ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03BA5BB4003AB4A481455F4D73DE4CED4C
Владелец: ОВОДОВА ТАТЬЯНА ВЛАДИМИРОВНА
Действителен: с 28.04.2026 до 28.07.2027

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

ОО ТОЕБЦ "ХАСДЭЙ НЭШАМА" /"МИЛОСЕРДИЕ"/

ЧОУ "ОК-"Лаудер Скул" ("Школа Лаудер")

РАССМОТРЕНА	СОГЛАСОВАНА	УТВЕРЖДЕНА
на педагогическом совете	Заместитель директора по УВР	Директор
Протокол №1	_____	_____
от «26» августа 2026 г.	Лисичкина Ю.В.	Оводова Т.В.
	Приказ №45-а от «31» августа 2026 г.	Приказ №45-а от «31» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Информатика»

для обучающихся 1 класса

Тула 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА 1 класс»

Автор Пионтковская Наталья Абрамовна,
учитель информатики высшей категории, кандидат педагогических наук

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа составлена на основе примерной рабочей программы «Информатика» для 2-4 классов Н.В. Матвеевой и других, авторской программ курса информатики Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”, а также авторской программы Н.А. Пионтковской для 1 класса. Изучается также интегрированная творческая среда на базе языка ПервоЛого.

Современные тенденции требуют более раннего введения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Многие разделы базового курса информатики в 7-9 классах являются логически сложными и для их освоения необходима пропедевтическая подготовка в начальной школе. Поэтому в программе уделено внимание знакомству с основными понятиями информатики, такими как алгоритм, исполнитель, информация, её свойства, кодирование информации, представление в виде таблиц, схем, диаграмм. Это знакомство происходит обычно в игровой, занимательной форме, при этом используются рабочие тетради с печатной основой.

ФГОС начального общего образования предъявляет высокие требования к выпускнику начальной школы в области владения современными компьютерными технологиями: учащийся должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и сохранять на электронных носителях, должен уметь сопровождать свой рассказ компьютерной презентацией. Приобретённые знания и навыки учащийся сможет применять для обучения по различным школьным предметам, для творческого развития и отдыха.

Сами обучающиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Программа предусматривает формирование у обучающихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций.

Курс «Информатика 1 класс» направлен на достижение ***следующих целей:***

- формирование у младших школьников навыков работы на компьютере, умений работать с различными видами информации в соответствии с требованиями ФГОС НОО;
- приобретение основ проектно-творческой деятельности;
- формирование элементов алгоритмического мышления.

При этом решаются такие ***задачи:***

- Развитие умений работы с информацией, коммуникативных умений и элементов информационной культуры;
- Формирование умения представлять информацию об объектах реальной действительности различными способами (числа, таблицы, текст, рисунок);
- Формирование начальных навыков использования компьютерной техники и информационных технологий для решения учебных и практических задач;
- Формирование навыков работы на компьютере с использованием обучающих программ пакета «Страна Фантазия», стандартных приложений Windows (Paint, Power Point, Блокнот, Word Pad, Калькулятор), интегрированной графической среды ПервоЛого.
- Формирование умений практического применения современных компьютерных технологий при изучении общеобразовательных предметов по курсам: математика, русский язык, окружающий мир и литературное чтение.

Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии “не навреди”. На каждом уроке обязательно проводятся физкультминутка, упражнения для глаз и пальцев рук. За компьютером дети работают 15–20 минут, что отвечает требованиям СанПиН. Срок реализации программы 1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю , всего в течение года: в 1-м классе –33 часа. Таким образом, вся программа рассчитана на 33часа

II. СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

1 класс (33 часа)

Знакомство с компьютером (5 ч.)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер? Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Разучивание упражнений для пальцев рук и для глаз.

Состав компьютера. Древние средства счёта. Из истории создания компьютеров. Носители информации.

Развитие внимания. (5 ч).

Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.

Работа с клавиатурой. Курсор. Лабиринты.

Диктанты по клеточкам. Язык стрелок.

Решение задач на развитие внимания.

Игры с классом на внимание.

Введение в логику (3 ч)

Понятие множества. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование. Разгадывание ребусов.

Графический редактор Paint (8 ч.)

Запуск программы Paint. Окно программы. Палитра, основные инструменты:
Прямоугольник, Овал, Прямая линия, Кривая линия, Заливка, Надпись, Кисть.
Создание рисунков по образцу с использованием одного или двух инструментов.

Пропедевтика понятия алгоритма (2 ч.)

Алгоритм как последовательность команд для исполнителя.
Робот как исполнитель программы.
Решение задачи на составление алгоритма.

Понятие информации (2 ч.)

Виды информации по органам чувств.
Способы сохранения информации.
Ввод информации в компьютер.

Текстовый редактор Блокнот (6 ч.)

Запуск программы. Расположение русских букв на клавиатуре.
Ввод отдельных слов, цифр, специальных символов.
Псевдографика.
Ввод небольших текстов.

Повторение и обобщение пройденного за год (3 ч.)

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

«Информатика 1класс»

Изучение курса «Информатика 1-4» направлено на достижение выпускниками начальной школы личностных, метапредметных и предметных результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Личностные результаты

У обучающихся будут сформированы:
- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- установка на здоровый образ жизни.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

Обучающиеся научатся:
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной программы;
- вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

Познавательные УУД

Обучающийся научится:
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с

использованием контролируемого пространства Интернета;
- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом с помощью инструментов ИКТ;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и системы;
- выделять существенную информацию из сообщений разных видов;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение, сериацию и классификацию объектов.

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- адекватно использовать средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой коммуникации, используя средства и инструменты ИКТ;
- строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что – нет;
- работать в паре и в группе.

Предметные результаты

В результате освоения курса «Информатика» школьники ***получат представление:***

- о понятии «информация», «информационный объект»;
- о видах информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- о понятии алгоритма как последовательности команд;
- о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
- о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);

Будут сформированы:

- начала алгоритмической культуры;
- навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах);
- представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики;
- навыки сбережения здоровья при работе со средствами ИКТ.

Обучающиеся научатся:

- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представление о способах кодирования информации;
- кодировать и декодировать простейшее сообщение;

- строить алгоритмы для решения логических и вычислительных задач;
- записывать алгоритмы различными способами (язык стрелок, блок-схемы, словесно);
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши в текстовом редакторе;
- создавать рисунки в графическом редакторе;
- создавать небольшие презентации в программе Power Point;
- создавать небольшие анимации в среде ПервоЛого.

Основным результатом обучения является формирование компьютерной грамотности обучающегося в соответствии с требованиями ФГОС НОО, развитие интеллектуальных и познавательных интересов школьников, освоение информационных технологий, используемых в их повседневной жизни и будущей деятельности.

Тематическое планирование для 1 класса

	Название блока (темы)	**Часов**	**Программное содержание**	**Деятельность учащихся**
Введение в предмет				
1.	Знакомство с компьютером	5	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Демонстрация возможностей компьютера. Разучивание упражнений для пальцев рук и для глаз. Состав компьютера. Древние средства для счёта. Носители информации.	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. *Практическая деятельность:* осваивают работу с мышью, по очереди выполняют упражнения на учительском компьютере, изображают в альбомах элементы интерфейса компьютера, участвуют в играх на внимание, пишут диктанты на внимание.
Логико-алгоритмический компонент				
2.	Развитие внимания	5	Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. Работа с клавиатурой. Лабиринты. Язык стрелок. Диктанты по клеточкам.	Осваивают новые понятия, знакомятся с расположением некоторых клавиш на клавиатуре, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. *Практическая*

			Решение задач на развитие внимания. Игры на внимание.	*деятельность.* В альбомах: выполняют рисунки с лабиринтами, диктанты по клеточкам. На компьютере: работают с обучающими программами пакета «Страна Фантазия. Первые шаги», решают логические задачи.
3.	Введение в логику	3	Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Разгадывание ребусов.	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. *Практическая деятельность.* В альбомах: выполняют рисунки, иллюстрирующие новые понятия. На компьютере: работают с обучающими программами пакета «Страна Фантазия. Первые шаги», решают логические задачи.
4.	Пропедевтика понятия алгоритма	2	Алгоритм как цепочка команд. Исполнители алгоритмов. Рисование по заданному алгоритму. Алгоритмы дома и в школе	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. Приводят примеры из собственного жизненного опыта. *Практическая деятельность:* Играют в игру «Робот и программист». На компьютере решают задачу о переправе «Волк, коза и капуста»
5.	Понятие информации	2	Информация как сведения из окружающего мира. Виды информации по органам чувств. Хранение информации. Ввод информации в компьютер с клавиатуры.	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. *Практическая деятельность:* Изучают строение клавиатуры, расположение русских букв. На компьютере выполняют

				упражнения пакета «Страна Фантазия. Первые шаги»
Технологический компонент				
6.	Графический редактор Paint	8	Запуск программы Paint. Окно программы. Палитра, основные инструменты: Прямоугольник, Овал, Прямая линия, Кривая линия, Заливка, Надпись, Кисть. Создание рисунков по образцу с использованием одного или двух инструментов.	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. *Практическая деятельность.* В альбомах: изображают элементы интерфейса программы Paint, делают эскизы компьютерных рисунков. На компьютере: по очереди выполняют фрагменты общего изображения, осваивают различные инструменты Paint. Переходят к выполнению рисунков на индивидуальных компьютерах.
7.	Текстовый редактор Блокнот	6	Запуск программы. Расположение русских букв на клавиатуре. Ввод отдельных слов, цифр, специальных символов. Псевдографика. Ввод небольших текстов.	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. *Практическая деятельность:* знакомятся с интерфейсом текстового редактора Блокнот, осваивают расположение русских букв на клавиатуре, учатся вводить и редактировать отдельные слова, переходить на другую строку, использовать клавиши Shift, Delete и другие.
8.	Повторение и обобщение пройденного	2	Создание тематического рисунка (открытки) в Paint с применением различных инструментов. Тестирование по самооценке своих достижений	Осваивают понятие проекта, отвечают на вопросы учителя. *Практическая деятельность:* *В альбоме* готовят эскиз будущей открытки, анализируют, какие инструменты нужно будет использовать. *На компьютере* работают над выполнением рисунка в

				программе Paint. После завершения демонстрируют открытку классу. Участвуют во фронтальном опросе по пройденному за год материалу. Заполняют бланк итогового тестирования.
	Всего часов	33		

Материально-техническое оснащение

Занятия проводятся в классе, оснащенном компьютерами с операционной системой Windows10 и мультимедийным проектором, по модели «один ученик – один компьютер».

Учебно-методический комплекс

Для учителя

1. Н.В. Матвеева. Информатика. 2-4 классы. Методическое пособие к учебникам Матвеевой Н. В. – М.: Просвещение, 2024
2. Примерная рабочая программа Н.В. Матвеевой «Информатика» для 2-4 классов
3. Пионтковская Н.А. Как с компьютером дружить: учебно-методическое пособие. – М.: СОЛОН-Пресс, 2015.
4. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1- 4 классов. – СПб., «БХВ-Петербург».
5. Пакет педагогических программных средств на компакт-диске "Страна Фантазия".
6. Мастер-классы по программной среде ПервоЛого. – http://www.int.ru.

Для учащихся

1. Пионтковская Н.А. Как с компьютером дружить: учебно-методическое пособие. – М.: СОЛОН-Пресс, 2015. – 96 с.
2. Матвеева Н.В. и др. Рабочие тетради по информатике в 2-х частях– М.: «Просвещение», 2025.
3. Пакет педагогических программных средств на компакт-диске "Страна Фантазия".
4. Открытая творческая программная среда ПервоЛого, разработанная Институтом новых технологий.
5. Другие программы: стандартные Windows - Paint, Блокнот, WordPad; программы из пакета MS Office – Power Point, MS Word.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. https://education.lego.com/
2. https://foxford.ru