

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

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАОУ 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). Стилизовое 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 слоев 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
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		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 IT-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 "IT-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. Колонтитулы 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.
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		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		
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>68</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

## 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		

<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>	68	0	0
--	----	---	---