

РАССМОТРЕНО

Педагогическим советом
МАОУ Школа № 97 имени
Г.А.Ахмерова
Протокол № 1 от 31.08.2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Управляющим советом
МАОУ Школа № 97 имени Г.А.Ахмерова
Протокол № 4 от 31.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
МАОУ Школа № 97 имени
Г.А.Ахмерова
 Агишева Н.Н.
Приказ № 125р от 31.08.2025 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
для обучающихся 5-6 классов
(Учитель Халиуллин И.Р.)

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика».....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности	4
3. Тематическое планирование	6

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана для занятий с учащимися 5, 6 классов во второй половине дня в соответствии с новыми требованиями ФГОС средней ступени общего образования второго поколения.

Программа рассчитана на 70 часов, 5 класс -35 часов (1 час в неделю); 6 класс -35 часов (1 час в неделю).

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание медиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

2. Содержание курса внеурочной деятельности.,

5 класс:

№ п/п	Содержание курса	Форма организации занятий	Кол-во часов	Форма организации деятельности учащихся	Виды деятельности
1	Компьютеры вокруг нас.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
2	Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами).	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
3	Практическая работа «Создаем свою папку»	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
4	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
5	Практическая работа «Хранение информации»;	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
6	Носители информации. Примеры древних и современных информационных носителей.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
7	Практическая работа «Поиск информации в Интернете».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
8	Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
9	Электронная почта. Практическая работа «Передача информации».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
10	Код, кодирование информации. Способы кодирования информации.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
11	Создание проекта «Письмо марсианам»	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
12	Обработка информации. Черные ящики. Практическая работа «Создаем чёрный ящик». Разработка плана действий и его запись.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
13	Практическая работа «Решение логических задач: на переливания и переправы.»	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
14	Компьютерная графика.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
15	Графический редактор Paint.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
16	Инструменты графического редактора	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
17	Создание простейших рисунков.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
18	Создание сложных рисунков.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
19	Создание коллажей, открыток.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
20	Проектная деятельность	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
21	Работа над проектом «Новогодняя открытка».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная

22	Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
23	Создание сложных рисунков. Создание коллажей, открыток.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
24	«Практические работы: «Осваиваем инструменты графического редактора»	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
25	«Работаем с графическими фрагментами»	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
26	«Создаем простые рисунки».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
27	«Создаем сложные рисунки».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
28	Работа над проектом «Новогодняя открытка».	Аудиторная	1	Коллективная	Игровая
29	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
30	Основные операции при создании анимации. Проект «Фантастический зверь».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
31	Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
32	Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
33	Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
34	Проект «Наша сказка».	Аудиторная	1	Коллективная	Игровая

Модуль «Знакомство с компьютером» (3ч.)

Правила поведения в компьютерном классе и организация рабочего места. Компьютеры вокруг нас. Из чего состоит компьютер? Что умеет делать компьютер?

Практические работы:

«Управляем компьютером».
«Создаем свою папку».

Модуль «Информация вокруг нас» (10ч.)

Информация вокруг нас. Как человек получает информацию. Действия с информацией: передача, обработка, хранение информации. Примеры. Электронная почта. Кодирование информации. Поиск информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черный ящик.

Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Практические работы:

«Создаём и сохраняем файлы»»;

«Поиск информации в Интернете.»»;

«Создание черных ящиков»;

«Решение логических задач»

Создание проекта «Письмо марсианам»

Модуль «Создание рисунков». (12ч)

Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Создание сложных рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Технология создания открыток, коллажей. Проектная деятельность.

Практические работы:

«Осваиваем инструменты графического редактора»

«Создаем простые рисунки».

«Создаем сложные рисунки».

«Создаем коллаж, открытку».

Создание проекта «Новогодняя открытка». Конкурс «Лучшая Новогодняя открытка».

Модуль «Создание мультфильмов и “живых” картинок» (10ч).

Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти-пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом.

Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему».

Работа над проектом «Наша сказка».

Проект «Фантастический зверь».

6 класс:

№ п/п	Содержание курса	Форма организации занятий	Кол- во часов	Форма организации деятельности учащихся	Виды деятельности
1	Проектирование	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
2	Компьютерное проектирование.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
3	Интерьер.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
4	Дизайн.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
5	Архитектура	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
6	Примеры программ для проектирования зданий.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
7	Основные операции при проектировании зданий	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
8	Основные операции при	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная

	проектировании зданий				
9	Основные операции при проектировании зданий	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
10	Работа над созданием проекта дома (или квартиры)	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
11	Создание проекта кухни.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
12	Компьютерное письмо.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
13	Практическая работа «Клавиатурный тренажёр».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
14	Текстовый редактор.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
15	Правила клавиатурного письма.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
16	Основные операции при создании текстов.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
17	Основные операции при создании текстов.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
18	Основные операции при создании текстов.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
19	Создание (беджа) проект «Моё имя».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
20	Создание бумажной записной книжки проект «Записная книжка».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
21	Проект «Мой лучший друг/Мой любимец».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
22	Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
23	Проект «Наши рецепты».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
24	Мультимедийная презентация.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
25	Создание мультимедийной презентации.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
26	Вставка музыки, анимации, видео в презентации.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
27	Подготовка презентаций.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
28	Практические работы: «Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья»	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
29	«Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
30	Создаем проект «Мой любимый праздник».	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
31	Создаем проект «Традиции моей семьи.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
32	Демонстрация созданных проектов.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
33	Конкурс ученических проектов.	Аудиторная	1	Индивидуальная	Познавательная
34	Представление и защита проектов	Аудиторная	1	Коллективная	Игровая

Модуль «Создание проектов домов и квартир». (11 ч)

Компьютерное проектирование. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

Практические работы:

Работа над созданием проекта дома (или квартиры)

Создание проекта кухни.

Модуль «Создание текстов». (12 ч)

Компьютерное письмо. Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов на компьютере. Оформление текста. Создание бумажной записной книжки. Оформление и распечатка собственного текста.

Практические работы:

«Работаем с клавиатурным тренажёром».

«Создаем (бедж) проект «Моё имя».

Создаем проект «Записная книжка».

Создаем проект «Мой лучший друг/Мой любимец».

Создаем проект «Наши рецепты».

Модуль «Создание мультимедийных проектов». (12 ч)

Мультимедийная презентация. Создание мультимедийной презентации. Вставка музыки, анимации, видео в презентации. Подготовка презентаций.

Практические работы:

«Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья»»

Создаем проект «Мой любимый праздник»,

Создаем проект «Традиции моей семьи»

Конкурс ученических проектов. Представление и защита проектов.

3. Тематический план 5 класс

№	Название темы	Количество часов
1	Модуль «Знакомство с компьютером»	3
2	Модуль «Информация вокруг нас»	10
3	Модуль «Создание рисунков»	12
4	Модуль «Создание мультфильмов и “живых” картинок»	10
	Итого:	35

Тематический план 6 класс

№	Название темы	Количество часов
1	Модуль «Создание проектов домов и квартир»	11
2	Модуль «Создание текстов»	12
3	Модуль «Создание мультимедийных проектов»	12
	Итого:	35

	Название модуля	Тема занятия	Кол- во	Содержание занятия	Форма организации	Дата
--	--------------------	-----------------	------------	--------------------	----------------------	------

1	«Знакомство с компьютером»	Знакомство с компьютером	1	Компьютеры вокруг нас. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Практическая работа «Управляем компьютером»	Ф*И*		
2		Файлы и папки	2	Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами). Практическая работа «Создаем свою папку»	Ф*РП*		
3	Информация вокруг нас	Хранение информации.	2	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Практическая работа «Хранение информации»;	Ф*РП*		
4		Носители информации.	2	Носители информации. Примеры древних и современных информационных носителей. Практическая работа «Поиск информации в Интернете».	Ф*И*		
5		Передача информации.	2	Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Практическая работа «Передача информации».	Ф*РП*Г*		
6		Кодирование информации.	2	Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Создание проекта «Письмо марсианам»	Ф*И*		
7		Обработка информации.	2	Обработка информации. Черные ящики. Практическая работа «Создаем чёрный ящик». Разработка плана действий и его запись. Практическая работа «Решение логических задач: на переливания и переправы.»	Ф*И*Г*		
8	Создание рисунков	Работаем с графическим редактором Paint.	2	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Создание сложных рисунков. Создание коллажей,	Ф*И*РП*Г*		
9			2				
10			2				

1 1		Фантазируе м и рисуем	2	открыток. Проектная деятельность. Работа над проектом «Новогодняя открытка»	Ф*И*РП*Г*		
	Назва ние модул	Тема занятия (Создаем проект)	Кол- во	Содержание занятия «Практические работы: «Осваиваем инструменты графического редактора»	Форма организац ии	Дата	
1 3			2	«Работаем с графическими фрагментами» «Создаем простые рисунки». «Создаем сложные рисунки». Работа над проектом «Новогодняя открытка». Конкурс «Лучшая Новогодняя открытка»			
1 4	Создание мультфильмов и “живых” картинок	Знакомимся с программой TixPaint.	2	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации Проект «Фантастический зверь».	Ф*И*РП*Г*		
1 5			2				
1 6		Знакомимся с программой Мульти- пульти	2	Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти- пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом. Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему». Проект «Наша сказка».	Ф*И*		
1 7			2				
1 8			2				
Итого:			35 часов				

Формы организации познавательной деятельности:

Ф* – фронтальная.

И* – индивидуальная.

РП* – работа в парах.

Г* – групповая.

Тематическое планирование 6 класс

	я		часов		деятельно сти		
1	Создание проектов домов и квартир	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	3	Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.	И*РП*		
			2		Ф*Г*		
2			2		Ф*РП*		
3			2		Ф*И*		
4			2	Работа над созданием проекта дома (или квартиры) Создание проекта кухни.	И*РП*		
5	Создание текстов	Клавиатурный тренажёр.	2	Компьютерное письмо. Практическая работа «Клавиатурный тренажёр». Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов. Создание (беджа) проект «Моё имя». Создание бумажной записной книжки проект «Записная книжка». Проект «Мой лучший друг/Мой любимец». Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора Проект «Наши рецепты».	Ф*И*		
6		Создаем документ.	2		Ф*РП*		
7		Редактируем документ.	2		Ф*И*		
8		Форматируем документ.	2		Ф*Г*		
9		Работа над проектом.	2		Ф*И*		
10			2		Ф*И*		
11	Создание мультимедийных проектов	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	Мультимедийная презентация. Создание мультимедийной презентации. Вставка музыки, анимации, видео в презентации. Подготовка презентаций. Практические работы: «Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья»» Создаем проект «Мой любимый праздник», Создаем проект «Традиции моей семьи» Демонстрация созданных проектов. Конкурс ученических проектов. Представление и защита проектов.	Ф*Г*		
12		Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2		Ф*РП*		
13		Вставка рисунка, звука.	2		И*Г*		
14		Создание слайд фильма	2		И*РП*Г*		

		«Мультфильм»					
1 5		Работа над проектом.	2		Ф*И*		
1 6		Конкурс проектов.	2		И*		
Итого:			35 часов				

Формы организации познавательной деятельности:

Ф* – фронтальная. И* – индивидуальная. РП* – работа в парах. Г* – групповая.