

Министерство просвещения Российской Федерации  
Управление образования Администрации Североуральского городского округа  
МАОУ "СОШ № 2"

ПРИНЯТА

Решением Педагогического  
совета

МАОУ «СОШ № 2»

Протокол № 1 от 29.08.2024

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ "СОШ № 2"

*Т.Ю. Калугина*  
Т.Ю. Калугина

Приказ № 93-ОД

«30» августа 2024 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**Курса внеурочной деятельности**  
**«Занимательная информатика»**

Североуральский городской округ

2024

## 1. Содержание учебного курса

### 5 класс

#### Тема 1. Компьютер и информация (25 ч).

1. **Информация. Информатика. Компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.** Понятие информация, информатика. Роль компьютера как устройства, усиливающего возможности человека при работе с информацией. Устройства компьютера. Правила техники безопасности и организации рабочего места. Познакомить учащихся с учебником (главы, нумерация параграфов, элементы навигации, терминологический словарь, справочник), дать представление о предмете изучения.

2. **Как устроен компьютер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.** Основные устройства компьютера. Процессор, память, оперативная память, жесткий диск, монитор, клавиатура, аппаратное обеспечение.

3. **Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш.** Устройства для ввода и вывода информации. Роль клавиатуры - важнейшего устройства ввода текстовой информации. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер (Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре).

4. **Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры.** Программное обеспечение. Операционная система. Прикладная программа (приложение). Файл.

5. **Рабочий стол. Управление мышью.** Рабочий стол. Значок (Мой компьютер, Корзина, Мои документы). Ярлык. Кнопка. Действия с мышью (перемещение, щелчок, щелчок правой кнопкой, двойной щелчок, перетаскивание).

6. **Главное меню. Запуск программ.** Меню. Главное меню. Окно. Элементы окна (строка заголовка, сворачивающая, разворачивающая и закрывающие кнопки, строка меню, рабочая область, полосы прокрутки, рамки окна).

7. **Проверочная работа. Управление компьютером с помощью меню.** Раскрывающее меню. Контекстное меню. Диалоговое меню. Элементы управления (поле ввода, список, раскрывающий список, переключатель, флажок, вкладка, кнопка).

8. **Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра (тренировка памяти).** Информация. Действия с информацией. Оперативная (внутренняя) память. Внешняя память. Память отдельного человека. Память человечества.

9. **Носители информации.** Носитель информации. Дискета. Жесткий диск. Лазерный диск.

10. **Передача информации.** Источник информации. Информационный канал. Приемник информации.

11. **Кодирование информации.** Условный знак. Код. Кодирование.

12. **Формы представления информации. Метод координат.** Код. Кодирование. Графический способ кодирования. Числовой способ кодирования. Символьный способ кодирования. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

13. **Обработка информации.** Информация. Обработка информации. Информационная задача. Обработка текстовой информации. Ввод текста. Текстовый редактор. Документ.

Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Редактирование. Вставка. Замена. Удаление.

14. **Редактирования текста. Работа с фрагментами. Фрагмент. Буфер.**

15. **Поиск информации.** Редактирование. Поиск. Замена.

16. **Изменение формы представления информации. Систематизация информации.** Информация. Обработка информации. Систематизация. Сортировка (упорядочение) - по алфавиту, по номерам, в хронологической последовательности.

17. **Форматирование - изменение формы представления информации.**  
 Форматирование. Выравнивание (влево, вправо, по центру). Шрифт. Начертание.  
 Контрольная работа № 1 "Компьютер" Что можно выбрать в компьютерном меню.  
 Практическая работа № 1 "Вспоминаем клавиатуру". Практическая работа № 2 "Создаем и сохраняем файлы". Практическая работа № 3 "Редактируем текст".

## **Тема 2 . Компьютерная графика (9 ч).**

1. **Компьютерная графика.** Компьютерная графика. Графический редактор.  
**Инструменты графического редактора.** Обработка информации. Систематизация.  
 Поиск. Кодирование информации. Компьютерная графика. Графический редактор.  
 Инструменты графического редактора.
2. **Обработка графической информации.** Обработка информации (систематизация, поиск, кодирование). Текстовый процессор. Документ. Графический редактор. Сканер. Графический планшет.
3. **Обработка текстовой и графической информации.** Текстовый процессор. Графический редактор. Текстовый документ. Рисунок. Комбинированный документ.
4. **Преобразование информации по заданным правилам.** Входная информация. Выходная информация. Правило преобразования (обработки) информации.
5. **Преобразование информации путем рассуждения.** Входная информация. Выходная информация. Логические рассуждения.
6. **Разработка плана действий и его запись.**
7. **Разработка плана действий и его запись. Логическая игра «Переправа».**  
 Информационная задача. Входные данные. Выходные данные. План действий.
8. **Создание движущихся изображений. Сюжет. Сценарий.**
9. **Создание движущихся изображений в программе PowerPoint. Анимация. Настройка анимации.**

### *Учебно-тематический план 5 класс*

<i>№ п/п</i>	<i>Разделы и тема</i>	<i>Количество часов</i>
1	Компьютер и информация	25
2	Компьютерная графика	9
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

### **Содержание тем учебного курса**

#### *6 класс*

#### **1. Компьютер и информация (10 ч)**

Объекты окружающего мира. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир. Компьютерные объекты. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками». Понятие как форма мышления. Контрольная работа №1 "Компьютер".

#### **2. Моделирование (7 ч)**

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объём понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определения понятий. Суждения. Умозаключения.

Практическая работа №2 «Создаем компьютерные документы». Контрольная работа №2 «Моделирование».

### 3. Графики и диаграммы(5 ч)

Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Графические исполнители в среде программирования Qbasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Ханойская башня. Практическая работа №3 «Создаем графические модели». Практическая работа №4 «Создаем многоуровневые списки».

### 4. Алгоритм(12 ч)

Выполнение и представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, презентация, анимация). Итоговая контрольная работа.

## Учебно-тематический план 6 класс

№ п/п	Разделы и тема	Количество часов
1	Компьютер и информация	10
2	Моделирование	7
3	Графики и диаграммы	6
4	Алгоритм	11
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

## 2. Планируемые результаты освоения программы

*Личностные результаты* - это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты** - освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: 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;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность - широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- 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 навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### 3. Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов
	<b>Компьютер и информация</b>	<b>25</b>
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Информация вокруг нас.	1
2.	Что умеет компьютер.	1
3.	Как устроен компьютер.	1
4.	Устройства ввода информации. Клавиатура.	1
5.	Основная позиция пальцев на клавиатуре.	1
6.	Контрольная работа №1 "Компьютер".	1
7.	Программы и документы. Рабочий стол.	1
8.	Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ.	1
9.	Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру".	1
10.	Память человека и память человечества. Оперативная и долговременная память.	1
11-12	Файлы и папки.	2
13.	Схема передачи информации.	1
14.	Электронная почта.	1
15.	В мире кодов.	1
16.	Способы кодирования информации.	1
17.	Метод координат.	1
18.	Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы".	1
19.	Текст как форма представления информации. Текстовые документы.	1

20.	Компьютер - основной инструмент подготовки текстов.	1
21.	Ввод текста.	1
22.	Редактирование текста.	1
23.	Форматирование текста.	1
24.	Практическая работа №3 "Редактируем текст".	1
25.	Структура таблицы. Табличный способ решения логических задач.	1
	<b>Компьютерная графика</b>	<b>9</b>
26 - 27.	Графический редактор.	2
28.	Устройства ввода графической информации.	1
29-30.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации.	2
31-32.	Поиск информации. Изменение формы представления информации.	2
33.	Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений.	1
34.	Обобщение пройденного материала. Выполнение творческого задания. Подведение итогов.	1
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

*6 класс*

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов
	<b>Компьютер и информация</b>	<b>10</b>
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1
2.	Компьютерные объекты. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками».	1
3.	Отношения объектов и их множеств.	1
4.	Разновидности объектов и их классификация.	1
5.	Контрольная работа №1 «Компьютер и информация».	1
6-7.	Системы объектов.	1
8.	Персональный компьютер как система.	1
9.	Как мы познаем окружающий мир.	1
10.	Понятие как форма мышления.	1
	<b>Моделирование</b>	<b>7</b>
11.	Информационное моделирование.	1
12.	Практическая работа №2 «Создаем компьютерные документы».	1
13.	Знаковые информационные модели.	1
14,15, 16.	Табличные информационные модели.	3
17.	Самостоятельная работа « Моделирование»	1
	<b>Графики и диаграммы</b>	<b>6</b>
18-19.	Графики и диаграммы.	2
20-21.	Схемы.	2
22.	Практическая работа №3«Создаем графические модели».	1

23.	Практическая работа №4 «Создаем многоуровневые списки».	1
	<b>Алгоритм</b>	<b>11</b>
24-25.	Что такое алгоритм	2
26.	Исполнители вокруг нас	1
27-28.	Формы записи алгоритмов	2
29-30.	Типы алгоритмов.	2
31- 32	Управление исполнителем Чертежник	2
33.	Управление исполнителем Черепашка	1
34.	Обобщение пройденного материала. Выполнение творческого задания. Подведение итогов.	1
	<b>Всего</b>	<b>34</b>



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 359040073915316482112313993369613528402878580782

Владелец Калугина Татьяна Юрьевна

Действителен с 20.02.2024 по 19.02.2025