МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ПОЛИТОТДЕЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 03A6AB640035B4AEB34AF69CE62D9ECB14
Владелец: ГОЛУБОВА НАТАЛЬЯ ПЕТРОВНА
Действителен: с 23.04.2026 по 23.07.2027

Подписано с помощью цифрового сервиса «На-Подписи»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Кружок «Инфознайка» для основного общего образования Срок освоения программы: 2 года (5-6 класс)

Составитель: Симончук Н.В.

СОГЛАСОВАНА

школьным методическим объединением учителей математики, физики, информатики (протокол от 28.08.2026 г. №8)

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора



С. А. Попова

28.08.2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Кружок «ИНФОЗНАЙКА» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных).

Программа внеурочной деятельности составлена на основе:

1. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования;
2. Авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.
3. Образовательной программы школы;

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования.

Цели и задачи:

- 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 составлять и записывать 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.

Место предмета в учебном плане

Класс	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Всего
5	**1**	**34**	**34**
6	**1**	**34**	**34**

Рабочая программа рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю. Итого 68 часов.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
5 класс

Тема 1. Компьютер и информация

Информация. Информатика. Компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Понятие информация, информатика. Роль компьютера как устройства, усиливающего возможности человека при работе с информацией. Устройства компьютера. Правила техники безопасности и организации рабочего места. Познакомить учащихся с учебником (главы, нумерация параграфов, элементы навигации, терминологический словарь, справочник), дать представление о предмете изучения.

Как устроен компьютер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Основные устройства компьютера. Процессор, память, оперативная память, жесткий диск, монитор, клавиатура, аппаратное обеспечение.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Устройства для ввода и вывода информации. Роль клавиатуры – важнейшего устройства ввода текстовой

информации. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер (Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре).

Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры. Программное обеспечение. Операционная система. Прикладная программа (приложение). Файл.

Рабочий стол. Управление мышью. Рабочий стол. Значок (Мой компьютер, Корзина, Мои документы). Ярлык. Кнопка. Действия с мышью (перемещение, щелчок, щелчок правой кнопкой, двойной щелчок, перетаскивание).

Главное меню. Запуск программ. Меню. Главное меню. Окно. Элементы окна (строка заголовка, сворачивающая, разворачивающая и закрывающие кнопки, строка меню, рабочая область, полосы прокрутки, рамки окна).

Проверочная работа. Управлением компьютером с помощью меню. Раскрывающее меню. Контекстное меню. Диалоговое меню. Элементы управления (поле ввода, список, раскрывающий список, переключатель, флажок, вкладка, кнопка).

Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра (тренировка памяти). Информация. Действия с информацией. Оперативная (внутренняя) память. Внешняя память. Память отдельного человека. Память человечества.

Носители информации. Носитель информации. Дискета. Жесткий диск. Лазерный диск.

Передача информации. Источник информации. Информационный канал. Приемник информации.

Кодирование информации. Условный знак. Код. Кодирование.

Формы представления информации. Метод координат. Код. Кодирование. Графический способ кодирования. Числовой способ кодирования. Символьный способ кодирования. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации**.**

Обработка информации. Информация. Обработка информации. Информационная задача. Обработка текстовой информации. Ввод текста. Текстовый редактор. Документ.

Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Редактирование. Вставка. Замена. Удаление.

Редактирования текста. Работа с фрагментами. Фрагмент. Буфер.

Поиск информации. Редактирование. Поиск. Замена.

Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Информация. Обработка информации. Систематизация. Сортировка (упорядочение) – по алфавиту, по номерам, в хронологической последовательности.

Форматирование – изменение формы представления информации. Форматирование. Выравнивание (влево, вправо, по центру). Шрифт. Начертание. Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру". Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы". Практическая работа №3 "Редактируем текст".

Тема 2. Компьютерная графика

Компьютерная графика. Компьютерная графика. Графический редактор.

Инструменты графического редактора. Обработка информации. Систематизация. Поиск. Кодирование информации. Компьютерная графика. Графический редактор. Инструменты графического редактора.

Обработка графической информации. Обработка информации (систематизация, поиск, кодирование). Текстовый процессор. Документ. Графический редактор. Сканер. Графический планшет.

Обработка текстовой и графической информации. Текстовый процессор. Графический редактор. Текстовый документ. Рисунок. Комбинированный документ.

Преобразование информации по заданным правилам. Входная информация. Выходная информация. Правило преобразования (обработки) информации.

Преобразование информации путем рассуждения. Входная информация. Выходная информация. Логические рассуждения.

Разработка плана действий и его запись.

Разработка плана действий и его запись. Логическая игра «Переправа». Информационная задача. Входные данные. Выходные данные. План действий.

Создание движущихся изображений. Сюжет. Сценарий.

Создание движущихся изображений в программе PowerPoint. Анимация. Настройка анимации.

6 класс

1. Компьютер и информация

Объекты окружающего мира. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир. Компьютерные объекты. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками». Понятие как форма мышления. Контрольная работа №1 "Компьютер".

2. Моделирование

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объём понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определения понятий. Суждения. Умозаключения. Практическая работа №2 «Создаем компьютерные документы». Контрольная работа №2 «Моделирование».

3. Графики и диаграммы

Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Графические исполнители в среде программирования QBasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Ханойская башня. Практическая работа №3«Создаем графические модели». Практическая работа №4 «Создаем многоуровневые списки».

4. Алгоритм

Выполнение и представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, презентация, анимация). Итоговая контрольная работа.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Занятия в рамках программы направлены на обеспечение достижений обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов. Они формируются во всех направлениях функциональной грамотности, при этом определенные направления создают наиболее благоприятные возможности для достижения конкретных образовательных результатов.

Требования к уровню подготовки обучающихся.

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для

себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

Познавательные УУД:

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

Коммуникативные УУД:

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Основные ***метапредметные образовательные результаты***, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- 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;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих

редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных; записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;
- умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от постановленной задачи.

Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Разделы и тема	Форма проведения занятия	Количество часов, отводимых на освоение темы	ЦОР/ЭОР
1	Компьютер и информация	Практическая работа за компьютером	27	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=mg3ylflfl130154506
2	Компьютерная графика	Практическая работа за компьютером	7	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=mg3ylflfl130154506
	Всего		***34***	

6 класс

№ п/п	Разделы и тема	Форма проведения	Количество часов,	ЦОР/ЭОР

		занятия	отводимых на освоение темы	
1	Компьютер и информация	Практическая работа за компьютером	10	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
2	Моделирование	Практическая работа за компьютером	7	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
3	Графики и диаграммы	Практическая работа за компьютером	5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
4	Алгоритм	Практическая работа за компьютером	12	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
	Всего		***34***	

Поурочное планирование

5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем
1.	Информация вокруг нас.
2.	Что умеет компьютер.
3.	Как устроен компьютер. ТБ и организация рабочего места.
4.	Устройства ввода информации. Клавиатура.
5.	Основная позиция пальцев на клавиатуре.
6.	Программы и документы.
7.	Рабочий стол.
8.	Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ.
9.	Что можно выбрать в компьютерном меню.
10.	Память человека и память человечества. Оперативная и долговременная память.
11.	Файлы и папки.
12.	Схема передачи информации.
13.	Электронная почта.
14.	В мире кодов.
15.	Способы кодирования информации.
16.	Метод координат.
17.	Создаем и сохраняем файлы.
18.	Текст как форма представления информации. Текстовые документы.
19.	Компьютер - основной инструмент подготовки текстов.
20.	Ввод текста.
21.	Редактирование текста.
22.	Форматирование текста.
23.	Редактируем текст.
24.	Структура таблицы. Табличный способ решения логических задач.
25.	От текста к рисунку, от рисунка к схеме.
26.	Диаграммы.
27.	Строим диаграммы
28.	Графический редактор.
29.	Устройства ввода графической информации.

30.	Разнообразие задач обработки информации.
31.	Поиск информации.
32.	Преобразование информации по заданным правилам.
33.	Преобразование информации путем рассуждений.
34.	Разработка плана действий и его запись. Создание движущихся изображений. **Промежуточная аттестация: зачёт**

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем
1.	Техника безопасности и организация рабочего места.
2.	Компьютерные объекты.
3.	Отношения объектов и их множеств.
4.	Разновидности объектов.
5.	Классификация объектов.
6.	Системы объектов.
7.	Системы объектов.
8.	Персональный компьютер как система.
9.	Как мы познаем окружающий мир.
10.	Понятие как форма мышления.
11.	Информационное моделирование.
12.	Создаем компьютерные документы.
13.	Знаковые информационные модели.
14.	Знаковые информационные модели.
15.	Табличные информационные модели.
16.	Табличные информационные модели.
17.	Табличные информационные модели.
18-19.	Графики и диаграммы.
20-21.	Схемы.
22.	Создаем графические модели
23.	Создаем многоуровневые списки
24-25.	Что такое алгоритм
26.	Исполнители вокруг нас.
27-28.	Формы записи алгоритмов.
29-30.	Типы алгоритмов.
31-32.	Исполнитель Робот.
33.	Исполнитель Кузнечик.
34.	Исполнитель Чертежник. **Промежуточная аттестация: зачёт**