	Улучшаем игру: Оптимизация, улучшение дизайна и добавления новых уровней.	1		1	https://scratch.mit.edu
32.	Тестирование и исправление ошибок: Проверка работоспособности проекта.	1		1	https://scratch.mit.edu
33.	Демонстрация проектов: Представление проектов классу.	1		1	https://scratch.mit.edu
34.	Рефлексия и итоги: Обсуждение успехов и трудностей, обратная связь.	1	1		

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 74622892844150726796523337175507594912532816903

Владелец Жигульская Ирина Викторовна

Действителен с 04.07.2025 по 04.07.2026