Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Самоцветская средняя общеобразовательная школа»

Принято
на заседании педагогического
совета Протокол №9 от 31 августа
2026г.

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МОУ «Самоцветская СОШ»
/В.С.Штоколок/
Приказ №55/5-од «31» августа 2026г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
для 1-2 класса

автор: Лопатин Николай Васильевич
учитель

2026 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО), на основе авторской программы курса информатики для начальных классов А. Л. Семёнова, (Т.А. Рудченко, А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2011), которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности. Данная программа направлена на развитие познавательной активности и творчества детей с применением ИКТ.

Тип образовательной программы внеурочной деятельности - тематическая.

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности.

Сроки реализации программы: 1 год.

В соответствии с Учебным планом ГБОУ школы № 302 на 2020- 2021 учебный год программа рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю по 45 мин).

Форма реализации рабочей программы курса внеурочной деятельности - очное обучение. При реализации рабочей программы или её частей возможно электронное обучение, применение дистанционных образовательных технологий, предусмотренных Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», или сочетание очной формы, электронного обучения и применения дистанционных образовательных технологий.

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные результаты:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

–осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

– овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

– готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

–готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

–овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

–овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название модуля, раздела, темы	Общее кол-во часов	*в том числе:*		
			кол-во часов аудиторных или лекционных занятий	***кол-во часов внеаудитор-ных или практических занятий***	***кол-во часов с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий***
1	Человек и информация.	12	*6*	*4*	*2*
2	Знакомство с алгоритмизацией.	20	*10*	*10*	
3	Обобщающее повторение.	2	*1*	*1*	
	ИТОГО	34	*17*	*15*	*2*

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

№ п/п	Темы курса	Кол-во часов	Основное содержание раздела, темы	Виды деятель-ности	Дата			
					4А Вт	4Б ср	4В чт	4Г ср
Человек и информация. 12 ч.								
1	Техника безопасности в кабинете информатики Введение. «О»	**1**	Предмет информатика. Цели и задачи в 4 классе. Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	познавательная деятельность				
2	Понятие. Деление и обобщение понятий. «О»	**1**	Понятие, определение понятия. Правила деления и обобщения понятий. Формирование представления о понятии как одной из форм мышления.	познавательная деятельность				
3	Деление и обобщение понятий. «О»	**1**	Выполнение анализа объектов с целью выделения общих и отличительных признаков. Закрепление знаний правил деления и обобщения понятий.	познавательная деятельность				

4	Отношения между понятиями. «О»	**1**	Отношения тождества, пересечения и подчинения. Формирование навыков построения круговых диаграмм. Закрепление приемов эффективного построения изображений в текстовом процессоре MS Office Word.	познавательная деятельность				
5	Отношения между понятиями. «О»	**1**	Отношения соподчинения, противоречия и противоположности. Формирование навыков построения круговых диаграмм.	познавательная деятельность				
6	Совместимые и несовмести-мые понятия. «О»	**1**	Сравнение понятий. Закрепление представления об общих подходах к сравнению понятий. Закрепление приемов эффективного построения изображений в графическом редакторе Paint.	познавательная деятельность, художественное творче-ство				
7	Понятия «истина» и «ложь». «О»	**1**	Решение информационных задач на определение истинности и ложности понятий. Выполнение анализа информации. Закрепление приемов работы с текстом в MS Office Word.	познавательная деятельность				
8	Понятия «истина» и «ложь». «Д»	**1**	Решение информационных задач. Выполнение анализа информации. Закрепление приемов работы с текстом в MS Office Word.	познавательная деятельность				
9	Суждение. «Д»	**1**	Суждение. Решение информационных задач на определение суждений, видов суждений. Виды суждений. Выполнение анализа информации. Закрепление приемов работы с текстом в MS Office Word.	познавательная деятельность				
10	Умозаключе-ние. «О»	**1**	Умозаключение, как форме мышления. Выполнение анализа информации. Закрепление приемов работы с текстом в MS Office Word.	познавательная деятельность				
11	Викторина "Умницы и умники" среди 4 -х классов. «О»	**1**	Решение логических и информационных задач.	игровая деятельность; досугово-развлекательная деятель-ность;				

12	Викторина "Умницы и умники" среди 4 -х классов. «О»	**1**	Решение логических и информационных задач.	игровая деятельность; досугово-развлекательная деятельность;				
Знакомство с алгоритмизацией. 20 ч								
13	Путешествие в страну алгоритмов. «О»	**1**	Знакомство с понятиями «алгоритм», «исполнитель», «система команд исполнителя», «нумерованный список». Составление алгоритмов действий, выполняемых в быту. Составление алгоритмов «Посади дерево», «Завари чай», «Купи хлеб». Создание нумерованных списков.	познавательная деятельность				
14	Знакомство со средой КУМИР. «О»	**1**	Изучение интерфейса программы.	познавательная деятельность				
15	Знакомство с исполнителем Робот. «О»	**1**	Понятие исполнителя. Учебный исполнитель Робот как пример формального исполнителя. Назначение, среда, режим работы, система команд. Проверка действий исполнителя по готовым алгоритмам. Решение задач по управлению учебным исполнителем.	познавательная деятельность				
16	Линейные алгоритмы. «О»	**1**	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей. Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот. Выделение примеров ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов.	Игровая деятельность. познавательная деятельность				
17	Линейные алгоритмы. «О»	**1**	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей. Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот. Выделение примеров ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов.	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				

18	Построение алгоритмов. «О»	**1**	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей. Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот	познавательная деятельность				
19	Знакомство с циклом «N раз». «О»	**1**	Изучение понятия «цикл», «цикличный алгоритм». Знакомство с особенностью алгоритма «N раз». Управление исполнителем Робот с помощью готовых алгоритмов.	познавательная деятельность				
0	Рисование простейших узоров. «О»	**1**	Управление исполнителем Робот для решения информационных задач. Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				
21	Знакомство с циклом «Пока». «О»	**1**	Закрепление понятий «цикл», «цикличный алгоритм». Изучение строения программы с циклом «Пока». Управление исполнителем Робот с помощью готовых алгоритмов	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				
22	Путешествие по лабиринтам. «О»	**1**	Управление исполнителем Робот с помощью цикла «Пока». Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Игровая деятельность. Познавательная деятельность.				
23	Вычислительные алгоритмы. «О»	**1**	Знакомство с понятием «вычислительный алгоритм». Управление исполнителем Робот для составления вычислительных алгоритмов.	Игровая деятельность. познавательная деятельность				
24	Создание вычислительных алгоритмов. «О»	**1**	Управление исполнителем Робот для составления вычислительных алгоритмов.	Игровая деятельность. познавательная деятельность.				

25	Исполнитель Черепаха. «О»	**1**	Понятие исполнителя. Учебный исполнитель Черепаха как пример формального исполнителя. Назначение, среда, режим работы, СКИ. Проверка действий исполнителя по готовым алгоритмам. Решение задач по управлению учебным исполнителем.	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				
26	Выполнение линейных алгоритмов. «О»	**1**	Управление исполнителем Черепаха с помощью команд и их последовательностей. Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Черепаха.	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				
27	Циклический алгоритм. «О»	**1**	Составление алгоритмов с циклами для решения информационных задач. Выполнение циклических алгоритмов	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				
28	Построение геометрических фигур. «О»	**1**	Составление алгоритмов для решения информационных задач.	Игровая деятельность. Познавательная деятельность				
29	Построение орнаментов. «О»	**1**	Выполнение творческого проекта.	художественное творчество; познавательная деятельность;				
30	Построение орнаментов. «О»	**1**	Выполнение творческого проекта.	художественное творчество; познавательная деятельность;				

31	Работа над итоговым проектом. «О»	**1**	Составление графических объектов с помощью Paint.Выполнение операций с текстом в среде текстового процессора. Составление алгоритмов для учебных исполнителей среды программирования КуМир. Создание графических и текстовых объектов, составление алгоритмов для решения информационных задач.	художественное творчество; познавательная деятельность;					
32	Работа над итоговым проектом. «О»	**1**	Составление графических объектов с помощью Paint. Выполнение операций с текстом в среде текстового процессора. Составление алгоритмов для учебных исполнителей среды - КуМир. Создание графических и текстовых объектов, составление алгоритмов для решения информационных задач.	художественное творчество; познавательная деятельность;					
Обобщение пройденного. 2 ч.									
33	Игра-путешествие по стране Информатике. «О»	**1**	Игра на применение знаний и умений, полученных за год.	игровая деятельность; досугово развлекательная деятельность;					
34	Игра-путешествие по стране Информатике. «О»	**1**	Игра на применение знаний и умений, полученных за год.	игровая деятельность; досугово-развлекательная деятельность;					
	ИТОГО:	**34**							