

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА - ДЕТСКИЙ САД С.
ИЛИРНЕЙ БИЛИБИНСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
ЧУКОТСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА"**

Подписано цифровой подписью: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА - ДЕТСКИЙ САД С. ИЛИРНЕЙ БИЛИБИНСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЧУКОТСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА"
DN: c=RU, st=Чукотский автономный округ, street=улица Центральная дом 9, l=село Илirней,
title=Директор, o=МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА - ДЕТСКИЙ САД С. ИЛИРНЕЙ БИЛИБИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО
РАЙОНА ЧУКОТСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА",
1.2.643.100.1=120D31303538373030333034343130,
1.2.643.100.3=120B3130373139393136313630, 1.2.643.100.4=120A38373033303039373030,
1.2.643.3.131.1.1=120C303830323030393639363131, email=ilirneyschool@mail.ru,
givenName=Сагара Петровна, sn=Манджиева, cn=МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА - ДЕТСКИЙ САД С. ИЛИРНЕЙ
БИЛИБИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЧУКОТСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА"

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Департамент образования и науки Чукотского автономного округа
Билибинский муниципальный район
МБОУ «Начальная школа -детский сад с. Илirней»**

РАССМОТРЕНО

[МО начальных классов]

СОГЛАСОВАНО

[Зам.директора по УВР]

УТВЕРЖДЕНО

[Директор]

_____ [Мордиева Б.В]
_____ от «_____» _____ 2026 г.

_____ [Боктаева Б.Б]
_____ от «_____» _____ 2026
г.

_____ [Манджиева С.П]
_____ от «_____» _____ 2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
(ID 7038465)**

**внеурочной деятельности «занимательная информатика»
для обучающихся 3-4 классов**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» для 3-4 классов начальной общеобразовательной школы составлена на основе авторской программы Семенова А.Л., Рудченко Т. А. «Информатика» для начальной школы в образовательной системе «Школа России».

Программа курса информатики для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

Изучение курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в начальной школе направлено на достижение следующих **целей и задач**:

Главная **цель** данного курса информатики – развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Задачи изучения курса – научить ребят:

- работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
- ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;
- читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;
- работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;
- планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;
- анализировать языковые объекты;
- использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности.

Описание места курса

внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в учебном плане

Учебный курс «Занимательная информатика» в МБОУ НШ-ДС с.Илирней включен в учебный план и расписание внеурочной деятельности начальной школы.

Рабочая программа курса «Занимательная информатика» начального общего образования составлена на два года обучения на 68 часов – в 3 классе 1 час в неделю и в 4 классе 1 час в неделю.

Итоговый контроль знаний и умений учащихся проводится в форме защиты учебных проектов, а так же на итоговых уроках, где в игровой форме происходит обобщение и повторение пройденного материала по изученному разделу.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Занимательная информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

личностные:

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

метапредметные:

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), 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 своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

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

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

8) 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;

9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

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

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

предметные:

1) владение базовым понятийным аппаратом:

- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- одномерная и двумерная таблицы;
- круговая и столбчатая диаграммы;
- утверждения, логические значения утверждений;
- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия*;

2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: *все/каждый, есть/нет, всего, не*;
- использование имён для указания нужных объектов;

- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;

ИКТ-квалификация

- сканирование изображения;
- запись аудиовизуальной информации об объекте;
- подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
- создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
- заполнение учебной базы данных;
- создание изображения с использованием графических возможностей компьютера; составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

В курсе условно можно выделить следующие содержательные линии:

- *основные информационные объекты и структуры* (цепочка, мешок, дерево, таблица);
- *основные информационные действия (в том числе логические) и процессы* (поиск объекта

по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядочение объектов, выполнение инструкции, в том числе программы или алгоритма и пр.);

- *основные информационные методы* (метод перебора полного или систематического, метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи и пр.).

В соответствии с ООП в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в активную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Важной составляющей курса является проектная деятельность. Это групповая работа ребят по выполнению общей задачи. В процессе выполнения проектов ребята учатся координировать и планировать общую работу, общаться друг с другом.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

Можно выделить 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 информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- *основы ИКТ-квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
- *основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного курса наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА
3 класс

№ п/п	Наименование раздела и тем	Характеристика деятельности учащихся	Кол-во часов
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Длина цепочки.	Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках цепочек. Определять истинность утверждений о цепочке цепочек. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (<i>цепочка цепочек</i>). Строить цепочки слов, цепочки чисел, в том числе по описанию	1
2	Цепочка цепочек.		1
3	Проект «Мой лучший друг»/ «Мой любимец»	<i>Работать в компьютерной среде:</i> составлять текст в письменной форме — небольшой рассказ о своём друге или домашнем любимце. Использовать программу подготовки презентации — готовить одностраничную презентацию, включающую графику и текст. Набирать текст с клавиатуры.	1
4	Таблица для мешка (по двум признакам)	Заполнять двумерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его двумерной таблице.	1
5	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	Упорядочивать русские слова по алфавиту, в том числе слова, включающие дефис и апостроф. Искать информацию в словарях: слова на некоторую букву, определённое слово.	1
6	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины.	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (<i>дерево</i>). Строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева. Выделять и строить дерево по описанию, включающему понятия: <i>следующая вершина, предыдущая вершина, корневая вершина, лист, уровень вершин дерева</i> .	1
7-8	Уровень вершины дерева.		2
9-10	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика.	Знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (<i>программа, команда, исполнитель</i>). Выполнять программы для Робика — строить его заключительную позицию. Строить программы для Робика по	2

		его начальной и заключительной позициям.	
11	Перед каждой бусиной. После каждой бусины.	Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках, включающие понятия <i>перед каждой/после каждой</i> . Определять истинность утверждений о цепочках с этими понятиями. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (<i>цепочка</i>). Склеивать несколько цепочек в одну. Строить цепочки по описанию и результату их склеивания	1
12	Склеивание цепочек.		1
13	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам».	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> определять название растения по его веточке. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме.	1
14	Путь дерева.	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (<i>дерево</i>). Выделять и строить дерево по описанию, включающему понятие <i>путь дерева</i> . Работать по алгоритму: строить все пути дерева с использованием формального алгоритма.	1
15-16	Все пути дерева.		2
17	Проект «Сортировка слиянием»	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (<i>сортировка, упорядочение</i>) — упорядочивать большой набор слов в алфавитном порядке.	1
18-19	Робик. Конструкция повторения.	Знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (<i>конструкция повторения</i>). Выполнять программы для Робика, включающие конструкцию повторения.	2
20	Склеивание мешков цепочек.	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (<i>мешок цепочек</i>). Выполнять операцию склеивания мешков цепочек.	1
21	Таблица для склеивания мешков.	Заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места	1
22	Проект «Турниры и соревнования», 1 часть.		1
23	Проект «Турниры и соревнования», 2 часть.		1
24	Круговой турнир. Крестики-нолики.	Давать формальное описание правил игры с полной информацией на примере игры «Крестики-нолики», заполнять турнир-	1

		ную таблицу, подсчитывать очки, распределять места	
25	Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры.	Давать формальное описание правил игры с полной информацией на примере игр «Камешки», «Ползунок», «Сим». Играть в игры с полной информацией. Строить мешки цепочек по результату их склеивания. Заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места	1
26	Игра «Камешки».		1
27-28	Игра «Ползунок». Игра «Сим».		2
29	Выигрышная стратегия.		1
30	Выигрышные и проигрышные позиции.	Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс игры в виде дерева. Понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности, осуществлять познавательную и личностную рефлексию деятельности: исследовать позиции игры как выигрышные или проигрышные; строить выигрышную стратегию на примере игры «Камешки»	1
31	Выигрышные стратегии в игре «Камешки».		1
32	Проект «Живая картина»	Изготавливать компьютерное изображение, включающее хотя бы один движущийся персонаж: рисовать фон для картины, программировать простое движение объекта с помощью команд исполнителя.	1
33	Итоговое повторение за курс 3 класса		1
34	Резерв		1
ИТОГО			34 часа

4 класс

№ п/п	Наименование раздела и тем	Характеристика деятельности учащихся	Кол-во часов
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Повторение изученного в 3 классе.		1
2	Бусины. Одинаковые бусины. Разные бусины	Осуществлять сравнение и классификацию бусин по форме и цвету. Выделять бусину из набора по	1
3	Бусины в цепочке		1

		описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять, достраивать, строить цепочку по описанию, содержащему понятия частичного порядка: <i>второй после, третий перед, пятый с конца</i> и пр.	
4	Проект «Записная книжка»		1
5	Словарь.	Осваивать знаково-символическую систему русского языка анализировать систему букв и знаков русского языка (знаков препинания). Искать информацию в словарях. Искать в учебном словаре определённое слово, слово по описанию, слова на некоторую букву. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма	1
6-7	Словарь. Проект «Буквы и знаки в русском тексте»		2
8-9	Алфавитная цепочка. Слово.	Работать в стандартном графическом редакторе. Изготавливать открытку с помощью основных инструментов графического редактора и набора готовых элементов. Осваивать знаковую систему языка - анализировать слово как цепочку знаков, анализировать русский алфавит как цепочку букв, упорядочивать русские буквы по алфавиту.	2
10-11	Проект «Новогодняя открытка».		2
12	Дерево игры	Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс игры в виде дерева. Строить дерево игры и ветку из дерева игры. Исследовать позиции на дереве. Строить выигрышную стратегию по дереву игры.	1
13-14	Исследуем позиции надереве игры		2
15	Дерево вычислений	Анализировать различные партии игры. Строить дерево игры и ветку из дерева игры. Исследовать позиции на дереве. Строить выигрышную стратегию	1

		гию по дереву игры.	
16-17	Робик. Цепочка выполнения программы. Дерево выполнения программ	Представлять процесс выполнения программы в виде цепочки - строить цепочку выполнения программы и программу по цепочке её выполнения; представлять все варианты в виде дерева, в частности все варианты программ, которые можно выполнить из данной начальной позиции.	2
18	Дерево всех вариантов		1
19	Проект «Стратегия Победы»		1
20	Выравнивание, решение трудных задач	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Изготавливать компьютерное изображение, включающее движение нескольких персонажей: рисовать фон для картины, программировать сложное движение объекта с помощью команд исполнителя. Записывать звуковые файлы для озвучения реплик персонажей сказки	1
21-22	Проект «Наша сказка»		2
23-24	Лингвистические задачи	Строить знаково-символические модели языковых информационных процессов: представлять шифрование и расшифровку как процесс замены одной цепочки символов другой по некоторому алгоритму, представлять все возможные варианты расшифровки неполных шифровок в виде дерева. Шифровать и расшифровывать сообщения	2
25	Шифрование		1
26-27	Решение задач		2
28-29	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач		2
30	Проект «Дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть)	Наблюдать и фиксировать величины — регистрировать различные параметры погоды в течение суток, в том числе в цифровой форме. Представлять информацию в виде таблиц и диаграмм: читать, анализировать и строить таблицы, круговые и столбчатые диаграммы для различных параметров погоды за месяц.	1
31	Проект «Дневник наблюдения за погодой» (компьютерная часть)		1
32	Итоговое занятие		1
33-34	Резерв		2

ИТОГО	34 часа
--------------	----------------

Учебно-методическое обеспечение рабочей программы

1. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы – Москва: «Просвещение», 2014.
2. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Часть 1. 3-е издание. – Москва «Просвещение», Институт новых технологий, 2018. – 104 с.;
3. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Часть 2. 3-е издание. – Москва «Просвещение», Институт новых технологий, 2018. – 108 с.;
4. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Часть 3. 3-е издание. – Москва «Просвещение», Институт новых технологий, 2018. – 108 с.
5. Поурочные разработки. «Информатика 3-4 Часть 1»,
6. Поурочные разработки. «Информатика 3-4 Часть 2»,
7. Поурочные разработки. «Информатика 3-4 Часть 3» ,
8. <https://www.int-edu.ru/content/informatika-3-4-l-semenov-t-rudchenko-umk>

Технические средства обучения.

1. Компьютер
2. Проектор
3. Экран
4. Принтер
5. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса