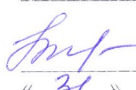


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Прибрежная основная общеобразовательная школа
Новооскольского района Белгородской области»

СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДЕНО
Заместитель директора Директор

 Терехова С.И. Кузовкова И.И.
от от
« 31 » 08 2023 г. « 08 » 08 2023 г.



ПРИЛОЖЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«АЛГОРИТМИКА»
для обучающихся 5 – 9 классов

Учитель: Недригайлов О.И.

п. Прибрежный, 2023

5 КЛАСС

№ п/п	Название урока	Дата
1	Знакомство с кабинетом информатики	
2	Устройство компьютера	
3	Внешние и внутренние устройства компьютера	
4	Файловая система компьютера	
5	Программное обеспечение компьютера	
6	Подведение итогов модуля - 1	
7	Алгоритмы и языки программирования	
8	Среда Scratch: скрипты	
9	Циклические алгоритмы	
10	Разветвляющиеся алгоритмы	
11	Повороты и движение	
12	Проект «Открытие»	
13	Система координат	
14	Установка начальных позиций	
15	Параллельные скрипты, анимация	
16	Передача сообщений	
17	Подведение итогов модуля - 2	
18	Работа с текстовым редактором	
19	Оформление презентаций	
20	Изображения в презентации	
21	Схемы, таблицы, списки	
22	Заголовки на слайдах	

23	Практика по созданию презентации	
24	Проект «Конференция»	
25	Подведение итогов модуля	
26	Работа в сети	
27	Коммуникация в Сети	
28	Электронная почта	
29	Безопасность: пароли	
30	Безопасность: интернет-мошенничество	
31	Социальные сети: сетевой этикет, приватность	
32	Вирусы	
33	Подведение итогов модуля	
34	Сборник уровней по информационной безопасности 5-9 ББ	
35	Стэк уровней по информационной безопасности для добавления в 5-9 ББ	

6 КЛАСС

№ п/п	Название урока	Дата
1	Моделирование как метод познания мира	
2	Виды моделей	
3	Информационное моделирование	
4	Подведение итогов модуля. Дополнительный	
5	Создание программы в Scratch	
6	Передача сообщений	
7	Координаты	
8	Установка начальных позиций	
9	Разработка игры «Лабиринт». Часть 1	
10	Разработка игры «Лабиринт». Часть 2	
11	Разработка игры «Платформер».	
12	Цикл с условием	
13	Ветвление	
14	Переменные	
15	Создание игры с подсчётом очков. Часть 1	
16	Создание игры с подсчётом очков. Часть 2	
17	Подведение итогов модуля. Дополнительный	
18	Информационные процессы	
19	Двоичный код	
20	Кодирование различной информации	

21	Информационный объём данных	
22	Работа с различными файлами	
23	Подведение итогов модуля. Дополнительный	
24	Табличные модели	
25	Табличная модель: решение задач	
26	Табличный процессор. Введение	
27	Диаграммы	
28	Построение диаграмм в табличном процессоре	
29	Создание информационной модели в табличном процессоре	
30	Создание презентации для информационной модели	
31	Анализ табличных данных	
32	Проект: игра	
33	Тестирование игры	
34	Подведение итогов модуля	
35		

7 КЛАСС

№ п/п	Название урока	Дата
1	Информация вокруг нас	
2	Устройство компьютера	
3	Кодирование информации	
4	Файловая система	
5	Программное обеспечение	
6	Подведение итогов модуля - 1	
7	Современные языки программирования	
8	Линейные алгоритмы в Python	
9	Переменные в Python	
10	Ввод данных	
11	Типы данных	
12	Вычисления	
13	Ветвление в Python	
14	Множественное ветвление	
15	Решение задач на ветвление	
16	Проект "Чат бот". ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ	
17	Подведение итогов модуля - 2	
18	Логические выражения в Python	
19	Логические операторы в Python	
20	Цикл while	
21	Цикл for	
22	Вычисление суммы последовательностей	
23	Практикум по решению задач	

24	Задачи на деление с остатком	
25	Проект «Максимум и минимум»	
26	Подведение итогов модуля 3	
27	Средства коммуникации	
28	Обработка текстовой информации	
29	Обработка графической информации	
30	Работа с табличным процессором	
31	Создание презентаций	
32	Проект «Презентация Elevator Pitch»	
33	Подведение итогов модуля-4	
34	Сборник уровней	
35		

8 КЛАСС

№ п/п	Название урока	Дата
1	Безопасное поведение в сети Интернет	
2	Работа с поисковыми системами	
3	Представление целых чисел в памяти компьютера	
4	Системы счисления. Двоичная система счисления	
5	Восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления	
6	Работа с табличным процессором	
7	Проект в табличном процессоре	
8	Подведение итогов модуля - 1	
9	Подключение модуля turtle. Основные команды	
10	Создание многоугольников. Цикл while	
11	Цикл со счётчиком	
12	Координаты	
13	Логические операторы	
14	Объекты и методы	
15	Работа со списками	
16	Подведение итогов модуля - 2	
17	Понятие функции	
18	Создание функции	

19	Глобальные и локальные переменные	
20	Фракталы	
21	Понятие события. Объект "экран"	
22	Логические операторы в Python	
23	События мыши	
24	События клавиатуры	
25	Условия касания объектов	
26	Рекурсия и фракталы	
27	Создание интерактивной игры	
28	Подведение итогов модуля-3	
29	Высказывания	
30	Логические операции и выражения	
31	Логические элементы	
32	Построение логических схем	
33	Подведение итогов модуля - 4	
34		
35		

9 КЛАСС

№ п/п	Название урока	Дата
1	Компьютерная графика	
2	Кодирование графической информации	
3	Проект 2D-графика	
4	3D-графика	
5	Электронный документооборот	
6	Подведение итогов модуля - 1	
7	Понятие базы данных и системы управления базами данных (СУБД)	
8	Структурированные и неструктурированные данные	
9	Создание и действия со строками	
10	Создание списков	
11	Действия с элементами списка	
12	Циклический просмотр списка	
13	Сортировка списков	
14	Сумма элементов списка	
15	Обработка списков	
16	Понятие словаря	
17	Подведение итогов модуля - 2	
18	Создание словаря	
19	Работа с элементами словаря	
20	Решение задачи на подсчёт суммы покупки	

21	Решение задач на вычисление кешбека	
22	Подведение итогов модуля - 3	
23	Как устроен сайт?	
24	Структура и разработка сайта	
25	Конструкторы сайтов	
26	Язык HTML	
27	Основы веб-дизайна	
28	Подведение итогов модуля - 4	
29	Приватность и защита персональных данных	
30	Правила поведения в Интернете	
31	Финансовая информационная безопасность	
32	Шифрование и криптография	
33	Алгоритмы шифрования	
34	Подведение итогов модуля - 5	
35		