МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Архангельской области
Управление образования администрации
Устьянского муниципального округа
МБОУ "Киземская СОШ"

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

(5-6 класс)

п. Кизема, 2026

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана на основе авторской программы М.С. Цветковой «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 классы. Бином. Лаборатория знаний».

Рабочая программа занятий по внеурочной деятельности для обучающихся 5-6 класса разработана в соответствии с требованиями ФГОС ООО второго поколения. Рабочая программа относится к естественнонаучному направлению дополнительного образования. Рабочая программа предназначена для организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному и общекультурному направлениям развития личности. Программа предполагает ее реализацию в форме курса по выбору или кружковой форме в 5-6 классах основной школы.

Цель программы:

- пропедевтика основных тем курса информатики в занимательной форме.

Задачи программы:

- обучить учащихся решению нестандартных логических задач;
- привить обучающимся привычку к упорному, самостоятельному творческому труду;
- выработать у обучающихся умение преодолевать трудности при решении задач, а также при любой работе, связанной с учебной деятельностью.

Общая характеристика программы

Информатика – один из школьных предметов, неизменно характеризующийся повышенным интересом со стороны учащихся и их родителей. Тем не менее многие из них сводят его задачи лишь к освоению информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

Признавая значимость формирования у учащихся на уроках информатики готовности к информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ, мы считаем необходимым и приоритетным рассмотрение теоретических аспектов этого предмета, способствующих формированию мировоззренческих, творческих и познавательных способностей обучаемых.

Систематическое овладение азами информатики невозможно без решения логических задач. Начинать обучение учащихся основам решения таких задач необходимо с самого раннего возраста, с начальной школы.

Задача учителя – привить своим ученикам привычку к упорному, самостоятельному творческому труду, выработать у учащихся умение преодолевать трудности при решении задач, а также при любой работе, связанной с учебной деятельностью. Всем известна истина: дети любят учиться, но при этом забывается, что дети любят хорошо учиться. Одним из мощных рычагов воспитания трудолюбия, желания и умения хорошо учиться является создание условий, обеспечивающих ребенку успех в учебной программе, на пути от незнания к знанию, от неумения к умению. К таким условиям, безусловно, можно отнести процесс решения нестандартных логических задач.

Решение задач – практическое искусство, подобно плаванию, катанию на лыжах или игре на фортепиано; научиться ему можно, только подражая хорошим образцам и постоянно практикуясь. Мышление, как учит психология, начинается там, где нужно решить ту или иную задачу. Каждая задача неизменно заканчивается вопросом, на который надо дать ответ. Задача будит мысль учащегося, активизирует его мыслительную деятельность. Решение задач, по справедливости, считается гимнастикой ума.

Описание места занятий в учебном плане

Рабочая программа «Занимательная информатика» реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Используется время, отведенное на внеурочную деятельность. Форма реализации программы – курс по выбору. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу в 5 и 6 классе.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы.

Метапредметные результаты:

- *умение самостоятельно планировать пути достижения целей;*

- *умение соотносить свои действия с планируемыми* результатами;
- *умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности ее решения;*
- *умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе:*
- *формирование и развитие компетентности в области использования информационно коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).*

Личностные результаты:

- *формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.*

Предметные результаты:

- *формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.*

Содержание курса 5 класс:

Раздел «Логические задачи»: «Веселая разминка», Закономерности, Упорядочение, Взаимнооднозначное соответствие, Задачи о лжецах, Логические выводы, Задачи о переправах, Задачи о разъездах, Задачи о переливаниях.

Раздел «Изучаем PAINT»:

«Окно графического редактора PAINT», Инструменты «Эллипс», «Заливка», «Прямая линия» в графическом редакторе PAINT, «Копировать» рисунок, «Увеличить, уменьшить» рисунок, «Кривая линия», «Ломаная линия»,

Меню: «Палитра» - команда «Изменение палитры» и инструмент «Цветной ластик», «Наклонить» рисунок», «Растянуть» рисунок, Меню: «Отразить» рисунок, Инструмент «Распылитель», «Ввод текста» в рисунке, «Отразить» рисунок, «Чертеж».

Раздел «Создаем текст»

Знакомство с программой WORD, Набор и редактирование текста, Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки, Работа с фрагментами текста, Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.

Раздел «Создаем презентацию»

Знакомство с программой Power Point, Создание и дизайн слайда, Вставка фигур, рисунков, настройка анимации, Создание презентации на заданную тему.

Содержание курса 6 класс:

Раздел «Логические задачи»: Задачи о взвешиваниях, Комбинаторные задачи, Круги Эйлера, Арифметические задачи, Системы счисления, Игровые стратегии, Лингвистические задачи.

Раздел «Алгоритмы»: Понятие алгоритма, Графический способ представления алгоритма (блок-схема), знакомство с программой «Конструктор алгоритмов»; линейный алгоритм, разветвляющийся алгоритм, циклический алгоритм

Раздел «Алгоритмический язык КуМир»: установка системы и описание системы КуМир, Знакомство с программой «КуМир», исполнители «Робот», «Чертежник»

Тематическое планирование программы

Модуль 1 (34 ч)

№ п/п	Тема	Кол-во часов		Контроль
		Теория	Практика	
Раздел «Логические задачи»:				
1.	«Веселая разминка»	1		
2.	Закономерности	1		
3.	Упорядочение	1		
4.	Взаимнооднозначное соответствие	1		
5.	Задачи о лжецах,	1		
6.	Логические выводы,	1		
7.	Задачи о переправах,	1		
8.	Задачи о разъездах	1		
9.	Задачи о переливаниях	0,5	0,5	
Раздел «Изучаем PAINT»				
10.	«Окно графического редактора PAINT»	1		
11.	Инструменты «Эллипс», «Заливка», «Прямая линия» в графическом редакторе PAINT		1	
12.	«Копировать» рисунок		1	
13.	«Увеличить, уменьшить» рисунок		1	
14.	«Кривая линия»		1	
15.	«Ломаная линия»		1	
16.	Меню: «Палитра» - команда «Изменение палитры» и инструмент «Цветной ластик».		1	

17.	«Наклонить» рисунок»		1	
18.	«Растянуть» рисунок		1	
19.	Меню: «Отразить» рисунок		1	
20.	Инструмент «Распылитель»		1	
21.	«Ввод текста» в рисунке		1	
22.	«Отразить» рисунок		1	
23.	«Чертеж»		1	
Раздел «Создаем текст»				
24.	Знакомство с программой WORD	1		
25.	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.		1	
26.	Работа с фрагментами текста.		1	
27.	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.		1	
28.	Вставка и редактирование надписей.		1	
Раздел «Создаем презентацию»				
29.	Знакомство с программой Power Point.	1		
30.	Создание и дизайн слайда.		1	
31.	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации		1	
32.	Создание презентации на заданную тему.		1	
33.	Создание итогового проекта «Чему я научился»		1	

34.	Защита проекта		1	Защита проекта

Тематическое планирование 6 класс

Модуль 1 (34 ч)

№ п/п	Тема	Кол-во часов		Контроль
		Теория	Практика	
Раздел «Логические задачи»:				
1.	Задачи о взвешиваниях,	1		
2.	Комбинаторные задачи,	1		
3.	Круги Эйлера,	1		
4.	Арифметические задачи,	1		
5.	Системы счисления,	1		
6.	Игровые стратегии,	1		
7.	Лингвистические задачи.	1		
8.	Логические задачи	0,5	0,5	
Раздел «Алгоритмы»:				
9.	Понятие алгоритма	1		
10.	Графический способ представления алгоритма(блок-схема)		1	
11.	Конструктор алгоритмов		1	
12.	Линейный алгоритм		1	
13.	Разветвляющийся алгоритм		1	
14.	Циклический алгоритм		1	
15.	Программа		1	
16.	Основы алгоритмизации	0,5	0,5	
Раздел «Алгоритмический язык КуМир»:				
17.	Система команд исполнителя «Робот»	1		
18.	Общий вид алгоритма. Первая программа. Порядок действий		1	

	при написании программы			
19.	Линейные алгоритмы		1	
20.	Циклические алгоритмы		1	
21.	Вложенные циклы Вспомогательный алгоритм		1	
22.	Использование переменных: имя, тип и значение переменной	1		
23.	Алгоритмы с аргументами		1	
24.	Цикл **для**		1	
25.	Цикл **пока**		1	
26.	Алгоритм с результатами		1	
27.	Команды ветвления	1		
28.	Исполнитель «Чертежник», Система команд исполнителя		1	
29.	Линейные алгоритмы. Простые программы		1	
30.	Использование циклов и вспомогательных алгоритмов		1	
31.	Использование переменных, использование команды **ввод**		1	
32.	Алгоритмы с аргументами. Вспомогательные аргументы		1	
33.	Подготовка итогового проекта		1	
34.	Защита проекта		1	Защита проекта

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 481448336152253156237683129688102374781711165198

Владелец Шестакова Екатерина Леонидовна

Действителен С 03.09.2026 по 03.09.2027