

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска
«Лицей № 176»

ПРИНЯТО

протокол заседания методической кафедры
учителей МИТиЕНО
от «26» августа 2026г №1

Миняйло / *Мороз* *И. А.*

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

И. Л. Агафонова

«26» августа 2026г

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах»
для начального общего образования
Срок освоения программы: 1 год (1 класс)

Составитель:

Иванов А.С.

учитель информатики

2026 год

1. Пояснительная записка.

Обучение информатике в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Важной проблемой реализации непрерывного курса информатики является преемственность его преподавания на разных образовательных уровнях.

Содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. 1 - летний цикл изучения информатики в школе нацелен на формирование у учащихся умений применять знания, полученные на уроках информатики, на других предметах с использованием средств ИКТ.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. В соответствии с образовательным Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трех групп: личностных, метапредметных и предметных. Программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики курса особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися алгоритмического мышления, информационной и коммуникационной компетентности (далее ИКТ-компетентности).

Как говорилось выше, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе, обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- Основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы.

- Основы цифровой грамотности, знания правил гигиены и безопасности при работе с компьютерами, основ компьютера, работы с Сетями и правил безопасной работы с Интернет.

- Основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

- Основы информационной компетентности. В частности, овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность. Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» составлена с учетом рабочей программы воспитания. Воспитательный потенциал учебного занятия реализуется через:

- установление доверительных отношений между педагогическим работником и его обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися

- требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
 - привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
 - использование воспитательных возможностей содержания учебного курса через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
 - применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;
 - включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
 - организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
 - инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

Программа разработана с учётом особенностей начального общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» рассчитана на 33 учебных часа в первых классах. Количество часов в неделю: 1 час.

2. Содержание курса внеурочной деятельности.

1 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Гимнастика для глаз.

Компьютер и его возможности. Включение/выключение компьютера.

Программы для компьютеров. Рабочий стол. Знакомство с проводником.

Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажер. Работа с манипулятором мышь, простые операции (левая или правая кнопки мыши, перетаскивание, запуск/закрытие программ).

Сеть Интернет. Поиск в информации Интернете. Можно ли верить информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного использования Интернет.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Какая бывает информация. Способы восприятия информации человеком.

Действия с информацией.

Информационные технологии

Графический редактор. Использование графических примитивов. Рисуем, закрашиваем, обводим.

Основы алгоритмизации

Алгоритмы. Исполнители. Поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядочивание объектов, выполнение инструкции, программы или алгоритма. Работа с конкретным исполнителем.

3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

С учетом специфики интеграции курса в план внеурочной деятельности конкретизируются цели выбранного курса «Информатика в играх и задачах» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты должны отражать:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты должны отражать:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Предметные требования к результатам достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов:

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры;
- выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;
- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.);
- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.
- различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др.;
- различать виды информации по способам ее восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;
- раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы;
- приводить примеры информационных процессов – процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных – в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;
- узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;
- определять качественные и количественные характеристики компонентов компьютера;
- узнает об истории и тенденциях развития компьютеров; о том, как можно улучшить характеристики компьютеров;
- узнает о том, какие задачи решаются с помощью суперкомпьютеров.

Тематическое планирование

1 класс

Номер учебного занятия	Тема учебного занятия	Количество часов	ЭОР/ЦОР
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	1	https://educont.ru/
2.	Информация в жизни человека.	1	https://educont.ru/
3.	Какая бывает информация.	1	https://educont.ru/
4.	Действия с информацией. Получение (сбор) информации. Представление информации. Обработка информации	1	https://educont.ru/
5.	Действия с информацией. Хранение и передача информации	1	https://educont.ru/
6.	Компьютер и его возможности	1	https://educont.ru/
7.	Работа с манипулятором мышь	1	https://educont.ru/
8.	Программы для компьютеров	1	https://educont.ru/
9.	Знакомство с рабочим столом компьютера. Проводник	1	https://educont.ru/
10.	Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажер	1	https://educont.ru/
11.	Клавиатурный тренажер. Служебные клавиши для редактирования	1	https://educont.ru/
12.	Клавиатурный тренажер. Цифровые клавиши Numpad	1	https://educont.ru/
13.	Клавиатурный тренажер. Вспомогательные клавиши	1	https://educont.ru/
14.	Клавиатурный тренажер. Служебные клавиши и клавиши управления курсором.	1	https://educont.ru/
15.	Клавиатурный тренажер. Заглавные и строчные символы.	1	https://educont.ru/
16.	Клавиатурный тренажер. Заглавные и строчные, дополнительные символы.	1	https://educont.ru/
17.	Сеть Интернет. Правила безопасного использования Интернет.	1	https://educont.ru/
18.	Контрольная работа	1	https://educont.ru/
19.	Компьютерная графика. Графический редактор.	1	https://educont.ru/
20.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Фигуры	1	https://educont.ru/
21.	Графический редактор Paint. Заливка	1	https://educont.ru/
22.	Графический редактор Paint. Текст.	1	https://educont.ru/
23.	Контрольная работа	1	https://educont.ru/
24.	Алгоритмы. Исполнитель Котобот: знакомство со средой	1	https://educont.ru/
25.	Исполнитель Котобот: параметры команд	1	https://educont.ru/
26.	Исполнитель Котобот: краски	1	https://educont.ru/
27.	Исполнитель Котобот: краски	1	https://educont.ru/
28.	Исполнитель Котобот: Карандаш	1	https://educont.ru/
29.	Исполнитель Котобот: Карандаш	1	https://educont.ru/
30.	Исполнитель Котобот: Карандаш	1	https://educont.ru/
31.	Контрольная работа	1	
32.	Обобщающее повторение	1	https://educont.ru/
33.	Обобщающее повторение	1	
Итого		33 часа	