



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Березовское муниципальное автономное образовательное
учреждение Основная общеобразовательная школа № 30**

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
БМАОУ ООШ № 30
Протокол № 1 от « 28 »
августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор БМАОУ ООШ № 30

Ю. И. Григорьев
Приказ № 1 от «28 »
августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Занимательная информатика»

Возраст обучающихся: 10-13 лет

Срок реализации: 102 часов

г. Березовский 2025

Основные характеристики.

В связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Занимательная информатика»** относится к **технической направленности** дополнительных общеобразовательных программ.

Актуальность

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования в Российской Федерации (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей (в качестве методических рекомендаций);
- Устав образовательной организации БМА ОУ ООШ № 30 пос. Сарапулка, Берёзовский городской округ.

Новизна программы «Занимательная информатика» предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного

личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Программа рассчитана на обучение детей от 11 до 13 лет. Количество учащихся в группе 10 – 15 человек. Принимаются все желающие. Уровень подготовки детей при приёме в группу определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

Сроки реализации программы

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Занимательная информатика» рассчитана на один год обучения.

Продолжительность образовательного процесса

Срок реализации программы - 1 год.

Объём учебного времени - 3 академических часа в неделю, 102 часа в год;

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1,5 ак. часа.

Занятия по внеурочной деятельности проводятся в кабинете информатики после всех уроков основного расписания. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

Методические материалы

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

Аппаратные средства

1. Экран и мультипроектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Программные средства

1. Операционная система – Windows
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение Microsoft Word
4. Среда программирования Scratch.
5. Браузер Google Chrom.

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»
3. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Способы проверки результатов

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему изучению информатики и реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, практическая работа, самостоятельная работа.

Формы подведения итогов реализации программы

По окончании обучения выполняются несколько итоговых работ и творческих проектов.

В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Участие в очных и заочных конкурсах, фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

Педагогическая целесообразность

В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ. Согласно Федеральному базисному учебному плану для образовательных учреждений РФ изучение предмета «Информатика и ИКТ» предполагается в 5-6 классах, но, за счет регионального компонента или за счет кружковой деятельности образовательного учреждения, его изучение рекомендуется как в начальной школе, так и в 5-6 классах. Таким образом, выбор данной программы – один из возможных вариантов подготовки обучающихся к изучению базового курса школьной информатики.

Цель программы: формирование компетентностей в области информационно-коммуникационных технологий, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

Задачи программы:

Воспитательные

- воспитывать информационную культуру;

- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

Развивающие

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

Обучающие

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств;
- обучить основам программирования.

Учебный план
дополнительной образовательной программы
«Занимательная информатика»

№	Название темы раздела	Количество часов
1	Вводное занятие	1
2	Компьютерная графика	17
3	Текстовый редактор	33
4	Мультимедийные интерактивные презентации	21
5	Программирование в Scratch	30
Всего:		102

Содержание курса:

I. Вводное занятие.(1 час)

- Знакомство с планом работы объединения, инструктаж по ТБ. Зачет по ТБ

II. Компьютерная графика (17 часов).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Paint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора KolourPaint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
- Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»
- Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора Paint. Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе KolourPaint;

III. Текстовый редактор (33 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового

документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора ».
- Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
- Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
- Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
- Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
- Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, оформление».
- Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
- Практическая работа № 10 «Колонки»
- Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
- Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
- Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц
- Уметь:
- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных

графических примитивов

IV. Мультимедийные интерактивные презентации (21 час)

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы».
- Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
- Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
- Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию». Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
- Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок. Уметь:
- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

V. Программирование в Scratch (30 часов)

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
- Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в

программе».

- Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
- Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
- Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель;
- принципы создания скрипта.

Уметь:

- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Календарно-тематический план занятий программы «5 - 6 класс

№п/п	Номер урока по теме	Тема занятия	Дата	
			План	Факт
I. Вводное занятие (1 час)				
1	1	Техника безопасности.Введение в компьютерную графику		
II. Компьютерная графика (17 часов)				
2.	1.	Интерфейс графического редактора Paint.		
3.	2.	Знакомство с инструментами графического редактора		
4.	3.	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.		
5.	4.	Создание рисунка «Открытка на праздник».		
6.	5.	Создание рисунка «Открытка на праздник».		
7.	6.	Построения с помощью клавиши Shift.		
8.	7.	Что такое пиксель и пиктограмма		
9.	8.	Изменение масштаба просмотра рисунков		
10.	9.	Создание рисунка «Кубик».		
11.	10.	Создание рисунка «Узор из кругов».		
12.	11.	Создание рисунка «Узор из кругов».		

13.	12.	Создание рисунка из пикселей «Акула».		
14.	13.	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».		
15.	14.	Создание рисунка «Новогодняя елочка».		
16.	15.	Создание рисунка «Ветка рябины».		
17.	16.	Индивидуальный проект		
18.	17.	Индивидуальный проект		
Текстовый редактор(33 часа)				
19.	1.	Текстовый процессор		
20.	2.	Правила набора текста.		
21.	3.	Правила набора текста.		
22.	4.	Редактирование текста.		
23.	5.	Редактирование текста.		
24.	6.	Редактирование текста.		
25.	7.	Форматирование текста		
26.	8.	Форматирование текста.		
27.	9.	Форматирование текста.		

28.	10.	Форматирование абзаца		
29.	11.	Форматирование абзаца		
30.	12.	Форматирование абзаца		
31.	13.	Списки в текстовом документе		
32.	14.	Списки в текстовом документе		
33.	15.	Списки в текстовом документе		
34.	16.	Форматирование страницы.		
35.	17.	Форматирование страницы.		
36.	18.	Форматирование страницы.		
37.	19.	Колонтитулы,специальные символы		
38.	20.	Колонтитулы,специальные символы		
39.	21.	Колонки.		
40.	22.	Создание, таблиц. Ввод текста.		
41.	23.	Создание, таблиц. Ввод текста.		
42.	24.	Редактирование таблиц.		
43.	25.	Редактирование таблиц.		

44.	26.	Форматирование таблиц.		
45.	27.	Форматирование таблиц.		
46.	28.	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе		
47.	29.	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе		
48.	30.	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе		
49.	31.	Творческая работа «Чему я научился»		
50.	32.	Творческая работа «Чему я научился»		
51.	33.	Защита творческих проектов		
Мультимедийные интерактивные презентации (21 час)				
52.	1.	Планирование презентации о себе		
53.	2.	Создание презентации о себе.		
54.	3.	Создание презентации о себе.		
55.	4.	Настройка анимации		
56.	5.	Гиперссылки в презентации		
57.	6.	Гиперссылки в презентации		
58.	7.	Звук в презентации		

59.	8.	Видео в презентации		
60.	9.	Защита презентации о себе и своих увлечениях.		
61.	10.	Проект "Прыгающий мячик"		
62.	11.	Проект "Прыгающий мячик"		
63.	12.	Проект "Прыгающий мячик"		
64.	13.	Проект "Солнечная система"		
65.	14.	Проект "Солнечная система"		
66.	15.	Проект "Солнечная система"		
67.	16.	Проект "Рождественская ёлочка"		
68.	17.	Проект "Рождественская ёлочка"		
69.	18.	Проект "Рождественская ёлочка"		
70.	19.	Создание индивидуального проекта		
71.	20.	Создание индивидуального проекта		
72.	21.	Защита индивидуального проекта		

Программирование в Scratch (30 часов)				
73.	1.	Знакомство с разнообразием спрайтов.		
74.	2.	Знакомство с разнообразием спрайтов.		
75.	3.	Индивидуальный проект		
76.	4.	Создание скрипта для двух спрайтов.		
77.	5.	Создание скрипта для двух спрайтов.		
78.	6.	Индивидуальный проект		
79.	7.	Создание скрипта для нескольких спрайтов.		
80.	8.	Создание скрипта для нескольких спрайтов.		
81.	9.	Индивидуальный проект		
82.	10.	Проект "Карандаш".		
83.	11.	Проект "Карандаш".		
84.	12.	Проект "Карандаш".		
85.	13.	Разработка компьютерной игры		
86.	14.	Разработка компьютерной игры		
87.	15.	Разработка компьютерной игры		

88.	16.	Индивидуальный проект		
89.	17.	Индивидуальный проект		
90.	18.	Индивидуальный проект		
91.	19.	Проект "Фортепиано"		
92.	20.	Проект "Фортепиано"		
93.	21.	Проект "Фортепиано"		
94.	22.	Индивидуальный проект "Мультфильм"		
95.	23.	Индивидуальный проект "Мультфильм"		
96.	24.	Индивидуальный проект "Мультфильм"		
97.	25.	Индивидуальный проект "Компьютерная игра"		
98.	26.	Индивидуальный проект "Компьютерная игра"		
99.	27.	Индивидуальный проект "Компьютерная игра"		
100.	28.	Творческая работа «Чему я научился»		
101.	29.	Творческая работа «Чему я научился»		
102.	30.	Защита творческих проектов		

Список литературы

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика : учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016
2. Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд.,/ Под ред. Л.Л. Босова– М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г
3. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВПетербург, 2010.- 352с.: ил.
4. Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс) Питер, 2009.
5. Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук ЕС. и др. / Под ред. Макаровой Н.В. Информатика Питер Пресс, 2009-2012. Интернет ресурсы:
6. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках <http://www.iissl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника». http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm
7. <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция); <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
8. <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок» <http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений