

Рецензия на программу внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

учителя информатики МАОУ СОШ № 11

Волковского Александра Ивановича

Программа внеурочной деятельности "Занимательная информатика" для 5 класса является актуальной и востребованной в современных условиях. Введение ФГОС ООО ориентирует образовательный процесс на формирование не только предметных знаний, но и универсальных учебных действий, развитие познавательной активности и творческих способностей учащихся. Данная программа направлена на формирование у школьников устойчивого интереса к информатике и информационным технологиям, что является важным фактором успешной адаптации к жизни в информационном обществе. Программа рассчитана на 34 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Цель данного курса – формирование первоначальных знаний и умений в области информатики и информационных технологий, развитие познавательной активности и логического мышления.

Программа ставит перед собой следующие задачи:

- Познакомить учащихся с основными понятиями информатики (информация, данные, алгоритм, компьютер).
- Сформировать базовые навыки работы с компьютером (включение/выключение, работа с мышью и клавиатурой, запуск программ).
- Научить детей создавать простые алгоритмы и программы.
- Познакомить с правилами безопасной работы в сети Интернет.

Содержание программы логично структурировано и соответствует возрастным особенностям учащихся 5 класса. В программу включены темы, охватывающие основные аспекты информатики: знакомство с компьютером, работа с текстовым и графическим редакторами, основы алгоритмизации и программирования, основы безопасной работы в сети Интернет.

В программе четко определены формы работы, используемые на занятиях (беседы, презентации, практические работы, игры, работа в группах, творческие задания). Программа предполагает использование разнообразных дидактических материалов и компьютерных программ, что способствует повышению эффективности обучения.

Программа внеурочной деятельности "Занимательная информатика" для 5 класса рекомендована к использованию в образовательном процессе. Она соответствует требованиям ФГОС ООО, ориентирована на развитие познавательной активности и творческих способностей учащихся и способствует формированию у них устойчивого интереса к информатике и информационным технологиям. Она может быть успешно реализована при условии обеспечения необходимым методическим и материально-техническим обеспечением.

Рецензент: заместитель директора

по учебной работе ГБПОУ КК

«Краснодарский педагогический колледж»

И.И.Павлограцкая



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОД КРАСНОДАР СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ШКОЛА №11 ИМЕНИ ЮРИЯ АБДАШЕВА**

---

Российская Федерация, 350901, город Краснодар, улица Российская, 10;  
тел./факс (861) 252-50-37, e-mail [school11@kubamiet.ru](mailto:school11@kubamiet.ru)

**УТВЕРЖДЕНО**  
Решением педагогического совета  
от 30.08.2023 протокол № 1  
Председатель: А.И. Волковский



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

для 5 классов

на 2023-2024 учебный год

Составитель:  
Волковский А.И., учитель  
информатики

2023 г.

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» относится к общеинтеллектуальному направлению и составлена на основе обновленного федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

Данная программа внеурочной деятельности "Занимательная информатика" предназначена для учащихся 5-х классов общеобразовательных школ. Программа направлена на формирование у школьников интереса к информатике и информационным технологиям, развитие логического мышления, алгоритмической культуры, творческих способностей и навыков работы с компьютером.

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). Занятия проводятся в игровой форме с использованием интерактивных заданий, компьютерных программ, творческих проектов и групповой работы.

### **Цели и задачи овладения курса**

**Цель:** формирование первоначальных знаний и умений в области информатики и информационных технологий, развитие познавательной активности и логического мышления.

#### **Задачи:**

Образовательные:

- Познакомить учащихся с основными понятиями информатики (информация, данные, алгоритм, компьютер).
- Сформировать базовые навыки работы с компьютером (включение/выключение, работа с мышью и клавиатурой, запуск программ).
- Научить детей создавать простые алгоритмы и программы.
- Познакомить с правилами безопасной работы в сети Интернет.

Развивающие:

- Развивать логическое и алгоритмическое мышление.
- Развивать творческие способности и воображение.
- Развивать умение работать в команде.
- Развивать познавательный интерес к информатике.

Воспитательные:

- Формировать информационную культуру.
- Воспитывать ответственность и аккуратность при работе с компьютером.
- Формировать навыки сотрудничества и взаимопомощи.

Отличительная особенность данной программы заключается в ее:

доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности обучающихся используются такие формы обучения, как занятия:

- игры,
- конкурсы,
- совместное творчество,
- дни свободно творчества.

#### *Особенности организации внеурочного занятия*

Формы и методы содержания обучения по данной программе должны реализовываться в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия проводятся один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами здоровьесбережения. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 10–15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

#### *Формы организации работы с детьми:*

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

#### *Основные методы обучения*

- беседа,
- игра: познавательная, развивающая,
- проектная работа,
- практическая работа,
- наглядный.

#### *Способы их проверки:*

- педагогическое наблюдение,
- контрольные задания,
- контрольные срезы знаний, умений и навыков,
- анализ роста умений и навыков.

#### *Формы подведения итогов:*

- итоговые занятия,
- компьютерное тестирование,
- выставки,
- конкурсы.

В основе внеурочного курса лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент курса, где развитие личности обучающегося на основе усвоения

универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и результат образования;

– учет индивидуальных возрастных и интеллектуальных особенностей обучающихся;

– обеспечение преемственности начального общего, основного и среднего (полного) общего образования;

– разнообразие видов деятельности и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;

– гарантированность достижения планируемых результатов освоения внеурочного курса, что и создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности.

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные:**

- Проявление устойчивого интереса к информатике и информационным технологиям.
- Осознание значимости информатики в современном мире.
- Развитие логического мышления, внимательности, аккуратности, усидчивости.
- Формирование информационной культуры и ответственного отношения к информации.
- Развитие навыков сотрудничества и взаимопомощи в команде.

#### **Метапредметные:**

- Умение планировать свою деятельность и оценивать результаты работы.
- Умение находить и использовать информацию из различных источников.
- Умение представлять информацию в различных формах (текст, графики, схемы).
- Умение решать простые логические задачи и алгоритмические задачи.
- Умение работать с компьютерными программами для решения задач.
- Умение объяснять свои действия и результаты работы.

#### **Предметные:**

- Знание основных понятий информатики (информация, данные, алгоритм, компьютер).
- Знание основных устройств компьютера и их функций.

- Умение выполнять основные операции с файлами и папками.
- Умение создавать простые текстовые документы.
- Умение создавать простые рисунки с использованием графических редакторов.
- Умение составлять простые алгоритмы и программы.
- Знание правил безопасной работы в сети Интернет.

### Содержание курса «Занимательная информатика»

1 год обучения (34 часа – 1 час в неделю)

Содержание программы (34 часа):

| № | Раздел                                                                                                                                                                                                                              | Кол-во часов | Формы работы                                                                                        |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>Введение в информатику.</b><br>Беседа, презентация, игра "Что мы знаем об информации?", Что такое информация? Виды информации. Компьютер – наш помощник. Устройство компьютера.                                                  | 3 часа       | работа в группах                                                                                    |
| 2 | <b>Знакомство с компьютером</b><br>Включение и выключение компьютера. Работа с мышью и клавиатурой. Знакомство с операционной системой. Файлы и папки. Создание, переименование, удаление, копирование.                             | 4 часа       | Практическая работа, игра "Собери компьютер", работа с мышью и клавиатурой, тренажеры               |
| 3 | <b>Текстовый редактор</b><br>Знакомство с текстовым редактором. Набор текста, редактирование, форматирование. Сохранение и открытие текстового документа. Создание простых текстовых документов (письмо, объявление, поздравление). | 6 часов      | Практическая работа, создание текста по образцу, творческое задание "Письмо другу", работа в парах. |
| 4 | <b>Графический редактор</b><br>Знакомство с графическим редактором (Paint). Рисование простых геометрических                                                                                                                        | 6 часов      | Практическая работа, рисование по образцу,                                                          |

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |         |                                                                                                                     |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | фигур. Заливка, контур, кисть. Создание простых рисунков (пейзаж, натюрморт, портрет).                                                                                                                                                                                                        |         | творческое задание "Мой любимый герой", работа в группах                                                            |
| 5 | <b>Алгоритмы и исполнители</b><br>Что такое алгоритм? Способы записи алгоритмов. Исполнитель. Система команд исполнителя. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлением. Алгоритмы с повторением. Знакомство с визуальной средой программирования (Scratch, Blockly). Создание простых программ. | 8 часов | Игра "Робот", составление алгоритмов на карточках, работа с программными исполнителями (например, Scratch, Blockly) |
| 6 | <b>Интернет</b><br>Что такое Интернет? Возможности Интернета. Поиск информации в Интернете. Правила безопасной работы в сети Интернет. Электронная почта.                                                                                                                                     | 5 часов | Беседа, презентация, игра "Путешествие по Интернету", работа с поисковыми системами                                 |
| 7 | <b>Итоговое занятие</b><br>Повторение изученного материала. Защита творческих проектов.                                                                                                                                                                                                       | 2 часа  | Викторина, защита проектов, награждение                                                                             |

#### Материально-техническое обеспечение:

- Компьютерный класс с доступом в Интернет.
- Мультимедийный проектор и экран.
- Программное обеспечение (операционная система, текстовый редактор, графический редактор, среда визуального программирования).
- Дидактические материалы (карточки с заданиями, презентации, тесты).

#### Учебно-тематическое планирование

| №<br>п/п                      | Наименование темы                                       | Теория | Практические<br>занятия | Дата |      |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------|--------|-------------------------|------|------|
|                               |                                                         |        |                         | План | Факт |
| Введение в информатику (3 ч.) |                                                         |        |                         |      |      |
| 1                             | Беседа, презентация, игра "Что мы знаем об информации?» | 1      |                         |      |      |
| 2                             | Что такое информация? Виды информации.                  | 1      |                         |      |      |

|                                        |                                                                     |     |     |  |  |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-----|-----|--|--|
| 3                                      | Компьютер – наш помощник.<br>Устройство компьютера.                 | 1   |     |  |  |
| <b>Знакомство с компьютером (4 ч.)</b> |                                                                     |     |     |  |  |
| 4                                      | Включение и выключение компьютера.                                  | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 5                                      | Работа с мышью и клавиатурой.                                       | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 6                                      | Знакомство с операционной системой.                                 | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 7                                      | Файлы и папки. Создание, переименование, удаление, копирование.     | 0,5 | 0,5 |  |  |
| <b>Текстовый редактор (6 ч.)</b>       |                                                                     |     |     |  |  |
| 8                                      | Знакомство с текстовым редактором.                                  | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 9                                      | Набор текста, редактирование, форматирование.                       | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 10                                     | Сохранение и открытие текстового документа.                         | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 11                                     | Создание простых текстовых документов (письмо).                     | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 12                                     | Создание простых текстовых документов (объявление).                 | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 13                                     | Создание простых текстовых документов (поздравление).               | 0,5 | 0,5 |  |  |
| <b>Графический редактор (6 ч.)</b>     |                                                                     |     |     |  |  |
| 14                                     | Знакомство с графическим редактором (Paint).                        | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 15                                     | Рисование простых геометрических фигур.                             | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 16                                     | Заливка, контур, кисть.                                             | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 17                                     | Создание простых рисунков (пейзаж)                                  | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 18                                     | Создание простых рисунков (натюрморт).                              | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 19                                     | Создание простых рисунков (портрет).                                | 0,5 | 0,5 |  |  |
| <b>Алгоритмы и исполнители (8 ч.)</b>  |                                                                     |     |     |  |  |
| 20                                     | Что такое алгоритм?                                                 | 1   |     |  |  |
| 21                                     | Способы записи алгоритмов.                                          | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 22                                     | Исполнитель. Система команд исполнителя.                            | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 23                                     | Линейные алгоритмы.                                                 | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 24                                     | Алгоритмы с ветвлением.                                             | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 25                                     | Алгоритмы с повторением.                                            | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 26                                     | Знакомство с визуальной средой программирования (Scratch, Blockly). | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 27                                     | Создание простых программ.                                          | 0,5 | 0,5 |  |  |
| <b>Интернет (5 ч)</b>                  |                                                                     |     |     |  |  |



|                               |                                               |     |     |  |  |
|-------------------------------|-----------------------------------------------|-----|-----|--|--|
| 28                            | Что такое Интернет?<br>Возможности Интернета. | 1   |     |  |  |
| 29                            | Правила безопасной работы в<br>сети Интернет. | 1   |     |  |  |
| 30                            | Поиск информации в Интернете.                 | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 31                            | Поиск информации в Интернете.                 | 0,5 | 0,5 |  |  |
| 32                            | Электронная почта.                            | 0,5 | 0,5 |  |  |
| <b>Итоговое занятие (2 ч)</b> |                                               |     |     |  |  |
| 33                            | Повторение изученного<br>материала.           | 1   |     |  |  |
| 34                            | Защита творческих проектов.                   | 1   |     |  |  |

### **Используемый учебно-методический комплекс**

#### **I. Учебные и методические пособия для учителя:**

1. Информатика. 5 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. (Базовый учебник, основа для программы).

2. Методическое пособие к учебнику "Информатика. 5 класс" / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. (Содержит рекомендации по проведению уроков, примеры заданий и упражнений).

3. Информатика. Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. (Тетрадь с заданиями для закрепления материала).

4. Примеров Н.Н. Информатика. Занимательные задания для 5-6 классов. (Сборник интересных задач и головоломок по информатике).

5. Горячев А.В., Информатика в играх и задачах. 5 класс. Методические рекомендации для учителя. (Пособие с игровыми формами обучения информатике).

#### **II. Дополнительная литература для учителя:**

1. Материалы курсов повышения квалификации по информатике.

2. Сборники статей из педагогических журналов "Информатика в школе").

3. Интернет-ресурсы для учителей информатики.

#### **III. Литература для учащихся (по желанию, как дополнительные материалы):**

1. Алан Тьюринг. Секретный код робота. (Художественная книга, рассказывающая об основах программирования).

2. Э. Стерн. Занимательная информатика. (Популярное изложение основ информатики для детей).

3. Сборники логических задач и головоломок.

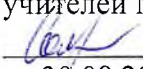
4. Детские энциклопедии по информационным технологиям.

5. Журналы для детей, содержащие разделы по информатике ("Юный техник").

#### IV. Интернет-ресурсы:

1. Сайты с онлайн-играми и тренажерами по информатике:
  - <https://scratch.mit.edu/> (Среда программирования Scratch)
  - <https://code.org/> (Уроки программирования для начинающих)
2. Сайты с учебными материалами по информатике:
  - <https://infourok.ru/>
  - <https://urok.1sept.ru/>

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания  
методического объединения  
учителей МАОУ СОШ №11  
 Соянок Е.П.  
от 30.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора МАОУ  
СОШ №11  
 А.А. Гюлумян  
от 30.08.2023 г.