

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЖДЕНИЕ
«МЕДВЕДСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ
ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА А. Г. РОМАНОВА»

ПРИНЯТО
решением методического объединения
учителей предметников
Протокол №1 от 27.08.2026

СОГЛАСОВАНО
ЗАМ. ДИРЕКТОРА ПО УВР
Огурцова Е.А.
27.08.2026

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности «Занимательная информатика»
для основного общего образования
Срок освоения программы: 2 года (5-6 класс)

Составители:
Учитель информатики Сорокина Т.С.

Пояснительная записка.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования с учетом программ, включенных в ее структуру, а также в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования".
- Примерной ООП ООО, **ОДОБРЕНА** решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15), (в редакции протокола № 1/20 от 04.02.2020)

Изучение информатики в 5-6 классах направлено на достижение следующей **цели**: формирование у обучающихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;

Задачи:

- ✓ формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- ✓ развитие алгоритмического мышления, творческих и познавательных способностей учащихся;
- ✓ приобретение опыта планирования деятельности, поиска нужной информации, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- ✓ показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- ✓ помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- ✓ помощь в преодолении боязни работы с техникой, в т.ч. решение элементарных технических вопросов.

Срок реализации программы: 2 года (34 часа в год, 1 час в неделю)

Формы организации работы с детьми: коллективная и индивидуальная работа, работа в парах, практическая работа за компьютером.

Методы обучения: беседа, игра (познавательная, развивающая), проектная работа, практическая работа, наглядный пример.

I. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты освоения рабочей программы:

- ✓ широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- ✓ готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- ✓ интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- ✓ основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;

- ✓ способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- ✓ готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- ✓ способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- ✓ развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- ✓ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- ✓ уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- ✓ владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
- ✓ владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- ✓ владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ✓ широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
- ✓ владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- ✓ владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать

перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

- ✓ формирование информационной и алгоритмической культуры;
- ✓ формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель - и их свойствах;
- ✓ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- ✓ формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ✓ формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- ✓ преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
- ✓ решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- ✓ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;

II. Содержание учебного материала

5 класс – 34 ч.

Введение – 1ч.

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода/вывода информации в компьютер. Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Компьютерная графика – 7ч.

Компьютерная графика. Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов.

Интерфейс графического редактора GIMP. Инструменты и основные возможности графического редактора.

Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.

Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Основы алгоритмизации – 17ч.

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник.

Лаборатория «Час кода».

Текстовый редактор – 8ч.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.

Буфер обмена. Копирование фрагментов.

Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Повторение – 1ч.

Повторительно-обобщающий урок. Подведение итогов

6 класс – 34 ч.

Введение – 1ч.

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода/вывода информации в компьютер. Программы и документы. Файлы и папки. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Мультимедиа– 15ч.

Мультимедийная презентация. Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций.

Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Создание GIF и Flash анимации.

Выполнение и защита итогового проекта.

Программирование в Scratch – 17ч.

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Повторение – 1ч.

Повторительно-обобщающий урок. Подведение итогов

III. Тематическое планирование, **в том числе с учетом рабочей программы воспитания**

Воспитание на занятиях школьных курсов внеурочной деятельности осуществляется преимущественно через:

- ✓ вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- ✓ формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- ✓ создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- ✓ поддержку в детских объединениях школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- ✓ поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

Календарно-тематическое планирование **5 класс**

№	Кол-во часов	Тема урока (раздела)	Характеристика основных видов деятельности ученика
Введение – 1ч			
1	1	Вводное занятие. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Пользовательский интерфейс компьютера. Файлы и файловая структура	-изучение теоретической информации (информация, основные устройства ПК) - обобщение полученных знаний об устройстве компьютера; - использование различных устройств ввода и вывода информации; -работа с файлами;
Компьютерная графика – 7ч.			
2	1	Введение в компьютерную графику	-знакомство с компьютерной графикой, ее видами; -работа с информацией, представленной в виде рисунка; -изучение интерфейса, основных инструментов графического редактора GIMP; -создание изображений в графическом редакторе GIMP; -сохранение и редактирование рисунков; -работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. -работа над индивидуальным проектом
3	1	Интерфейс графического редактора GIMP. Сохранение изображений в разных форматах	
4	1	Панель инструментов	
5	1	Работа с графическими примитивами	
6	1	Создание рисунка «Открытка на праздник»	
7	1	Создание рисунка «Открытка на праздник»	
8	1	Индивидуальный проект	
Основы алгоритмизации – 17ч.			
9	1	Знакомство со средой	-знакомство с алгоритмами;

		программирования КуМир	-запись алгоритмов разными способами; -с помощью учителя составление и исполнение линейных алгоритмов для знакомства с формальным исполнителем; - с помощью учителя ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы поставленных задач; -выполнение простых алгоритмических команд; -решение логических задач; -описание и проверка алгоритма; -создание и исполнение алгоритмов с ветвлениями для формальных исполнителей; -создание и исполнение алгоритмов с циклами для формальных исполнителей;
10	1	Алгоритм. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма	
11	1	Знакомство с исполнителем Чертежник	
12	1	Изучение СКИ Чертежника	
13	1	Рисуем простые фигуры	
14	1	Рисуем Воздушного змея	
15	1	Рисуем Елочку	
16	1	Рисуем Елочку	
17	1	Работа с координатами	
18	1	Поиск другого решения	
19	1	Вспомогательные алгоритмы	
20	1	Вспомогательные алгоритмы	
21	1	Алгоритмы с ветвлением	
22	1	Циклические алгоритмы	
23	1	Алгоритм с ветвлением и циклом	
24	1	Знакомство с Лабораторией «Час кода»	
25	1	Лаборатория «Час кода»	
Текстовый редактор – 8ч.			
26	1	Интерфейс текстового процессора Microsoft Word	-знакомство с текстовым процессором Microsoft Word; -ввод и редактирование текстов; -работа с готовым текстом, форматирование текстов; -создание и форматирование списков; -создание и форматирование таблиц, заполнение таблиц данными.
27	1	Ввод и редактирование текста. Стили, шрифты и их атрибуты	
28	1	Форматирование абзаца	
29	1	Форматирование страницы	
30	1	Форматирование таблиц	
31	1	Графические объекты в текстовом редакторе	
32	1	Индивидуальный проект	
33	1	Индивидуальный проект	
Повторение – 1ч			
34	1	Повторительно-обобщающий урок	-повторение и закрепление изученного материала.

6 класс

№	Кол-во часов	Тема урока (раздела)	Характеристика основных видов деятельности ученика
Введение – 1ч			
1	1	Вводное занятие. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Пользовательский интерфейс компьютера. Файлы и файловая структура	- обобщение полученных знаний об устройстве компьютера; - использование различных устройств ввода и вывода информации; -работа с файлами;
Мультимедиа – 15ч			
2	1	Знакомство с программой PowerPoint. Интерфейс программы	-создание презентации (изучение макетов и шаблонов);

3	1	Планирование презентации о себе и своих увлечениях. Определение структуры будущей презентации.	-работа с текстовой информацией на слайдах; -работа с изображением на слайдах; -создание анимации в презентации; -создание интерактивной презентации; -создание и редактирование анимации; -работа над индивидуальным проектом
4	1	Создание презентации. Выбор макетов слайдов. Ввод текстовой информации. Вставка изображений	
5	1	Создание презентации. Смена шаблонов, художественное оформление.	
6	1	Настройка анимации. Гиперссылки в презентации	
7	1	Звук в презентации. Видео в презентации	
8	1	Защита презентации о себе и своих увлечениях.	
9	1	Анимация	
10	1	Создание GIF-анимации	
11	1	Создание Flash анимации	
12	1	Создание анимационного проекта «Прыгающий мячик»	
13	1	Создание анимационного проекта «Рождественская ёлочка»	
14	1	Создание индивидуального проекта	
15	1	Создание индивидуального проекта	
16	1	Защита индивидуального проекта	
Программирование в Scratch – 17ч			
17	1	Знакомство со средой программирования Scratch	-составление и исполнение линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвящейся структурой, алгоритмов с циклами и их исполнение в среде Scratch; -разбор основных компонентов проекта Scratch: спрайты и скрипты; -создание анимаций; -реализация и защита проекта;
18	1	Создание скрипта для спрайта «Кот»	
19	1	Знакомство с разнообразием спрайтов	
20	1	Индивидуальный проект	
21	1	Создание скрипта для двух спрайтов	
22	1	Создание скрипта для нескольких спрайтов	
23	1	Индивидуальный проект	
24	1	Проект «Карандаш». Изучение работы спрайта «Карандаш»	
25	1	Проект «Карандаш». Создание собственных наборов команд	
26	1	Разработка компьютерной игры	
27	1	Разработка компьютерной игры	
28	1	Индивидуальный проект	
29	1	Индивидуальный проект	
30	1	Проект «Фортепиано»	
31	1	Индивидуальный музыкальный проект	
32	1	Индивидуальный проект «Мультфильм»	
33	1	Индивидуальный проект «Компьютерная игра»	
Повторение – 1ч			
34	1	Повторительно-обобщающий урок	

Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

Аппаратные средства:

- Персональный компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
- Проектор, подключаемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- Интерактивная доска – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
- Принтер – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
- Устройства вывода звуковой информации – аудиоколонки.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.
- Доска.

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
- Программа Кумир
- Программа Scratch
- Программа разработки презентаций. Браузер.

Критерии оценивания

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Соответствие названия (темы) и содержания рисунка	0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию	10-12 баллов – работа выполнена отлично;
Оригинальность замысла	1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию	7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
Выбор цветовой гаммы	2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию	6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
Максимальное использование возможностей программы Paint	Максимальное количество баллов: 12	менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.
Раскрытие темы (наполнение содержанием)		
Соблюдение сроков работы над проектом		

Критерии оценивания презентации

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Наличие титульного слайда	0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;	10-12 баллов – работа выполнена отлично;
Использование эффектов	1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;	7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
Использование красочных надписей (объектов WordArt)	2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию.	6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
Дизайн	Максимальное количество баллов: 12	менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.
Орфография, правильность изложения мыслей		
Логическая последовательность		

Критерии оценки Scratch – проекта

№	Критерий	Баллы
1	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
2	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
3	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающее понять или дополняющее содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
4	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
5	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
6	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
7	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно
	Максимальное количество баллов	24 балла

Критерии оценки работ по алгоритмизации

№	Критерий	Баллы
1	Решение задач	3 – задача решена верно, использованы новые подходы к решению задачи 2 – задача решена верно 1 – задача решена, допущено несколько недочетов 0 – задача не решена
2	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
3	Построение блок-схем	3 – в графическом изображении алгоритма нет пробелов и ошибок 2 – допущена одна ошибка или два-три недочета в чертежах, блок схеме или тексте программы 1 – допущено более одной ошибки или двух-трех недочетов 0 – блок-схема, чертеж отсутствуют