

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и спорта Республики Карелия

Администрация Прионежского Муниципального района

МОУ «Рыборецкая средняя общеобразовательная школа»

ПРИНЯТО

на заседании

педагогического совета

протокол № 1 от 29.08.25

УТВЕРЖДЕНО

директор  /С.Н. Готыч

приказ № 80 от 29.08.25



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

для обучающихся 5 - 6 класса

с. Рыбрека, 2025

Пояснительная записка

Курс внеучебных занятий 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.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» относится к общеинтеллектуальному направлению и составлена на основе обновленного федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана для занятий с учащимися 5, 6 классов.

Программа рассчитана на 68 часов, 5 класс -34 часа (1 час в неделю); 6 класс -34 часа (1 час в неделю).

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью. Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур. В программе учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи. Большое внимание уделяется творческим заданиям, в ходе выполнения которых у детей формируется творческая и познавательная активность.

Цель:

Формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей, используя возможности персонального компьютера.

Задачи:

- способствовать овладению обучающихся приемами работы на компьютере.
- познакомить с основами знаний в области компьютерной графики;
- прививать детям видение красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
- способствовать формированию сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию;
- прививать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса;
- способствовать развитию коммуникативных способностей.
- способствовать формированию нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Формы обучения:

- игры
- совместное творчество
- дни свободно творчества

Формы организации работы:

- коллективная и индивидуальная работа
- работа в парах
- практическая работа за компьютером.

Основные методы обучения:

- Беседа
- Игра
- проектная работа
- практическая работа

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями;
- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов

Метапредметные результаты

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.
- применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;
- 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;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Предметные результаты:

- освоение основных понятий и методов информатики;

- выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
- 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;
- выбор средств информационных графических технологий для решения поставленной задачи;
- приобретение опыта создания и преобразования графической информации различного вида с помощью компьютера;
- приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных графических технологий;
- приобретение опыта создания и преобразования буклетов, открыток, газет;
- приобретение опыта создания проекта зданий.

Содержание курса внеурочной деятельности.

1 год обучения

Знакомство с компьютером. Информация вокруг нас.(8ч.)

Правила поведения в компьютерном классе и организация рабочего места. Компьютеры вокруг нас. Из чего состоит компьютер? Что умеет делать компьютер? Информация вокруг нас. Как человек получает информацию. Действия с информацией: передача, обработка, хранение информации. Электронная почта. Кодирование информации. Поиск информации. Преобразование информации по заданным правилам. Разработка плана действий и его запись.

Основы компьютерной графики. (12ч.)

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 мультфильмов и “живых” картинок (12ч.)

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.

2год обучения

Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

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. Буклет, открытка.

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.

Работа в программе Movie Maker (11 ч.)

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

Календарно-тематическое планирование

5 класс:

№ п/п	Содержание	Кол-во часов
Знакомство с компьютером. Информация вокруг нас.(8ч.)		
1	Компьютеры вокруг нас.	1
2	Файлы. Папки. Операции над файлами и папками. Создаем свою папку.	1
3	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.	1
4	Хранение информации. Носители информации. Примеры древних и современных информационных носителей.	1
5	Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации.	1
6	Электронная почта. Практическая работа «Передача информации».	1
7	Код, кодирование информации. Способы кодирования информации.	1
8	Обработка информации. Черные ящики. Практическая работа «Создаем чёрный ящик». Разработка плана действий и его запись.	1
Основы компьютерной графики. (12ч.)		
9	Компьютерная графика. Графический редактор Paint.	1
10	Инструменты графического редактора. Настройка инструментов. Палитра	1
11-12	Создание простейших рисунков.	2
13-14	Создание сложных рисунков.	2
15	Создание рисунка из типовых объектов.	1
16	Создание коллажей, открыток.	1
17	Работа с текстом. Атрибуты текста.	1
18	Создание открытки.	1
19-20	Создание собственной работы.	2
Создание мультфильмов и “живых” картинок (12ч)		
21	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации.	1
22-23	Основные операции при создании анимации. Проект «Фантастический зверь».	2
24	Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти».	1
25	Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере.	1
26-28	Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему».	3
29-31	Проект «Наша сказка».	3
32	Представление своих работ	1

33-34	Резерв	2
-------	--------	---

6 класс:

№ п/п	Содержание	Кол-во часов
Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)		
1	Знакомство с интерфейсом Publisher	1
2	Ввод и редактирование текста	1
3	Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки	1
4	Совместное размещение текста и графики	1
5-6	Создание открытки	2
7	Создание визитки.	1
8	Буклет.Создание буклета.	1
9	Создание газеты.	1
10-11	Создание своего проекта	2
12	Представление и защита проекта	1
Модуль «Создание проектов домов и квартир» (11 ч)		
13	Проектирование. Компьютерное проектирование.	1
14	Интерьер.	1
15	Дизайн.	1
16	Архитектура	1
17	Примеры программ для проектирования зданий.	1
18-20	Основные операции при проектировании зданий	3
21-22	Работа над созданием проекта дома (или квартиры)	2
23	Создание проекта кухни.	1
Работа в программе Movie Maker (11 ч.)		
24	Назначение, сущность и возможности программы Movie Maker.	1
25	Состав окна программы Movie Maker. Запуск программы, сохранение файла видеофрагмента.	1
26-27	Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика	2
28-29	Монтаж простого фильма из статических изображений	2
30	Использование плавных переходов между кадрами.	1
31	Добавление комментариев. Наложение фоновой музыки. Создание титров, используя статичные изображения.	1
32-33	Создание видеоролика.	2
34	Презентация видеоролика.	1