Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 51
имени Героя Советского Союза А.М. Числова
Тракторозаводского района Волгограда»

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Руководитель МО	Методист	Директор
_____ Долгова Н.Ю.	_____ Леонтьева Н.К.	_____ Глаголева Л.В.
Протокол № 1	«31» августа 2026 г.	Приказ № 212
от «28» августа 2026 г.		от «31» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по платным образовательным услугам
«Информатика. За страницами учебника»
1 класс

Составитель: Соломатин А.С.,
педагог дополнительного образования

Волгоград 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Планируемые результаты освоения обучающимися курса платных образовательных услуг
3. Содержание учебного курса
4. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы
5. Календарно-тематическое планирование
6. Перечень учебно-методического обеспечения образовательного процесса

1. Пояснительная записка

Рабочая программа платных образовательных услуг «Информатика. За страницами учебника» составлена для учащихся 1 классов (6,5–7,5 лет) с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и направлена на развитие алгоритмического и логического мышления в увлекательной игровой форме.

Нормативно-правовая база:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
3. Годовой календарный учебный график МОУ СШ № 51 на 2025-2026 учебный год;
4. Положение о платных образовательных услугах МОУ СШ № 51.

Актуальность программы обусловлена необходимостью формирования у младших школьников основ цифровой грамотности, логического и алгоритмического мышления в условиях цифровой трансформации общества. Программа реализуется через принципы **«unplugged»** (информатика без компьютера) и **геймификации**, что делает процесс познания увлекательным и доступным, способствует развитию «экранной независимости» и здоровых привычек при работе с цифровыми устройствами.

Цель программы: Развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся через освоение основ информатики: алгоритмического мышления, логики, кодирования информации и основ безопасной работы с компьютером в игровой форме.

Задачи программы:
Обучающие:

- Сформировать первоначальные представления об информации, её видах и способах передачи.
- Познакомить с понятием «алгоритм» и простейшими способами его записи.
- Обучить основам логических рассуждений на доступном игровом материале.
- Дать первоначальное представление о кодировании информации.
- Освоить базовые правила работы с компьютером и правила безопасного поведения в интернете.

Развивающие:

- Развивать алгоритмическое, логическое мышление, память, внимание, пространственное воображение.
- Развивать навыки работы в команде, сотрудничества и взаимопомощи.
- Развивать творческие способности и фантазию.

Воспитательные:

- Воспитывать усидчивость, аккуратность, целеустремленность.
- Формировать культуру безопасного использования информационных технологий.
- Воспитывать интерес к познанию нового.

Отличительные особенности программы: Занятия проходят в форме игр, квестов, творческих проектов и практических экспериментов. Компьютер используется дозированно, преимущественно для выполнения итоговых проектов в среде Scratch Jr. под руководством учителя. С учётом возраста первоклассников занятия строятся на коротких сменах видов деятельности, включают подвижные игры, работу в парах и коллективное творчество.

Срок реализации программы: 1 год.
Количество часов в неделю: 1 час.
Общее количество часов: 27 часов.
Форма организации: групповые занятия (до 15 человек).

2. Планируемые результаты освоения обучающимися курса платных образовательных услуг

Личностные результаты:

- Развитие познавательных интересов, учебных мотивов.
- Формирование уважительного отношения к иному мнению.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Формирование установки на безопасный и здоровый образ жизни, понимание основ кибербезопасности.

Метапредметные результаты:

- Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать свои действия.
- Умение осуществлять поиск информации для выполнения учебных заданий.
- Развитие логических действий (анализ, сравнение, классификация, обобщение).
- Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности.
- Формирование умения работать в материальной и цифровой среде.

Предметные результаты:

- Умение выделять признаки и составные части объектов.
- Умение составлять и выполнять простые алгоритмы.
- Умение кодировать и декодировать простейшие сообщения.
- Умение решать логические задачи на основе анализа информации.
- Знание основных правил безопасной работы за компьютером.
- Умение создавать несложные анимационные проекты в визуальной среде программирования с помощью учителя.

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Содержание программы «Информатика. За страницами учебника» для учащихся 1 класса структурировано по шести тематическим разделам, которые реализуются через игровые формы деятельности, практические задания и творческие проекты. Программа построена по принципу постепенного усложнения материала и сочетает теоретические понятия с их практическим применением.

Раздел 1. Вводный блок. «Что такое информация?» (3 часа)
Понятие информации. Информация и органы чувств (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус). Виды информации: текст, число, изображение, звук. Игры на развитие внимания и памяти: «Волшебный мешочек», «Найди отличия», «Испорченный телефон». Практическая работа: создание «Памятки однокласснику» с использованием разных видов информации.

Раздел 2. «Алгоритмы вокруг нас» (6 часов)
Понятие алгоритма как последовательности действий. Исполнитель алгоритма. Примеры алгоритмов из повседневной жизни (рецепт, инструкция, режим дня). Линейные алгоритмы. Алгоритмы с повторением (циклы) на примере подвижных игр. Составление алгоритмов для управления «роботом-исполнителем». Прохождение лабиринтов. Создание карты-схемы «Путь к кладу». Знакомство со средой визуального программирования Scratch Jr. (фронтально на интерактивной доске). Блоки движения. Создание простой коллективной анимации.

Раздел 3. «В мире логики» (5 часов)
Понятия «истина» и «ложь» на доступном игровом материале. Решение логических задач. Классификация предметов по признакам. Работа с логическими таблицами. Разгадывание ребусов и кроссвордов. Логические последовательности и закономерности. Логическая игра «Судоку» с картинками. Командный логический турнир.

Раздел 4. «Тайны кодов и шифров» (4 часа)
Понятия «код» и «шифр». Примеры кодирования информации в жизни (дорожные знаки, штрих-коды, сигналы светофора). Шифр замены (замена букв цифрами, символами). Создание собственного секретного алфавита. Написание и расшифровка тайных посланий. Опыты с невидимыми чернилами. Игра «Агенты» с передачей сообщений с помощью фонарика. Командный квест «Сокровища пиратов» с использованием шифров для поиска «клада».

Раздел 5. «Я и компьютер: правила безопасности» (3 часа)
Основные устройства компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь). Правила безопасной работы за компьютером: осанка, расстояние до монитора, время работы. Гимнастика для глаз. Понятие Интернета. Правила безопасного поведения в сети: сохранение личных данных, общение с незнакомцами. Ролевая игра «Сетевой этикет». Практическая работа в графическом редакторе Tux Paint с помощью учителя. Создание памятки «Мои правила в интернете».

Раздел 6. Творческий проект «Моя цифровая история» (4 часа)
Знакомство с этапами создания проекта. Выбор темы (сказка, история из жизни, поздравительная открытка). Разработка сценария: герои, фон, последовательность событий. Создание персонажей и фонов в среде Scratch Jr. или на бумаге с последующим сканированием. Программирование движения персонажей, смена сцен (фронтально, с помощью учителя). Добавление звукового сопровождения (запись голоса, подбор звуков). Подготовка к презентации проекта. Защита проектов: демонстрация своей работы в парах или малых группах, ответы на вопросы одноклассников.

Итоговое занятие (2 часа)
Повторение основных понятий курса в игровой форме. Праздник-квест «Юный информатик» с прохождением станций: «Алгоритмическая», «Логическая», «Шифровальная». Награждение учащихся дипломами. Коллективное подведение итогов года.

4. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

№	Раздел	Количество часов
1	Вводный блок. «Что такое информация?»	3
2	Алгоритмы вокруг нас	6
3	В мире логики	5
4	Тайны кодов и шифров	4
5	Я и компьютер: правила безопасности	3
6	Творческий проект «Моя цифровая история»	4
7	Итоговое занятие	2

5. Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Содержание занятия	Формы работы	Дата изучения	
				Группа 1	Группа 2
1	Знакомство. Что такое информация?	Игры на знакомство. Понятие информации. Игра «Волшебный мешочек».	Игра, беседа		
2	Виды информации	Текст, число, рисунок, звук. Игра «Испорченный телефон».	Практикум		
3	Информация и органы чувств	Как мы получаем информацию. Игра «Угадай на ощупь».	Игра, беседа		
4	Что такое алгоритм?	Примеры алгоритмов из жизни. Игра «Робот-исполнитель».	Игра, групповая работа		
5	Алгоритмы с повторением	Понятие цикла. Игра «Повтори за мной».	Подвижная игра		
6	Составляем алгоритм для сказочного героя	Порядок действий в знакомых сказках.	Творческая работа		
7	Создаем карту-схему	Рисование маршрута до «клада» с условными обозначениями.	Проектная работа		
8	Знакомство со Scratch Jr.	Интерфейс программы. Блоки движения (фронтально).	Практикум за ПК с учителем		
9	Проект «Прогулка кота»	Создание коллективной анимации в Scratch Jr.	Практикум за ПК с учителем		
10	Истина и ложь	Логические загадки. Игра «Согласен/Не согласен».	Беседа, игра		
11	Учимся сравнивать и классифицировать	Игры на классификацию предметов.	Дидактические игры		

12	Решаем ребусы и кроссворды	Работа с логическими заданиями.	Индивидуальная работа		
13	Логические последовательности	Найди закономерность. Игра «Продолжи ряд».	Дидактические игры		
14	Что такое код?	Примеры кодов в жизни. Шифр замены (А=1, Б=2...).	Беседа, практикум		
15	Создаем секретное послание	Невидимые чернила (лимонный сок). Тайные символы.	Эксперимент		
16	Игра «Агенты»	Передача сообщений с помощью фонарика и условных сигналов.	Подвижная игра		
17	Квест «Сокровища пиратов»	Поиск «клада» по зашифрованным картам.	Квест		
18	Устройство компьютера	Основные части компьютера. Рисование схемы.	Беседа, рисование		
19	Правила безопасности за ПК	Осанка, гимнастика для глаз. Ролевая игра «Сетевой этикет».	Беседа, игра		
20	Рисуем в Tux Paint	Создание рисунка на свободную тему с помощью учителя.	Практикум за ПК		
21	Знакомство с проектом	Выбор темы для истории (сказка, открытка).	Мозговой штурм		
22	Создание персонажей и фонов	Рисование героев и фонов для проекта.	Творческая работа		
23	Программирование в Scratch Jr.	Оживление персонажей: движение, диалоги (с помощью учителя).	Практикум за ПК		

24	Запись звука и реплик	Добавление звукового сопровождения к проекту.	Практикум за ПК с учителем		
25	Презентация проектов	Защита своих работ в парах/малых группах.	Презентация		
26	Подготовка к квесту	Повторение тем: алгоритмы, логика, шифры.	Игры, викторина		
27	Итоговый квест «Юный информатик»	Прохождение станций с заданиями. Награждение.	Квест, праздник		

6. Перечень учебно-методического обеспечения образовательного процесса

Литература для учителя:

1. Волкова Е.В., Ефиминюк М.В. «Необычное в обычном: занимательные занятия по информатике для младших школьников». — М.: ВАКО, 2021.
2. Горячев А.В., Суворова Н.И. «Информатика в играх и задачах». — М.: Баласс, 2019.
3. Тур С.Н., Бокучава Т.П. «Первые шаги в мире информатики». — СПб.: BHV, 2020.

Литература для учащихся:

1. Голубков А. «Большая книга логических игр и головоломок». — М.: Эксмо, 2022.
2. Задорожняя М. «Тайны кодов и шифров для начинающих». — СПб.: Питер, 2021.

Цифровые образовательные ресурсы и ПО:

1. Среда визуального программирования **Scratch Jr.** (https://www.scratchjr.org/)
2. Графический редактор **Tux Paint** (https://tuxpaint.org/)
3. Платформа «Учи.ру» (раздел «Информатика»)
4. Российская электронная школа (https://resh.edu.ru/)

Материально-техническое обеспечение:

- Ноутбуки/ПК (1 на двоих).
- Проектор, интерактивная доска (при наличии).
- Раздаточный материал: карточки с заданиями, ребусы, кроссворды.
- Настольные игры, развивающие логическое мышление.
- Канцелярские принадлежности для творческих работ.