

Министерство просвещения Российской Федерации
Министерство образования Свердловской области
Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Губернаторский лицей»

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГАНОУ СО «Губернаторский лицей»

И.А. Климовских

Приказ №_____ от _____

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика»
для обучающихся 5-6 классов

Составители:
Бутин Александр Игоревич

Екатеринбург, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА"

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Занимательная информатика», 5-6 классы составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (ФГОС ООО) и относится к общеинтеллектуальному этапу реализации внеурочной деятельности.

Курс по информатике «Занимательная информатика» занимает важное место в системе общего образования. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации.

Кроме того, пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в 5 и 6 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым звеном всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Развитие способностей для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НАГЛЯДНАЯ ГЕОМЕТРИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Программа внеурочной деятельности рассчитана на 136 часов из расчета по 2 часа в неделю в 5 и 6 классах.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Формы организации учебной деятельности определяются видами учебной работы, спецификой учебной группы, изучаемым материалом, учебными целями.

Возможны следующие организационные формы обучения:

- Групповая работа;
- Исследовательская работа;
- Занятие-игра;
- Работа в паре;
- Фронтальная работа;
- Учебная дискуссия.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА

5 КЛАСС

Введение

Работа с компьютером

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Основы компьютерной графики

Введение в компьютерную графику. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Действия над фрагментами

рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Создание сложных рисунков. Работа с текстом. Атрибуты текста. Технология создания открыток, коллажей.

Создание презентаций в среде PowerPoint

Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Анимация. Возможности настройки анимации.

Основы издательской деятельности в Publisher

Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание открытки, буклета. Сохранение публикации.

6 КЛАСС

Введение

Основы издательской деятельности в Publisher

Знакомство с публикациями. Структурирование материала в публикациях. Разработка этапов работы. Создание эскиза газеты. Тематический подбор материала. Обработка текстового и графического материала средствами MS Publisher. Верстка издания. Презентация проекта.

Текстовый процессор Microsoft Word

Интерфейс текстовых редакторов. Текстовые документы и их структурные единицы (раздел, абзац, строка, слово, символ). Правила ввода текста. Создание и редактирование текстовых документов на компьютере (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов, проверка правописания, расстановка переносов). Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки). Стилевое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе. Коллективная работа над документом. Сохранение документа в различных текстовых форматах.

Работа в программе Movie Maker

Основные функции Movie Maker. Импорт изображений. Импорт звука или музыки. Запись с видеоустройства. Монтаж. Создание фильма.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Сформированность познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- Самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- Мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно ориентированного подхода.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Развитие способности к систематизации материала, логическому мышлению;
- Умение самостоятельно выбирать способ решения задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учетом самостоятельно выделенных критериев);
- Умение выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Формирование представлений о информатике как о фундаментальной науке, предоставляющей универсальные инструменты (алгоритмы, модели) для анализа, описания и изучения объектов и процессов реального мира.

- Формирование систематических знаний о плоских фигурах, представлений о простейших пространственных телах;
- Развитие умений моделирования с помощью языка геометрии и средств ИКТ;
- Развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках;
- Развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием компьютера, дидактического материала, справочников;
- Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- Формирование умений формализации и структурирования информации, умения
- Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

| № п/п | Наименование разделов и тем программы | Количество часов | Основное содержание | Основные виды деятельности |
|-------|---------------------------------------|------------------|---|---|
| 1 | Введение | 4 | Правила техники безопасности в компьютерном классе. Основные понятия информатики как науки. Историческое развитие вычислительной техники. Понятие информации, ее виды и свойства. Основные принципы кодирования информации | Обсуждение и составление правил работы в компьютерном классе. Просмотр и обсуждение презентации по истории вычислительной техники. Практическая работа "Определи вид информации". Решение задач на кодирование и декодирование информации. Игровые задания "Передай информацию без слов" Создание простейших шифров и их расшифровка. |
| 2 | Работа с компьютером | 14 | Основные устройства компьютера и их функции. Программное обеспечение и операционная система. Файловая система: файлы, папки, диски. Основы работы в текстовом редакторе. Принципы поиска информации в интернете. Основы кибербезопасности и сетевого этикета. | Сборка виртуального компьютера из компонентов. Практическая работа "Создаем структуру папок" Работа с файлами: создание, переименование, копирование, удаление. Создание и форматирование текстового документа. Поисковый квест "Найди информацию за 5 минут". Ролевая игра "Безопасный интернет". Создание памятки по кибербезопасности. Работа с облачными хранилищами. |
| 3 | Основы компьютерной графики | 16 | Понятие растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора. Инструменты рисования и | Знакомство с интерфейсом графического редактора. Создание простых геометрических |

| | | | | |
|--|--|----|--|---|
| | | | их свойства. Цветовые модели и работа с цветом. Текстовые инструменты в графике. Понятие слов и их практическое применение. Основы ретуши и коррекции изображений. | композиций. Практическая работа "Создаем цветовую палитру". Работа с градиентами и текстурами. Создание поздравительной открытки. Разработка коллажа "Мой класс". Ретушь фотографий. Создание комикса или истории в картинках. Подготовка и защита творческого проекта. |
| 4 | Создание презентаций в среде PowerPoint | 18 | Интерфейс программы PowerPoint. Принципы дизайна презентаций. Анимация объектов и слайдов. Работа с мультимедийными элементами. Гиперссылки и интерактивные элементы. Принципы эффективного публичного выступления. | Создание первой презентации "О себе". Работа с шаблонами и макетами слайдов. Настройка анимационных эффектов. Вставка и редактирование видео и аудио. Создание системы навигации с помощью гиперссылок. Разработка интерактивной викторины. Репетиция выступления с презентацией. Публичная защита своей презентации. |
| 5 | Основы издательской деятельности в Publisher | 16 | Особенности издательских систем. Виды полиграфической продукции. Принципы верстки и макетирования. Работа с текстовыми блоками. Вставка и обработка графических элементов. Цветовые модели для печати. Подготовка публикаций к печати. | Анализ готовых издательских продуктов. Создание личной визитной карточки. Верстка текста в колонках. Работа с обтеканием графики текстом. Создание тематического буклета. Разработка поздравительной открытки. Подготовка макета для печати. Создание школьной газеты или информационного листка. Презентация издательских проектов |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 68 | | |

6 КЛАСС

| № п/п | Наименование разделов и тем программы | Количество часов | Основное содержание | Основные виды деятельности |
|--------------|--|-------------------------|---|---|
| 1 | Введение | 6 | Техника безопасности и организация рабочего места. Повторение основных понятий информатики. Информационные процессы в современном мире. История развития компьютерной техники. Современные ИТ-профессии и технологии будущего. Введение в проектную деятельность. | Круглый стол "Техника безопасности - почему это важно?". Викторина "Основные понятия информатики". Просмотр и обсуждение видео "Эволюция компьютерной техники". Исследовательская работа "ИТ-профессии нашего города". Мини-проект "Технологии будущего". Создание цифровой галереи "История вычислительной техники". |
| 2 | Основы издательской деятельности в Publisher | 20 | Интерфейс программы Publisher и его возможности. Создание и оформление визитных карточек. Верстка буклетов и брошюр. Дизайн календарей и плакатов. Создание многостраничных изданий. Подготовка материалов к печати. Основы типографики и цветоведения. | Практическая работа "Создаем фирменный стиль". Проект "Визитная карточка моей семьи". Разработка информационного буклета о школе. Создание тематического календаря. Оформление социального плаката. Верстка школьной газеты. Мастер-класс "Цвет в полиграфии". Защита издательских проектов. |
| 3 | Текстовый процессор Microsoft Word | 22 | Расширенные возможности форматирования текста. Работа с таблицами и схемами. Создание и оформление списков. Вставка и редактирование графических | Практикум "Форматируем научный текст". Создание сравнительных таблиц. Разработка инструкции с пошаговыми списками. Вставка и подпись иллюстраций. |

| | | | | |
|--|--------------------------------|----|---|--|
| | | | объектов. Колонитулы и оглавление документа. Рецензирование и проверка правописания. Совместная работа над документами. Создание сложных документов. | Оформление реферата с оглавлением. Работа над ошибками с помощью рецензирования. Групповой проект "Создаем сборник рассказов". Оформление личного портфолио достижений. |
| 4 | Работа в программе Movie Maker | 20 | Интерфейс и основные возможности Movie Maker. Импорт и организация медиаматериалов. Основы монтажа видео и аудио. Добавление переходов и эффектов. Создание титров и заставок. Работа со звуком и музыкой. Экспорт готового видео. Основы создания видеорассказа. | Знакомство с интерфейсом программы. Практическая работа "Монтаж первого видео". Создание слайд-шоу из фотографий. Добавление спецэффектов и переходов. Озвучка видеоролика. Разработка сценария видеорассказа. Создание социального видеоролика. Работа над итоговым проектом "Мой класс в движении". Фестиваль ученических видео работ. |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 68 | | |

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | |
|-------|---|------------------|--------------------|---------------------|
| | | Всего | Контрольные работы | Практические работы |
| 1 | Техника безопасности. Роль информатики в современном мире | 1 | | |
| 2 | История вычислительной техники | 1 | | |
| 3 | Виды информации. Способы её передачи и хранения | 1 | | |
| 4 | Кодирование информации. Шифры и их применение | 1 | | |
| 5 | Устройство компьютера | 2 | | |
| 6 | Операционная система: интерфейс, файлы, папки | 2 | | |
| 7 | Работа с файлами: создание, копирование, удаление | 2 | | |
| 8 | Основы работы с текстовым редактором | 4 | | |
| 9 | Поиск информации в интернете | 2 | | |
| 10 | Кибербезопасность и правила поведения в сети | 2 | | |
| 11 | Растровая и векторная графика. Интерфейс графического редактора | 2 | | |
| 12 | Инструменты рисования. Создание простых фигур | 2 | | |
| 13 | Работа с цветом. Заливка и градиенты | 2 | | |
| 14 | Текст в графике. Шрифты и эффекты | 2 | | |
| 15 | Работа со слоями. Создание коллажа | 4 | | |
| 16 | Обработка готовых изображений | 2 | | |

| | | | | |
|--|---|----|---|---|
| 17 | Итоговый проект по графике | 2 | | |
| 18 | Итоговый проект по графике | 2 | | |
| 19 | Дизайн презентации: макеты, темы, шрифты | 2 | | |
| 20 | Добавление и настройка анимации | 2 | | |
| 21 | Работа с мультимедиа: вставка видео и звука | 2 | | |
| 22 | Гиперссылки и интерактивные элементы | 2 | | |
| 23 | Создание презентации-игры или викторины | 4 | | |
| 24 | Подготовка к защите проекта | 2 | | |
| 25 | Защита презентаций | 2 | | |
| 26 | Знакомство с Publisher. Виды публикаций | 2 | | |
| 27 | Создание визитной карточки | 2 | | |
| 28 | Работа с текстом: шрифты, выравнивание, обтекание | 2 | | |
| 29 | Вставка и редактирование изображений | 2 | | |
| 30 | Создание буклета на заданную тему | 4 | | |
| 31 | Создание открытки или приглашения | 2 | | |
| 32 | Подготовка итогового проекта | 1 | | |
| 33 | Защита проектов по издательской деятельности | 1 | | |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 68 | 0 | 0 |

6 КЛАСС

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | |
|-------|---|------------------|--------------------|---------------------|
| | | Всего | Контрольные работы | Практические работы |
| 1 | Техника безопасности. Современные информационные технологии | 2 | | |
| 2 | Повторение основ работы с компьютером | 2 | | |
| 3 | Введение в проектную деятельность | 2 | | |
| 4 | Интерфейс Publisher. Создание визитных карточек | 4 | | |
| 5 | Создание буклетов и брошюр | 4 | | |
| 6 | Дизайн календарей и плакатов | 4 | | |
| 7 | Создание многостраничных изданий | 4 | | |
| 8 | Итоговый проект по издательской деятельности | 4 | | |
| 9 | Расширенное форматирование текста | 4 | | |
| 10 | Работа с таблицами и схемами | 4 | | |
| 11 | Графические объекты в документе | 4 | | |
| 12 | Колонтитулы и оглавление | 4 | | |
| 13 | Совместная работа над документами | 4 | | |
| 14 | Итоговый проект по Word | 2 | | |
| 15 | Основы видеомонтажа | 4 | | |
| 16 | Переходы и визуальные эффекты | 4 | | |
| 17 | Работа со звуком | 4 | | |
| 18 | Создание титров и заставок | 4 | | |
| 19 | Итоговый видеопроект | 4 | | |

| | | | |
|--|----|---|---|
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | 68 | 0 | 0 |
|--|----|---|---|