

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МО «БРАТСКИЙ РАЙОН»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«БОРОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

**РАССМОТРЕНО**  
Заседание МО учителей  
естественных наук  
МКОУ «Боровская СОШ»  
Протокол № 1  
от «30» 08 2023 г.  
Руководитель МО  
Лишик Л.И. Лишик Л.И.

**СОГЛАСОВАНО**  
Заседание МС  
МКОУ «Боровская СОШ»  
Протокол № 1  
от «31» августа 2023 г.  
Зам. директора по УВР  
Бранило П.О. Бранило П.О.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Приказ № 80/1  
от «31» августа 2023 г.  
Директор МКОУ  
«Боровская СОШ»  
МО «Братский район»  
Казакова Л.В. Казакова Л.В.



**Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«Запоминающая информатика»  
для обучающихся 6 класса**

***Направление: «Внеурочная деятельность по учебным предметам  
образовательной программы»***

**Разработала: Лишик Л.И.  
учитель информатики и математики,  
информатики высшей  
квалификационной категории.**

п. Боровской

Данная рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» для обучающихся 6 класса разработана в соответствии с Основной образовательной программой ОУ МКОУ «Боровская СОШ», в соответствии с ФОП и ФГОС ООО.

### **Цели, задачи программы:**

Внеурочная деятельность «Занимательная информатика» предназначена для обучающихся 6 класса и нацелен на:

- **развитие** познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся, их образного, алгоритмического и логического мышления;
- **воспитание** интереса к информатике, стремления использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- **формирование** общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения внеурочной деятельности «Занимательная информатика» необходимо решить следующие **задачи**:

- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у обучающихся основных общеучебных умений информационно-логического характера;
- создать условия для овладения основными универсальными умениями информационного характера;
- сформировать у учащихся умения организации собственной учебной деятельности;
- сформировать у учащихся умения и навыки информационного моделирования как основного метода приобретения знаний;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Срок реализации программы – 1 год

Количество часов по программе: 34 часа

## СОДЕРЖАНИЕ

### **Раздел 1. Цифровая грамотность**

Соблюдение ТБ в кабинете информатики и при работе на ПК.

Компьютер – универсальное вычислительное устройство. Рабочий стол. Графический интерфейс.

Программы для компьютеров. Файлы и папки. Интерактивная игра «Папки и файлы»

Создание документов и папок Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете

Викторина «Безопасный Интернет. Всемирная паутина. Поиск информации в сети Интернет

### **Раздел 2. Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Способы представления информации. Таблицы и списки. Табличный способ решения логических задач.

### **Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования**

Алгоритмы и исполнители. Алгоритмы и исполнители Алгоритмический язык. Блок-схемы

Работа в среде программирования. Работа в среде программирования «Кузнечик»

Работа в среде программирования «Водолей». Решение логических задач на переливание

Работа в программной среде «Робот»

### **Раздел 4. Информационные технологии**

Знакомство с графическим редактором Paint. Графический интерфейс редактора Paint.

Решение головоломок в процессе освоения инструментов графического редактора Paint.

Вставка объектов в графическом редакторе Paint. Создание документа в графическом редакторе Paint. Конкурс компьютерного рисунка.

Текстовый редактор «Блокнот» Текстовый редактор Word. Создание документов в текстовом редакторе Word. Создание презентаций. Анимации. Создание итогового проекта

# ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

## ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета

### **Патриотическое воспитание:**

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;
- заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

### **Духовно-нравственное воспитание:**

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

### **Гражданское воспитание:**

- 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;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

### **Ценности научного познания:**

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

### **Формирование культуры здоровья:**

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером.

### **Трудовое воспитание:**

- интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

### **Экологическое воспитание:**

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

### **Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:**

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения образовательной программы отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

#### **Универсальные познавательные действия**

##### **Базовые логические действия:**

- 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;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

##### **Базовые исследовательские действия:**

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

- 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.

##### **Работа с информацией:**

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

- запоминать и систематизировать информацию. Универсальные и коммуникативные действия

##### **Общение:**

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

##### **Совместная деятельность (сотрудничество):**

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Универсальные регулятивные действия**

#### **Самоорганизация:**

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

#### **Самоконтроль (рефлексия):**

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

- оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### **Эмоциональный интеллект:**

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

#### **Принятие себя и других:**

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

- искать информацию в Интернете (в том числе по выбранным ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

- создавать и редактировать растровые изображения;

- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>			
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1kompjuter-universalnajamashina-">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1kompjuter-universalnajamashina-</a>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e719364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e719364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa60bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa60bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog</a>
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	4	<a href="#">dlja-raboty-s-informaciej.ppt</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>			
2.1	Информация в жизни человека	3	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-4a6c2f04d864/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-4a6c2f04d864/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c-0d07-473c-bb86-6792fddd2b/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c-0d07-473c-bb86-6792fddd2b/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>			
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	<a href="#">matika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/infor">https://lbz.ru/metodist/authors/infor</a>



3.2	Работа в среде программирования	8	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/58/">http://www.lbz.ru/files/58/</a>
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>			
4.1	Графический редактор	5	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">matika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
4.2	Текстовый редактор	3	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=collection">thors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=collection">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=collection</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=collection">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=collection</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=collection">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=collection</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=collection">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=collection</a>
4.3	Компьютерная презентация	4	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">matika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
<b>Общее количество часов по программе</b>		34	

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>Первый год обучения</b>		
1	Соблюдение ТБ в кабинете информатики и при работе на ПК.	1
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство.	1
3	Рабочий стол. Графический интерфейс.	1
4	Программы для компьютеров. Файлы и папки.	1
5	Интерактивная игра «Папки и файлы»	1
6	Создание документов и папок	1
7	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1
8	Викторина «Безопасный Интернет	1
9	Всемирная паутина	1
10	Поиск информации в сети Интернет	1
11	Информация в жизни человека	1
12	Способы представления информации	1
13	Таблицы и списки. Табличный способ решения логических задач	1
14	Алгоритмы и исполнители	1
15	Алгоритмы и исполнители	1
16	Алгоритмический язык. Блок-схемы	1
17	Работа в среде программирования	1
18	Работа в среде программирования «Кузнечик»	1
19	Работа в среде программирования «Водолей»	1
20	Решение логических задач на переливание	1
21-23	Работа в программной среде «Робот»	3
24	Знакомство с графическим редактором Paint. Графический интерфейс редактора Paint.	2
25	Решение головоломок в процессе освоения инструментов графического редактора Paint.	1
26	Вставка объектов в графическом редакторе Paint.	1
27	Создание документа в графическом редакторе Paint.	1
28	Конкурс компьютерного рисунка	1
29	Текстовый редактор «Блокнот»	1
30	Текстовый редактор Word	1
31	Создание документов в текстовом редакторе Word	1
32	Создание презентаций.	1
33	Анимации	1
34	Создание итогового проекта	1

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 371348185686954332516910937330321524310793855766

Владелец Казакова Лариса Владимировна

Действителен с 05.10.2023 по 04.10.2024