

Муниципальное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Свирска»

ПРИНЯТО

Решением педагогического совета

Протокол № 1

от «28» августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МОУ СОШ №2 г.Свирска

Брушкова Е.Г. _____

Приказ №8.1 от «02» сентября 2024г.

Дополнительная общеразвивающая
программа «Основы логики и алгоритмики»

7-9 класс

Адресат программы: для детей от 11 до 15 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы: Музыка Д.В.

2024- 2025 учебный год

1. Пояснительная записка

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 программы

- 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.

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. Игровая платформа. 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 объем 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.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание: данных

- 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 действияБазовые 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.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 действияСамоорганизация:• 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 условиям. 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.

3. Комплекс организационно-педагогических условий

3.1 Учебный план

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		Всего	теория	практика	
1.	Основы ИКТ	8		8	
1.1	Компьютер универсальное устройство обработки данных	1		1	
1.2	Файлы и папки	1		1	
1.3	Текстовые документы	1		1	
1.4	Оформление презентаций.	1		1	
1.5	Оформление презентаций.	1		1	
1.6	Структура презентации.	1		1	
1.7	Структура презентации.	1		1	
1.8	Структура презентации.	1		1	
2.	Основы работы в сети интернет	27	17	10	
2.1	Составление запроса для поиска	1	1		
2.2	Составление запроса для поиска	1	1		
2.3	Составление запроса для поиска	1	1		
2.4	Редактирование слайда	1		1	
2.5	Редактирование слайда	1		1	
2.6	Коммуникация в Сети	1		1	

2.7	Хранение информации в Интернете	1		1	
2.8	Хранение информации в Интернете	1		1	
2.9	Хранение информации в Интернете	1		1	
2.10	Формирование адреса в Интернете	1	1		
2.11	Формирование адреса в Интернете	1		1	
2.12	Сервер, хостинг	1	1		
2.13	Сервер, хостинг	1	1		
2.14	Сервер, хостинг	1	1		
2.15	Сервер, хостинг	1	1		
2.16	Сервер, хостинг	1	1		
2.17	Сервер, хостинг	1		1	
2.18	Электронная почта	1		1	
2.19	Электронная почта	1		1	
2.20	Алгоритм создания аккаунта в социальной сети	1	1		
2.21	Безопасность: пароли.	1	1		
2.22	Безопасность: пароли.	1	1		
2.23	Безопасность: интернет-мошенничество	1	1		
2.24	Безопасность: интернет-мошенничество	1	1		
2.25	Безопасность: интернет-мошенничество	1	1		

2.26	Антивирусные программы	1	1		
2.27	Антивирусные программы	1	1		
3.	Основы алгоритмики	17	17		
3.1	Алгоритмы и языки программирования	1	1		
3.2	Алгоритмы и языки программирования	1	1		
3.3	Алгоритмы и языки программирования	1	1		
3.4	Блок-схемы	1	1		
3.5	Блок-схемы	1	1		
3.6	Блок-схемы	1	1		
3.7	Блок-схемы	1	1		
3.8	Блок-схемы	1	1		
3.9	Линейные алгоритмы	1	1		
3.10	Линейные алгоритмы	1	1		
3.11	Линейные алгоритмы	1	1		
3.12	Линейные алгоритмы	1	1		
4.	Изучение языка "Scratch"	50		50	
4.1	Интерфейс Scratch	1		1	
4.2	Интерфейс Scratch	1		1	
4.3	Интерфейс Scratch	1		1	
4.4	Циклические алгоритмы	1		1	
4.5	Циклические алгоритмы	1		1	
4.6	Циклические алгоритмы	1		1	
4.7	Циклические алгоритмы	1		1	

4.8	Ветвление в Scratch	1		1	
4.9	Ветвление в Scratch	1		1	
4.10	Ветвление в Scratch	1		1	
4.11	Ветвление в Scratch	1		1	
4.12	Ветвление в Scratch	1		1	
4.13	Ветвление в Scratch	1		1	
4.14	Ветвление в Scratch	1		1	
4.15	Ветвление в Scratch	1		1	
4.16	Ветвление в Scratch	1		1	
4.17	Ветвление в Scratch	1		1	
4.18	Ветвление в Scratch	1		1	
4.19	Система координат	1		1	
4.20	Система координат	1		1	
4.21	Система координат	1		1	
4.22	Установка начальных позиций	1		1	
4.23	Установка начальных позиций	1		1	
4.24	Параллельные скрипты	1		1	
4.25	Параллельные скрипты	1		1	
4.26	Параллельные скрипты	1		1	
4.27	Параллельные скрипты	1		1	
4.28	Параллельные скрипты	1		1	
4.29	Параллельные скрипты	1		1	
4.30	Параллельные скрипты	1		1	
4.31	Параллельные скрипты	1		1	

4.32	Параллельные скрипты	1		1	
4.33	Параллельные скрипты	1		1	
4.34	Параллельные скрипты	1		1	
4.35	Параллельные скрипты	1		1	
4.36	Параллельные скрипты	1		1	
4.37	Параллельные скрипты	1		1	
4.38	Параллельные скрипты	1		1	
4.39	Параллельные скрипты	1		1	
4.40	Параллельные скрипты	1		1	
4.41	Параллельные скрипты	1		1	
4.42	Параллельные скрипты	1		1	
4.43	Параллельные скрипты	1		1	
4.44	Параллельные скрипты	1		1	
4.45	Параллельные скрипты	1		1	
4.46	Параллельные скрипты	1		1	
4.47	Параллельные скрипты	1		1	
4.48	Передача сообщений	1		1	
4.49	Передача сообщений	1		1	
4.50	Передача сообщений	1		1	
5.	Создание собственного проекта	102		107	
5.1	Создание собственного проекта	1		1	
5.2	Создание собственного проекта	1		1	
5.3	Создание собственного проекта	1		1	

5.4	Создание собственного проекта	1	1
5.5	Создание собственного проекта	1	1
5.6	Создание собственного проекта	1	1
5.7	Создание собственного проекта	1	1
5.8	Создание собственного проекта	1	1
5.9	Создание собственного проекта	1	1
5.10	Создание собственного проекта	1	1
5.11	Создание собственного проекта	1	1
5.12	Создание собственного проекта	1	1
5.13	Создание собственного проекта	1	1
5.14	Создание собственного проекта	1	1
5.15	Создание собственного проекта	1	1
5.16	Создание собственного проекта	1	1
5.17	Создание собственного проекта	1	1
5.18	Создание собственного проекта	1	1
5.19	Создание собственного проекта	1	1

5.20	Создание собственного проекта	1	1
5.21	Создание собственного проекта	1	1
5.22	Создание собственного проекта	1	1
5.23	Создание собственного проекта	1	1
5.24	Создание собственного проекта	1	1
5.25	Создание собственного проекта	1	1
5.26	Создание собственного проекта	1	1
5.27	Создание собственного проекта	1	1
5.28	Создание собственного проекта	1	1
5.29	Создание собственного проекта	1	1
5.30	Создание собственного проекта	1	1
5.31	Создание собственного проекта	1	1
5.32	Создание собственного проекта	1	1
5.33	Создание собственного проекта	1	1
5.34	Создание собственного проекта	1	1
5.35	Создание собственного проекта	1	1

5.36	Создание собственного проекта	1	1
5.37	Создание собственного проекта	1	1
5.38	Создание собственного проекта	1	1
5.39	Создание собственного проекта	1	1
5.40	Создание собственного проекта	1	1
5.41	Создание собственного проекта	1	1
5.42	Создание собственного проекта	1	1
5.43	Создание собственного проекта	1	1
5.44	Создание собственного проекта	1	1
5.45	Создание собственного проекта	1	1
5.46	Создание собственного проекта	1	1
5.47	Создание собственного проекта	1	1
5.48	Создание собственного проекта	1	1
5.49	Создание собственного проекта	1	1
5.50	Создание собственного проекта	1	1
5.51	Создание собственного проекта	1	1

5.52	Создание собственного проекта	1		1	
5.53	Создание собственного проекта	1		1	
5.54	Создание собственного проекта	1		1	
5.55	Создание собственного проекта	1		1	
5.56	Создание собственного проекта	1		1	
5.57	Создание собственного проекта	1		1	
5.58	Создание собственного проекта	1		1	
5.59	Создание собственного проекта	1		1	
5.60	Создание собственного проекта	1		1	
5.61	Создание собственного проекта	1		1	
5.62	Создание собственного проекта	1		1	
5.63	Создание собственного проекта	1		1	
5.64	Создание собственного проекта	1		1	
5.65	Создание собственного проекта	1		1	
5.66	Создание собственного проекта	1		1	
5.67	Создание собственного проекта	1		1	

5.68	Создание собственного проекта	1	1
5.69	Создание собственного проекта	1	1
5.70	Создание собственного проекта	1	1
5.71	Создание собственного проекта	1	1
5.72	Создание собственного проекта	1	1
5.73	Создание собственного проекта	1	1
5.74	Создание собственного проекта	1	1
5.75	Создание собственного проекта	1	1
5.76	Создание собственного проекта	1	1
5.77	Создание собственного проекта	1	1
5.78	Создание собственного проекта	1	1
5.79	Создание собственного проекта	1	1
5.80	Создание собственного проекта	1	1
5.81	Создание собственного проекта	1	1
5.82	Создание собственного проекта	1	1
5.83	Создание собственного проекта	1	1

5.84	Создание собственного проекта	1	1
5.85	Создание собственного проекта	1	1
5.86	Создание собственного проекта	1	1
5.87	Создание собственного проекта	1	1
5.88	Создание собственного проекта	1	1
5.89	Создание собственного проекта	1	1
5.90	Создание собственного проекта	1	1
5.91	Создание собственного проекта	1	1
5.92	Создание собственного проекта	1	1
5.93	Создание собственного проекта	1	1
5.94	Создание собственного проекта	1	1
5.95	Создание собственного проекта	1	1
5.96	Создание собственного проекта	1	1
5.97	Создание собственного проекта	1	1
5.98	Создание собственного проекта	1	1
5.99	Создание собственного проекта	1	1

5.100	Создание собственного проекта	1		1	
5.101	Создание собственного проекта	1		1	
5.102	Создание собственного проекта	1		1	
итого		204	34	175	

3.2 Календарный учебный график

Годовой календарный учебный график на 2024-2024 учебный год разработан на основе Федерального Закона РФ от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». Годовой календарный учебный график рассмотрен на заседании педагогического совета школы (протокол №1 от 29.08.2019 г.)

УРОВЕНЬ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО ФГОС (4 класс)

1. Продолжительность учебного года 5-9 классы:

Начало учебного года – 02.09.2019 года

Окончание учебного года - 22.05.2020

2. Количество учебных недель в году: 34

3. Продолжительность обучения по четвертям:

1 четверть (8н.)	2 четверть (8н.)	3 четверть (10н.)	4 четверть (8н.)
Начало: 02.09.2014	Начало: 05.11.2014	Начало: 09.01.2025	Начало: 07.04.2025
Окончание: 25.10.2014	Окончание: 28.12.2014	Окончание: 28.03.2025	Окончание: 26.05.2025

4. Продолжительность каникул в течение учебного года (не менее 30 календарных дней)

Осенние каникулы:	дата начала каникул – 26 октября 2024 года	продолжительность в днях: 10 дней
--------------------------	--	-----------------------------------

	дата окончания каникул – 04 ноября 2024 года	
Зимние каникулы:	дата начала каникул – 29 декабря 2024 года	продолжительность в днях: 11 дней
	дата окончания каникул – 8 января 2025 года	
Весенние каникулы:	дата начала каникул – 29 марта 2025 года	продолжительность в днях: 9 дней
	дата окончания каникул 6 апреля 2025 года	
Летние каникулы:	дата начала каникул – 27 мая 2025 года	продолжительность в днях: 99 дней
	дата окончания каникул – 31 августа 2025 года	

5. Продолжительность учебной недели. Продолжительность уроков.

	Начальное общее образование
	5-4 классы
Продолжительность учебной недели (дней)	5
Продолжительность уроков (минут)	40
Продолжительность перемен (минут)	Минимальная 5, максимальная 15

6. Сменность занятий

	1 полугодие	2 полугодие
1 смена	5а, 5б, 6а, 6б, 7а, 7б, 7в, 8а, 8б, 9а, 9б, 9в	а, 5б, 6а, 6б, 7а, 7б, 7в, 8а, 8б, 9а, 9б, 9в

3.3. Формы аттестации

- Тестирование проводится в конце учебного года с целью подведения итогов по предметным знаниям программы.

■ Низкий уровень (1балл)- ребёнок не справляется с тестированием, т.е. правильных ответов не более чем 1-2 вопросов теста.

■ Средний уровень (2балла)- ребёнок ответил на 3-4 вопроса.

■ Высокий уровень(3балла)- ребёнок справился с тестом, ответил на 5-6 вопросов.

- Наблюдение осуществляется в течении всего года с целью выявления личностных, метапредметных качеств каждого ребёнка.

- Презентация проекта проводится в конце 2 полугодия как с целью выявления личностных и метапредметных качеств каждого ребёнка.

■ Низкий уровень (1балл)- ребёнок не может самостоятельно представить свой проект .

■ Средний уровень (2балла)- ребёнок самостоятельно презентует проект.

■ Высокий уровень(3балла)- ребёнок без замечания, без помощи педагога самостоятельно презентует проект .

3.5. Методическое обеспечение программы

Методы обучения и воспитания:

- словесный (рассказ, объяснение, лекция, беседа, анализ и обсуждение своих действий и действий соперника и др.);
- написание кода программы;

Формы проведения занятий:

1. занятие – игра;

Формы подведения итогов:

1. проект;

2. тестирование.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

1. индивидуальная;

2. работа в парах;

3. групповая;

4. коллективная.

Педагогические технологии:

1. Технологии уровней дифференциации;

2. Развивающее обучение.

Оборудование к играм:

- компьютер;
- мультимедийная установка;