

Министерство просвещения Российской Федерации
Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
Управление образования Артемовского муниципального округа Муниципальное
бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа № 2»

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
(протокол № 16 от
30.06.2026 г.)

СОГЛАСОВАНО
заместителем
директора по УВР
Котловой В. В.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Топоркова С. В.
(приказ № 242 от
01.07.2026 г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Занимательная информатика»

для обучающихся 6 классов

Артемовский, 2026

Аннотация

Программа представляет собой один из возможных вариантов построения курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» для обучающихся 5-6 классов.

Рабочая программа по предмету «Занимательная информатика» разработана на основе Программы по информатике 5-9 классы Л.Л. Босовой, адаптирована к условиям внеурочной деятельности, с использованием оборудования центра «Точка роста». На изучение отводится в 6 классе – 34 часов (1 час в неделю).

На базе центра «Точка роста» обеспечивается реализация образовательных программ технологической направленности, разработанных в соответствии с требованиями законодательства в сфере образования и с учётом рекомендаций Федерального оператора учебного предмета «Информатика». Образовательная программа позволяет интегрировать реализуемые подходы, структуру и содержание при организации обучения информатики в 5–9 классах, выстроенном на базе любого из доступных учебно-методических комплексов.

Использование оборудования «Точка роста» при реализации данной ОП позволяет создать условия:

- для расширения содержания школьного образования по информатике;
- для повышения познавательной активности обучающихся в технической области;
- для развития личности ребёнка в процессе обучения информатики, его способностей, формирования и удовлетворения социально значимых интересов и потребностей;
- для работы с одарёнными школьниками, организации их развития в различных областях образовательной, творческой деятельности.

В 6 классах, с учетом методических рекомендаций к составлению рабочей программы, уроки «Занимательная информатика» проходят на базе структурного подразделения «Точка роста», с использованием оборудования. Проведение занятий на материально-технической базе центров «Точка роста» содействует формированию позитивного имиджа образовательной области «Информатика», повышает уровень мотивации обучающихся и эмоциональности восприятия учебного материала.

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся. В содержании курса «Занимательная информатика» для 6 классов основной школы акцент сделан на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления, реализации общеобразовательного потенциала.

1. Нормативно-правовая база внеурочной деятельности:

- Федеральный Закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минобрнауки России от 31.12.2015 № 1577 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897";
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях";
- Методическими материалами по организации внеурочной деятельности в образовательных учреждениях, реализующих общеобразовательные программы начального общего образования (приложение к письму Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 № 03-296);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.08.2017 года № 09-1672 « О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе проектной деятельностью»;
- Основной образовательной программы основного общего образования МКОУ «Верх-Пайвинская СОШ».

2. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» составлена на основе авторской программы курса информатики для 6 классов Л.Л. Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» входит во внеурочную деятельность по обще интеллектуальному направлению развития личности.

В 6 классе уроки «Занимательная информатика» проходят на базе структурного подразделения «Точка роста», с использованием оборудования. Проведение занятий на материально-технической базе центров «Точка роста» содействует формированию позитивного имиджа образовательной области «Информатика», повышает уровень мотивации обучающихся и эмоциональности восприятия учебного материала.

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся. В содержании курса «Занимательная информатика» для 6 классов основной школы акцент сделан на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления, реализации общеобразовательного потенциала.

Цель :

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях, таких как информация;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи:

Предметные:

- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;

Метапредметные:

- развивать алгоритмическое, операциональное и критическое мышление,
- развивать творческое воображение,
- развивать умение работать в среде Интернет со справочной литературой,
- развивать умение и навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- развивать наблюдательность,
- развивать умение и навыки работы над проектами по разным школьным дисциплинам
- воспитывать элементы алгоритмической культуры, планирования своей деятельности,
- воспитывать интерес познания нового, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески социальная адаптация обучающихся.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности.

В процессе выполнения программы используются приемы парной, групповой и самостоятельной деятельности для осуществления элементов самооценки, взаимооценки, умение работать с дополнительной литературой и выделять главное и применять полученные знания и умения в практической деятельности. Результаты освоения программы курса будут представлены в форме: созданных на заданную тему мультимедийных презентаций.

Описание места курса внеурочной деятельности.

Данный курс внеурочной деятельности реализуется в рамках образовательной программы через план внеурочной деятельности. Настоящий курс составляет 34 часов (1 час в неделю) для 6 классов и состоит из 5 разделов.

Формы проведения и методы контроля деятельности

Формы проведения:

Преподавание курса предполагает использование различных педагогических методов и приёмов: лекции, беседы, самостоятельная работа в группах, викторины, ситуационные задачи, практические задачи, проектная деятельность, практическая работа и др.

Применение разнообразных форм учебно-познавательной деятельности: работа с текстом, научно-популярной литературой, разнообразными наглядными пособиями (таблицы, схемы, плакаты), Интернет ресурсами, позволяет реализовывать индивидуальный и дифференцированный подход к обучению.

Программа рассчитана на 34 часов в год (1 час в неделю).

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

3. Содержание программы мир информатики

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

5. Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов
1	Информация вокруг нас	1
2	Компьютер	4
3	Подготовка текстов на компьютере	5
4	Компьютерная графика	3
5	Создание мультимедийных объектов	4
6	Объекты и системы	3
7	Информационные модели	7
8	Алгоритмика	6
9	Резерв	1
	Итого:	34

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МАТЕРИАЛА «Занимательная информатика» (внеурочная деятельность) 6 класса на 2026 – 2027 учебный год

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	Раздел 1: Информация вокруг нас	1
2	Раздел 2: Компьютер	4
3	Раздел 3: Подготовка текстов на компьютере	5
4	Раздел 4: Компьютерная графика	3
5	Раздел 5: Создание мультимедийных объектов	4

6	Раздел 6:Объекты и системы	3
7	Раздел 7:Информационные модели	7
8	Раздел 8:Алгоритмика	6
9	Резерв	1
	Итого	34

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 класс

№ п/п	Дата	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Дополнительные материалы
1.		Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира. Объекты операционной системы	Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	
2.		Отношения объектов и их множеств. Файлы и папки	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	
3.		Классификация компьютерных объектов	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	
4.		Системы объектов. Персональный компьютер как система	Практическая работа «Поиск файлов средствами операционной системы»	Авторская мастерская bosova.ru
№ п/п	Дата	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Дополнительные материалы

5.		Защита от вредоносных программ		https://digital-likbez.datalesson.ru/video/5-2/ Видео «Компьютерные и телефонные вирусы» Авторская мастерская bosova.ru
6.		Способы познания окружающего мира	Работа 3. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов	
7.		Информационное моделирование	Работа 4. Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов	
8.		Двоичный код		Авторская мастерская bosova.ru § 1.5 (учебник 7 класса)
9.		Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите		Авторская мастерская bosova.ru § 1.5 (учебник 7 класса)
10.		Единицы измерения информации		Авторская мастерская bosova.ru § 1.6 (учебник 7 класса)
11.		Характерные размеры файлов различных типов		Авторская мастерская bosova.ru § 1.6 (учебник 7 класса)
№ п/п	Дата	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Дополнительные материалы

12.		Знаковые информационные модели	Практическая работа №6 «Создаём компьютерные документы»	
13.		Словесные описания.	Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	
14.		Списки	Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	
15.		Табличные информационные модели	Практическая работа №11 «Создаём табличные модели»	
16.		Векторная графика	Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	Авторская мастерская bosova.ru § 3.2 (учебник 7 класса)
17.		Графики и диаграммы	Практическая работа №13 «Создаём информационные модели — диаграммы и графики»	
18.		Схемы	Практическая работа №8 «Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья»	
19.		Компьютерные презентации	Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	Авторская мастерская bosova.ru
20.		Интерактивные презентации	Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию»	Авторская мастерская bosova.ru
№ п/п	Дата	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Дополнитель ные материалы

21.		Гиперссылки	Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	Авторская мастерская bosova.ru
22.		Исполнители и алгоритмы. Среда текстового программирования КуМир ¹		Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум ² . Работа 19. Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот
23.		Управление исполнителем. Линейные алгоритмы.		Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха
24.		Переменные.	Практическая работа «Разработка диалоговых программ»	Авторская мастерская bosova.ru
25.		Ветвления	Практическая работа «Разработка диалоговых программ с ветвлением»	Авторская мастерская bosova.ru

№ п/п	Дата	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Система контроля	Дополнительные материалы
-------	------	------------	---------------------------------	------------------	--------------------------

26.		Управление исполнителем. Циклические алгоритмы.		§17(3)	Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 19. Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот
27.		Циклические алгоритмы для Черепахи	Разработка программ для управления Черепашкой с использованием циклов		Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха
28.		Циклические алгоритмы для Чертёжника	Разработка программ для управления Чертёжника с использованием циклов	§18 (4)	Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник
29.		Простые вычислительные алгоритмы	Практическая работа «Разработка программ, реализующих простые вычислительные алгоритмы»		Авторская мастерская bosova.ru
30.		Разбиение задачи на подзадачи. Вспомогательные алгоритмы		§18 (3)	
№ п/п	Дата	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Система контроля	Дополнительные материалы

31.		Программирование вспомогательных алгоритмов (процедур)	Практическая работа «Разработка программ для управления исполнителем с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	§18 (3)	Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха
32.		Процедуры с параметрами для Черепахи	Практическая работа «Разработка программ для управления Черепахой с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»		Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха
33.		Процедуры с параметрами для Чертёжника	Практическая работа «Разработка программ для управления Чертёжником с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»	§18 (3)	Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник
34.		Выполнение и защита итогового проекта	Практическая работа «Выполняем итоговый проект»		

6. Используемый учебно-методического комплект,

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
2. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

3. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс».

4. Материалы авторской мастерской Л. Л. Босовой (metodist.lbz.ru/).

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.citforum.ru/> Центр информационных технологий
2. <http://www.5ballov.ru/> Образовательный портал
3. <http://www.fio.ru/> Федерация Интернет-образования
4. <http://public.tsu.ru/> В помощь учителю информатики
5. <http://schools.keldysh.ru/sch> Виртуальный музей информатики
6. <http://www.otd.tstu.ru/direct> Сайт, посвященный информатике