

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Лобакинская
средняя общеобразовательная школа»**

РАССМОТРЕНО

на заседании

Педагогического совета

от «26» августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагог-организатор

_____ Киселева О.В.

от «28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

_____ Аникеева Н.Г.

Приказ №149/1

от «29» августа 2025 г.

**ФЕДЕРАЛЬНАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Занимательная информатика»
для обучающихся 7 класса**

Пояснительная записка

1. Планируемые результаты.

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, которые отражают индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

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 при работе с информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;
- овладение простейшими способами представления и анализа статистических данных; формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях; развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках, описывать и анализировать массивы числовых данных с помощью подходящих статистических характеристик, использовать понимание вероятностных свойств окружающих явлений при принятии решений;
- 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;
- 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; решать логические задачи при помощи таблиц;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные результаты:

- 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;
- 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;
- 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 (далее ИКТ-компетенции)

Реализация программы предусматривает применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Реализация программы предусматривает использование оборудования центра «Точка роста».

2. Содержание учебного предмета

Введение – 1 час.

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Виды информации и действия с ней - 4 часов

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Компьютерное кодирование информации. Оформление листовок.

Знакомство с компьютером - 4 часов.

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие Сбор компьютера.

Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции.

Элементы операционной системы

Учимся рисовать Графический редактор Paint - 4 часов

Учимся рисовать. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения.

Практика по созданию рисунков. Копирование, печать рисунков.

Проведение игры «Сказочное существо».

Создаем текст Знакомство с программой WORD - 6 часов

Создаем текст. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

Множества – 5 часов.

Множество. Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение

множеств. Графы. Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».
Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств
Подбор материала. Поиск нужной информации. Оформление сказки
Выступление перед первоклассниками.

Интернет и его возможности -6 часов.

Интернет и его возможности Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Создаем презентацию Знакомство с программой PowerPoint -5 часов

Создаем презентацию. Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.

Настройка анимации, вставка фигур.

Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Создание и демонстрация собственной презентации на заданную тему.

Алгоритмика – 10 часов.

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов.

Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

Компьютерные игры Основные жанры компьютерных игр.

Классификация компьютерных игр по количеству игроков.

Работа с развивающими компьютерными играми.

Резерв учебного времени (2 часа)

3. Тематическое планирование.

Содержание курса.

№ урока	Тема урока	Содержание урока	Характеристика основных видов деятельности на уроке (на уровне УУД)
Введение			
1	Компьютер и безопасность	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.	Коммуникативные: <i>инициативное сотрудничество</i> – ставить вопросы, обращаться за помощью Личностные: <i>Нравственно-этическая ориентация</i> – умение избегать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций Предметные: познакомиться с техникой безопасности и правильной организации рабочего места;
Виды информации и действия с ней. (4 ч)			
2	Человек и информация. Получение и передача информации	Понятие информации, виды информации.	Регулятивные: <i>планирование</i> – выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Познавательные: <i>общеучебные</i> – самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Коммуникативные: <i>инициативное сотрудничество</i> – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять
3	Поиск и обработка информации.	Получение, хранение, передача и обработка информации.	
4	Кодирование информации.	Компьютерное кодирование информации.	
5	Игра «Открытие видов информации»	Оформление листовок	
Знакомство с компьютером (4 ч)			
6	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.	Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИКкомпетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие	Регулятивные: <i>целеполагание</i> – преобразовывать практическую задачу в образовательную; <i>контроль и самоконтроль</i> – использовать установленные правила в контроле способа решения задачи. Познавательные: <i>общеучебные</i> – выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи. Коммуникативные: <i>взаимодействие</i> – формулировать собственное мнение и позицию. Личностные: <i>Смыслообразование</i> – самооценка на основе критериев успешной учебной деятельности. Предметные: Научиться работать с устройствами компьютера. Закрепить навыки.
7	Игра «Покупка компьютера»	Сбор компьютера.	
8	Управляем мышью. Наш помощник-клавиатура.	Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции.	
9	Знакомимся с операционной системой.	Элементы операционной системы	
Учимся рисовать Графический редактор Paint (4 ч)			

10-11	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов. Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения	Учимся рисовать. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения.	Регулятивные: <i>коррекция</i> – вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия в случае расхождения действия и его результата. Познавательные: <i>общеучебные</i> – контролировать процесс и результат деятельности. Коммуникативные: <i>планирование учебного сотрудничества</i> – определять общую цель и пути ее достижения. Личностные: <i>Смыслообразование</i> – самооценка на основе критериев успешной учебной деятельности
12	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	Практика по созданию рисунков. Копирование, печать рисунков.	Предметные: Создание информационных моделей в графическом редакторе
13	Игра «Сказочное существо»	Проведение игры «Сказочное существо».	
Создаем текст Знакомство с программой WORD (6 ч)			
13-15	Набор и редактирование текста. Оформление текста: объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста.	Создаем текст. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста,	Регулятивные: <i>целеполагание</i> – преобразовывать практическую задачу в образовательную; <i>контроль и самоконтроль</i> – использовать установленные правила в контроле способа решения задачи. Познавательные: <i>общеучебные</i> – выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи.
		применение эффектов, текст- объявление.	Коммуникативные: <i>взаимодействие</i> – формулировать собственное мнение и позицию.
16	Вставка и редактирование рисунков Надписи WordArt.	Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt.	Личностные: <i>Смыслообразование</i> – самооценка на основе критериев успешной учебной деятельности. Предметные: Научиться созданию и оформлению словесных моделей, работать с многоуровневыми списками
17-18	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»	
Множество (5 ч)			
19	Графы. Игра «Выращивание дерева».	Множество. Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Графы. Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».	Регулятивные: <i>целеполагание</i> – преобразовывать практическую задачу в образовательную; <i>контроль и самоконтроль</i> – использовать установленные правила в контроле способа решения задачи. Познавательные: <i>общеучебные</i> – выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи.
20	Подбор материала для сказки.	Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств	Коммуникативные: <i>взаимодействие</i> – формулировать собственное мнение и позицию

21-22	Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе»	Подбор материала. Поиск нужной информации. Оформление сказки	Личностные: <i>Нравственно-этическая ориентация</i> – уважительное отношение к чужому мнению Предметные: Научиться распознавать множества и работать с ними.
23	Выступление перед первоклассниками с инсценированной сказкой.	Выступление перед первоклассниками.	
Интернет и его возможности (6 ч)			
24-26	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет	Интернет и его возможности Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе.	Регулятивные: <i>целеполагание</i> – преобразовывать практическую задачу в образовательную; <i>контроль и самоконтроль</i> – использовать установленные правила в контроле способа решения задачи. Познавательные: <i>общеучебные</i> – выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи. Коммуникативные: <i>взаимодействие</i> – формулировать собственное мнение и позицию Личностные: <i>Нравственно-этическая ориентация</i> – уважительное отношение к чужому мнению Предметные: Научиться работать с информацией в сети Интернет.
27-28	Работа с информацией, полученной через интернет	Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации.	
29	Как защитить компьютер.	Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.	
Создаем презентацию Знакомство с программой PowerPoint(5 ч.)			
30	Создание и дизайн слайда.	Создаем презентацию. Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.	Регулятивные: <i>целеполагание</i> – преобразовывать практическую задачу в образовательную; <i>контроль и самоконтроль</i> – использовать установленные правила в контроле способа решения задачи. Познавательные: <i>общеучебные</i> – выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи. Коммуникативные: <i>взаимодействие</i> – формулировать собственное мнение и позицию Личностные: <i>Нравственно-этическая ориентация</i> – уважительное отношение к чужому мнению Предметные: Научиться и закрепить навыки работы с мультимедийными программами.
31	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.	Настройка анимации, вставка фигур.	
32	Создание презентации на заданную тему.	Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.	
33-34	Демонстрация презентаций	Создание и демонстрация собственной презентации на заданную тему.	
Алгоритмика (10 ч)			
35-36	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	Понятие алгоритма. Виды алгоритмов.	Регулятивные: <i>целеполагание</i> – преобразовывать практическую задачу в образовательную; <i>контроль и самоконтроль</i> – использовать установленные правила в контроле способа решения задачи. Познавательные: <i>общеучебные</i> – выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи. Коммуникативные: <i>взаимодействие</i> – формулировать собственное мнение и позицию
37-38	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».	
39-40	Компьютерные игры. Основные жанры и классификация компьютерных игр	Компьютерные игры Основные жанры компьютерных игр.	

41-42	Развивающие компьютерные игры.	Классификация компьютерных игр по количеству игроков.	Личностные: <i>Нравственно-этическая ориентация</i> – уважительное отношение к чужому мнению Предметные: Научиться и закрепить навыки работы с алгоритмами.
43-44	Игра «Юные информатики»	Работа с развивающими компьютерными играми.	
45	Проект. «Занимательная информатика»		
46	Подведение итогов года.	Повторение пройденного.	
47	Резерв времени		

4. Календарно – тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Дата
Введение. (1 ч)		
1.	Компьютер и безопасность	
Виды информации и действия с ней. (4 ч)		
2	Человек и информация. Получение и передача информации	
3	Поиск и обработка информации.	
4	Кодирование информации.	
5	Игра «Открытие видов информации»	
Знакомство с компьютером (4 ч)		
6	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.	
7	Игра «Покупка компьютера»	
8	Управляем мышью. Наш помощник-клавиатура.	
9	Знакомимся с операционной системой.	
Учимся рисовать Графический редактор Paint (4 ч)		
10	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.	
11	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения	
12	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	
13	Игра «Сказочное существо»	
Создаем текст Знакомство с программой WORD (6 ч)		
14	Набор и редактирование текста.	
15	Оформление текста объявления, текста поздравительной открытки.	
16	Работа с фрагментами текста.	
17	Вставка и редактирование рисунков	
18	Надписи WordArt.	
19	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	
Множество (5 ч)		
20	Графы. Игра «Выращивание дерева».	
21	Подбор материала для сказки.	
22	Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе»	
23	Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе»	

24	Выступление перед первоклассниками с инсценированной сказкой.	
Интернет и его возможности 6 ч)		
25-26	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет	
27-28	Работа с информацией, полученной через интернет	
29-30	Как защитить компьютер.	
Создаем презентацию Знакомство с программой PowerPoint (5 ч)		
31	Создание и дизайн слайда.	
32-33	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.	
34	Создание презентации на заданную тему.	
35	Демонстрация презентаций	
Алгоритмика (10 ч)		
36-37	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	
38-39	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	
40-41	Компьютерные игры. Основные жанры и классификация компьютерных игр	
42-43	Развивающие компьютерные игры.	
44-45	Игра «Юные информатики»	
Подведение итогов года.		
46-47	Резерв времени	

5. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Список используемой литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
2. Дрозина В. В. , Дильман В. Л. Механизм творчества решения нестандартных задач— Москва.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
3. Информатика. 7 класс: Методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
4. Программы внеурочной деятельности для основной школы. 7 классы. Цветкова М.С., Богомолова О.Б., БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018

Интернет ресурсы.

- <http://www.informika.ru/>- Федеральное государственное автономное учреждение "Государственный научно-исследовательский институт информационных технологий и телекоммуникаций"
- <http://www.infoznaika.ru/>- Международная игра-конкурс по информатике «ИНФОЗНАЙКА»
- <http://www.edu.ru>Российский образовательный информационный портал
- <http://www.kpolyakov.ru>-сайт Константина Полякова
- <http://fgos74.ru> - информационно-консультационный портал ФЦПРО
- <http://ikt.ipk74.ru> - центр методической и технической поддержки внедрения ИКТ в деятельность ОУ и обеспечения доступа к образовательным услугам и сервисам
- <http://www.fipi.ru> - федеральный институт педагогических измерений
- www.ege.edu.ru- официальный информационный портал ЕГЭ
- <http://school-collection.edu.ru>- единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
- <http://en.edu.ru>- естественно-научный образовательный портал
- <http://www.openclass.ru>- «Открытый класс» сетевые образовательные сообщества
- <http://www.researcher.ru>- Интернет-портал "Исследовательская деятельность школьников"
- <http://www.it-n.ru/>- сеть творческих учителей
- <http://1september.ru/> - издательство «Первое сентября»
- <http://www.profile-edu.ru>- сайт профильного обучения
- <http://festival.1september.ru/mathematics/>- педагогический форум: Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
- <http://www.prosv.ru>- сайт издательства «Просвещение»
- <http://www.vgf.ru/> - сайт Издательского центра "ВЕНТАНА-ГРАФ"
- <http://www.drofa.ru/> - сайт издательства «ДРОФА»
- <http://www.astrel-spb.ru/> - сайт издательства «Астрель»
- <http://www.mnemozina.ru/> - сайт ИОЦ «Мнемозина»
- <http://main-school.umk-garmoniya.ru/index.php>- сайт Издательство "Ассоциация XXI век"
- <http://uztest.ru> и <http://mathtest.ru>- сайты в помощь учителю (содержат базу тестов)
- <http://metodist.lbz.ru/>- авторская мастерская Босовой Л.Л.