

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Ростовской области

государственное казенное общеобразовательное учреждение

Ростовской области «Ростовская санаторная школа-интернат № 28»

(ГКОУ РО «Ростовская санаторная школа-интернат № 28»)

14 линия ул., д.64/69, Ростов–на–Дону, 344019 тел./факс 8(863)251-92-13,251-83-33

e-mail: gooust_rost_28@rostobr.ru

РАССМОТРЕНО Совет ГКОУ РО «Ростовская санаторная школа-интернат № 28» Протокол от 28.08.2026 № 1 Председатель Н.В. Гладких _____	СОГЛАСОВАНО Руководитель ЦДО ГКОУ РО «Ростовская санаторная школа-интернат № 28» Заместитель директора по УВР В.А. Осипова _____	УТВЕРЖДЕНО Директор ГКОУ РО «Ростовская санаторная школа-интернат № 28» Т.Л. Воронько Приказ от 28.08.2026 № 242
---	--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**курса по углубленному изучению информационно-коммуникационных технологий для
обучающихся 1-4 классов ГКОУ РО «Ростовская санаторная школа-интернат № 28»
«Занимательная информатика»**

Ростов-на-Дону, 2026 г.

Пояснительная записка
к рабочей программе курса по углубленному изучению информационно-коммуникационных технологий для обучающихся 1-4 классов ГКОУ РО
«Ростовская санаторная школа-интернат № 28»
«Занимательная информатика»

Курс по углубленному изучению информационно-коммуникационных технологий для обучающихся 1-4 классов ГКОУ РО «Ростовская санаторная школа-интернат № 28» «Занимательная информатика» (далее «Курс») разработан для учащихся начальных классов.

Предпосылки введения курса «Занимательная информатика» в начальной школе включают следующие факторы:

1 . Необходимость формирования цифровых компетенций: Современные дети активно взаимодействуют с цифровыми технологиями практически с младенчества. Курс позволяет систематизировать знания, полученные вне школы, и развить базовые компетенции, необходимые для успешного освоения информатики в будущем.

2 . Развитие интереса к науке и технологиям: Раннее знакомство с компьютером, программированием и цифровыми технологиями способствует развитию исследовательского интереса и формированию креативных способностей личности.

3 . Подготовка к цифровому будущему: Современный мир требует уверенного владения инструментами цифровой среды. Раннее системное обучение позволит детям адаптироваться к быстро меняющимся условиям современного мира и уверенно осваивать новые технологии.

4 . Формирование информационной культуры: Дети сталкиваются с большим объемом информации ежедневно. Курс научит их правильно воспринимать и обрабатывать информацию, обеспечивая защиту от негативного влияния цифрового пространства.

5 . Поддержка учебной мотивации: Интерактивные занятия и игровые подходы делают процесс обучения увлекательным и доступным для младших школьников, повышая мотивацию к учебе и развивая когнитивные способности.

6 . Создание базы для обучения по другим учебным предметам: Информатика является фундаментом для многих школьных дисциплин, включая математику, физику и даже гуманитарные науки. Освоив начальные понятия информатики, ученики смогут легче усваивать материал в старших классах. Эти предпосылки подчеркивают важность раннего знакомства с информатикой и необходимость введения курса для учащихся начальной школы.

Цель Курса: формирование базовых представлений о современных технологиях и развитие интереса к информатике среди младших школьников. Цели и задачи курса, формирование первоначальных знаний и практических навыков работы с компьютерной техникой и технологиями.

Задачи Курса:

- Развитие познавательного интереса к предмету информатики.
- Ознакомление детей с основами работы компьютера и принципами обработки информации.
- Воспитание информационной культуры и умения ориентироваться в цифровых ресурсах.
- Подготовка обучающихся к дальнейшему изучению предмета «Информатика» в средней школе.

Структура Курса

Курс имеет концентрическую модульную структуру, предполагающую возможность несколько точек входа, то есть может быть адаптирована для обучающихся, которые начали изучение Курса не с первого класса.

На изучение Курса в 1 классе отводится 33 часа, 1 учебный час в неделю, во 2-4 классах отводится 34 часа, 1 учебный час в неделю.

Занятия проводятся в игровой форме, способствующей лучшему усвоению материала детьми младшего школьного возраста.

Темы курса:

1. Компьютер для учебы и творчества:

- техника безопасности;
- устройство компьютера;
- пользовательские программы;
- работа с текстом, устройство клавиатуры;
- работа с таблицами;
- составление презентаций;
- графический редактор.

2. Культура поведения в Интернете:

- правила безопасной работы в Сети;
- правильное использование ресурсов Интернета;
- интеллектуальная собственность.

3. Цифровые коммуникации:

- программы связи, облачные сервисы;
- текстовые и голосовые сообщения;
- стикеры и прикрепленные файлы.

4. Искусственный интеллект – помощник в проектах:

- написание промтов;
- генерация изображений, текстов и анимаций.

5. Календарь знаменательных дат:

- подготовка поздравлений с применением цифровых средств.

6. Объектно-ориентированное программирование:

- программирование исполнителя в различных средах.

7. Олимпиадная информатика:

- участие в олимпиадах;
- решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет.

Методы и формы обучения:

- Игровые методы обучения.
- Практическое освоение навыков через задания и проекты.
- Совместная работа в парах и группах.
- Индивидуальная поддержка каждого ученика учителем.

Оценочные средства: Оценка достижений учащихся осуществляется через наблюдения учителя, контрольные задания и творческие проекты учеников. Важнейшими критериями оценки являются активность участия ребенка, качество выполненных заданий и степень освоения программного материала.

Материально-техническое обеспечение: - Компьютерный класс с современными рабочими местами. - Программное обеспечение, соответствующее возрасту учащихся. - Интернет-доступ для организации образовательных проектов. Таким образом, курс «Занимательная информатика» направлен на создание прочной основы для дальнейшего изучения информатики и развития цифровой грамотности будущих поколений.

Содержание учебного курса

1 год обучения

№ п/п	Изучаемый материал	Количество часов
1	Компьютер для учебы и творчества	6
2	Цифровая этика и культура поведения в Интернете	2
3	Цифровые коммуникации	2
4	Искусственный интеллект – помощник в проектах	2
5	Календарь знаменательных дат	9
6	Объектно-ориентированное программирование	5
7	Олимпиадная информатика	7
	ИТОГО	33

2-4 год обучения

№ п/п	Изучаемый материал	Количество часов
1	Компьютер для учебы и творчества	6
2	Цифровая этика и культура поведения в Интернете	2
3	Цифровые коммуникации	2
4	Искусственный интеллект – помощник в проектах	2
5	Календарь знаменательных дат	10
6	Объектно-ориентированное программирование	5

7	Олимпиадная информатика	7
	ИТОГО	34

Курс организован таким образом, что все его модули повторяются циклично. Это позволяет ученикам начать обучение в любом классе начальной школы, независимо от предыдущего опыта. Каждый модуль адаптируется под индивидуальные возможности и склонности учащихся, обеспечивая освоение необходимых тем и навыков в комфортном для ребенка ритме. Успешность и глубина освоения каждого модуля зависят от заинтересованности и длительности изучения Курса.

1. Компьютер для учебы и творчества:

- техника безопасности;
- устройство компьютера;
- пользовательские программы;
- работа с текстом, устройство клавиатуры;
- работа с таблицами;
- составление презентаций;
- графический редактор.

2. Цифровая этика и культура поведения в Интернете:

- правила безопасной работы в Сети;
- правильное использование ресурсов Интернет;
- интеллектуальная собственность.

3. Цифровые коммуникации:

- программы связи, облачные сервисы;
- текстовые и голосовые сообщения;
- стикеры и прикрепленные файлы.

4. Искусственный интеллект – помощник в проектах:

- написание промтов;

- генерация изображений, текстов и анимаций.

5. Календарь знаменательных дат:

- подготовка поздравлений с применением цифровых средств.

6. Объектно-ориентированное программирование (программирование исполнителя в различных средах): Пиктомир, Блокли Ру, Игры Блокли.

Пиктомир – Графическая среда разработки для детей дошкольного и младшего школьного возраста, созданная в рамках проекта OpenRobo. Основная цель — познакомить малышей с принципами программирования простым и наглядным способом.

- Особенности: Интерфейс построен на пиктограммах, что облегчает понимание команд детьми. Используется блочная система, похожая на Scratch, однако команды представлены именно символическими изображениями.

- Преимущества: Доступность и простота интерфейса делают её отличным инструментом для первого знакомства с миром программирования.

Блокли Ру – проект на основе Blockly — среды визуального программирования. Ориентирован на русскоязычных пользователей и подходит для детей младшего и среднего школьного возраста.

- Особенности: работает по принципу составления блоков-команд, соединяя их друг с другом для построения простых и сложных алгоритмов. Позволяет плавно перейти от визуальных блоков к текстовым языкам программирования.

- Преимущества: Возможность постепенного перехода от графического программирования к текстовому коду.

Игры Блокли – онлайн-игры, созданные на платформе Blockly, направленные на изучение принципов программирования в игровой форме. Дети решают головоломки и задачи, создавая последовательности действий с помощью графических блоков.

- Особенности: Игровые механики помогают ребенку учиться строить

алгоритмы, управлять объектами и понимать базовые концепции программирования (циклы, условия).

- Преимущества: Элемент игры стимулирует интерес и мотивацию к изучению программирования, делая процесс увлекательным и приятным.

7. Олимпиадная информатика:

-участие в олимпиадах;

-решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет.

Поурочное планирование 1 год обучения

№ п/п	Тема урока	Содержание урока	Дата проведения
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
1	Введение в Курс. Цифровая безопасность	Рассказ о курсе «Занимательная информатика». Понятия: «цифровые технологии», «облачное пространство», «информатика», «информация», «проект». Ответственное отношение к личной информации и её защита	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
2	Знакомство с компьютером. ТБ	Основные части компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок. Назначение каждой составляющей. Визитка, обмен контактами	
3	Знакомство с клавиатурой	Ориентирование на клавиатуре. Буквы и цифры на клавиатуре.	

		Важные клавиши	
Календарь знаменательных дат (1 ч.)			
4	День учителя	Проектная работа с применением освоенных навыков: Поздравление учителям	
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
5	Что умеет компьютер	Профессии Компьютера	
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
6	Прогулки в облаках	Для чего нужен Интернет? Как пользоваться Интернетом. Правила безопасности в Интернете. Интересные факты об интернете	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
7	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
8	Олимпиадная информатика		
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
9	Везде порядок!	Порядок на рабочем столе и в папках. Поиск информации на компьютере. Можно и нельзя	
Цифровые коммуникации (2 ч.)			
10	Цифровые коммуникации	Программы связи, текстовые и голосовые сообщения. Пишем письма	
11	Цифровые коммуникации	Пишем письма, текст, стикеры	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
12	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и	
13	Олимпиадная информатика		

		олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
14	Новогодний подарок	Проектная работа с применением освоенных навыков: «Подарок деду Морозу и Снегурочке»	
15	Новогодний подарок		
16	Новогодний подарок		
Объектно-ориентированное программирование (5 ч.)			
17	Знакомство со средой Пиктомир	Поиск среды Пиктомир, структура, настройка инструментов. Знакомство со списком команд исполнителя	
18	Программирование робота в среде Пиктомир	Изучаем команды	
19	Программирование робота в среде Пиктомир	Изучаем повторители	
20	Программирование робота в среде Пиктомир	Робот пишет буквы	
21	Программирование робота в среде Пиктомир	Строим космодром	
Календарь знаменательных дат (2 ч.)			
22	23 февраля	Проектные работы с применением освоенных навыков	
23	8 марта		
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
24	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
25	Олимпиадная информатика		
Искусственный - помощник в проектах (2 ч.)			
26	Искусственный интеллект-	Понятие «Искусственный	

	помощник в проектах	Интеллект». Генерация рисунков «Шедеврум»	
27	Искусственный интеллект-помощник в проектах	Генерация рисунков «Шедеврум»	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
28	День космонавтики	Проектная работа с применением освоенных навыков	
29	День Победы		
30	День Победы		
Олимпиадная информатика (1 ч.)			
31	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
32	Отчетная презентация	Проектная работа с применением освоенных навыков	
33	Отчетная презентация		
Итого:		33 часа	

Поурочное планирование 2 год обучения

№ п/п	Тема урока	Содержание урока	Дата проведения
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
1	Введение в Курс. Цифровая безопасность	Рассказ о курсе «Занимательная информатика». Понятия: «цифровые технологии», «облачное пространство», «информатика», «информация»,	

		«проект», «пользовательские программы», «аккаунт», «регистрация», «аутентификация». Авторские права на информации, достоверность информации, использование надежных паролей и их хранение	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
2	Знакомство с компьютером. ТБ	Основные части компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок. Знакомство с инструментами Яндекс Презентация. Фон (виды заливки, градиент) Инструменты текста (размер, цвет)	
3	Знакомство с клавиатурой	Ориентирование на клавиатуре. Буквы и цифры на клавиатуре. Важные клавиши. Горячие клавиши	
Календарь знаменательных дат (1 ч.)			
4	День учителя	Проектная работа с применением освоенных навыков: Поздравление учителям	
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
5	Что умеет компьютер	Мое расписание. Работа с таблицами	
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
6	Прогулки в облаках	Для чего нужен Интернет? Как пользоваться Интернетом. Правила безопасности в Интернете. Книга: текст или звук? Полезные ресурсы для детей	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			

7	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
8	Олимпиадная информатика		
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
9	Везде порядок!	Порядок на рабочем столе и в папках. Поиск информации на компьютере. Можно и нельзя.	
Цифровые коммуникации (2 ч.)			
10	Цифровые коммуникации	Яндекс почта.Правила оформления письма.	
11	Цифровые коммуникации	Письма с вложениями	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
12	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
13	Олимпиадная информатика		
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
14	Новогодний подарок	Проектная работа с применением освоенных навыков: «С новым годом, моя семья!»	
15	Новогодний подарок		
16	Новогодний подарок		
Объектно-ориентированное программирование (5 ч.)			
17	Знакомство со средой Пиктомир	Поиск среды Пиктомир, структура, настройка инструментов. Знакомство со списком команд исполнителя. Изучаем команды	
18	Программирование работа в среде Пиктомир	Решаем Головоломки	

19	Программирование робота в среде Пиктомир	Решаем головоломки	
20	Программирование робота в среде Пиктомир	Решаем трудные задачи	
21	Программирование робота в среде Пиктомир	Решаем трудные задачи	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
22	День освобождения Ростова-на-Дону	Проектная работа с применением освоенных навыков	
23	23 февраля		
24	8 марта		
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
25	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
26	Олимпиадная информатика		
Искусственный - помощник в проектах (2 ч.)			
27	Искусственный интеллект-помощник в проектах	Генерация рисунков и анимации с помощью. ИИ «Кандинский»	
28	Искусственный интеллект-помощник в проектах	Генерация рисунков и анимации с помощью. ИИ «Кандинский»	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
29	День космонавтики	Проектная работа с применением освоенных навыков	
30	День Победы		
31	День Победы		
Олимпиадная информатика (1 ч.)			
32	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет,	

		подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
33	Отчетная презентация	Проектная работа с применением освоенных навыков	
34	Отчетная презентация		
Итого:		33 часа	

Поурочное планирование 3 год обучения

№ п/п	Тема урока	Содержание урока	Дата проведения
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
1	Введение в Курс. Цифровая безопасность	Рассказ о курсе «Занимательная информатика». Понятия: «цифровые технологии», «облачное пространство», «информатика», «информация», «проект», «пользовательские программы», «аккаунт», «регистрация», «аутентификация». Четкое и уважительное общение онлайн. Проверка фактов перед распространением информации. Достоверные источники информации. Поддержание позитивной атмосферы в сообществах	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
2	Знакомство с компьютером. ТБ	Основные части компьютера: монитор, клавиатура, мышь,	

		системный блок. Знакомство с инструментами Яндекс Презентация. Фон (заливка текстура, узор) Инструменты текста (размер, цвет, заливка, выравнивание, шрифт, интервал)	
3	Знакомство с клавиатурой	Ориентирование на клавиатуре. Буквы и цифры на клавиатуре. Важные клавиши. Горячие клавиши	
Календарь знаменательных дат (1 ч.)			
4	День учителя	Проектная работа с применением освоенных навыков: Поздравление учителям	
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
5	Что умеет компьютер	Мое веселое расписание. Работа с таблицами	
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
6	Прогулки в облаках	Для чего нужен Интернет? Как пользоваться Интернетом. Правила безопасности в Интернете. Книга: текст или звук? Полезные ресурсы для детей. Корректное использование чужой информации, сохранение авторских прав	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
7	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
8	Олимпиадная информатика		
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			

9	Везде порядок!	Порядок на рабочем столе и в папках. Поиск информации на компьютере. Систематизация информации. Можно и нельзя	
Цифровые коммуникации (2 ч.)			
10	Цифровые коммуникации	Порядок в почтовом ящике. Спам	
11	Цифровые коммуникации	Письма с вложениями, групповая рассылка	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
12	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
13	Олимпиадная информатика		
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
14	Новогодний подарок	Проектная работа с применением освоенных навыков: «С новым годом, учителя!»	
15	Новогодний подарок		
16	Новогодний подарок		
Объектно-ориентированное программирование (5 ч.)			
17	Знакомство со средой Блокли	Поиск среды Блокли, структура, настройка инструментов. Знакомство со списком команд исполнителя	
18	Программирование в среде Блокли	Игра Блокли: Танковый полигон	
19	Программирование в среде Блокли	Игра Блокли: Танковый полигон	
20	Программирование в среде Блокли	Игра Блокли: Банни идет домой	
21	Программирование в среде Блокли	Игра Блокли: Банни идет домой	

Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
22	День освобождения Ростова-на-Дону	Проектная работа с применением освоенных навыков	
23	23 февраля		
24	8 марта		
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
25	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
26	Олимпиадная информатика		
Искусственный - помощник в проектах (2 ч.)			
27	Искусственный интеллект-помощник в проектах	Оживляем фотографии	
28	Искусственный интеллект-помощник в проектах	Оживляем фотографии	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
29	День космонавтики	Проектная работа с применением освоенных навыков	
30	День Победы		
31	День Победы		
Олимпиадная информатика (1 ч.)			
32	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
33	Отчетная презентация	Проектная работа с применением освоенных навыков	
34	Отчетная презентация		
Итого:		34 часа	

Поурочное планирование 4 год обучения

№ п/п	Тема урока	Содержание урока	Дата проведения
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
1	Введение в Курс. Цифровая безопасность	Рассказ о курсе «Занимательная информатика». Понятия: «цифровые технологии», «облачное пространство», «информатика», «информация», «проект», «пользовательские программы», «аккаунт», «регистрация», «аутентификация», восстановление паролей. Настройка паролей. Четкое и уважительное общение онлайн. Проверка фактов перед распространением информации. Достоверные источники информации. Поддержание позитивной атмосферы в сообществах. Уровень цифровых компетенций. Технологий и их воздействия на общество	
Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
2	Знакомство с компьютером. ТБ	Основные части компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок.	

		Сканирование и распечатывание. Файлы и папки. Знакомство с инструментами. Яндекс Презентация. Фон (заливка текстура, узор) Инструменты текста (размер, цвет, заливка, выравнивание, шрифт, интервал)	
3	Знакомство с клавиатурой	Ориентирование на клавиатуре. Буквы и цифры на клавиатуре. Важные клавиши. Горячие клавиши	
Календарь знаменательных дат (1 ч.)			
4	День учителя	Проектная работа с применением освоенных навыков: Поздравление учителям	
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
5	Что умеет компьютер	Инфографика как способ передачи информации	
Цифровая этика и культура поведения в Интернет (1 ч.)			
6	Прогулки в облаках	Для чего нужен Интернет? Как пользоваться Интернетом. Правила безопасности в Интернете. Книга: текст или звук? Полезные ресурсы для детей. Корректное использование чужой информации, сохранение авторских прав. Разные форматы файлов и их конвертация	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
7	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных	
8	Олимпиадная информатика		

		проектных и конкурсных работ	
Компьютер для учебы и творчества (1 ч.)			
9	Везде порядок!	Порядок на рабочем столе и в папках. Поиск информации на компьютере. Систематизация информации. Организация облачного хранилища. Можно и нельзя	
Цифровые коммуникации (2 ч.)			
10	Цифровые коммуникации	Пересылка информации в различных мессенджерах	
11	Цифровые коммуникации	Пересылка информации в различных мессенджерах	
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
12	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
13	Олимпиадная информатика		
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
14	Новогодний подарок	Проектная работа с применением освоенных навыков: «С новым годом, мои друзья!»	
15	Новогодний подарок		
16	Новогодний подарок		
Объектно-ориентированное программирование (5 ч.)			
17	Знакомство со средой Игры Блокли	Поиск среды Игры Блокли, структура, настройка инструментов. Знакомство со списком команд исполнителя	
18	Программирование в среде Игры Блокли	Программирование исполнителя в игре «Лабиринт»	
19	Программирование в среде Игры Блокли	Программирование исполнителя в игре «Утка»	

20	Программирование в среде Игры Блокли	Программирование исполнителя в игре «Черепашка»	
21	Программирование в среде Игры Блокли	Программирование исполнителя в игре «Музыка»	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
22	День освобождения Ростова- на-Дону	Проектная работа с применением освоенных навыков	
23	23 февраля		
24	8 марта		
Олимпиадная информатика (2 ч.)			
25	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	
26	Олимпиадная информатика		
Искусственный - помощник в проектах (2 ч.)			
27	Искусственный интеллект- помощник в проектах	Написание стихотворений с помощью нейросетей	
28	Искусственный интеллект- помощник в проектах	Написание стихотворений с помощью нейросетей	
Календарь знаменательных дат (3 ч.)			
29	День космонавтики	Проектная работа с применением освоенных навыков	
30	День Победы		
31	День Победы		
Олимпиадная информатика (1 ч.)			
32	Олимпиадная информатика	Участие в олимпиадах, дистанционных конкурсах, решение заданий из конкурсов и олимпиад прошедших лет, подготовка индивидуальных проектных и конкурсных работ	

Компьютер для учебы и творчества (2 ч.)			
33	Отчетная презентация	Проектная работа с применением освоенных навыков	
34	Отчетная презентация		
Итого:		34 часа	

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

Материально-техническое обеспечение информационной образовательной среды для реализации обучения информатике и активного использования полученных знаний и приобретенных навыков при изучении других дисциплин – это **базовая модель электронно-программного обеспечения:**

- рабочее место (компьютер, клавиатура сканер, принтер, камера, наушники, микрофон, графический планшет);
- выход в Интернет;
- программное обеспечение;
- поддержка в образовательной среде.

Предметные результаты.

В результате изучения материала учащиеся должны:

1. иметь представления об общих правилах игры: правилах работы с учебным материалом, проектом и т.д.;
2. иметь представление об условиях задачи как системе ограничений, уметь последовательно выполнять указания инструкций;
3. иметь представления о программах, изучаемых в курсе;
4. уметь использовать возможности изученных программ при создании проектных работ;
5. оперировать понятиями «файл», «папка», «рабочий стол», «панель инструментов», «ниспадающее меню».
6. иметь представления о базисных объектах среды программирования;
7. иметь представление об основных технологиях среды «Перволого»: (виртуальное моделирование; динамическую геометрию; программирование)

8. оперировать понятиями «меню», «альбом», «части рисунка», «рамочки», «чертеж», «многоугольники»;
9. иметь представление о началах классификации, уметь использовать и строить информационные модели.
10. иметь представление о сферах применения компьютера в профессиональной деятельности.

Метапредметные результаты.

Метапредметными результатами изучения курса «Занимательная информатика» классе являются формирование следующих универсальных учебных действий.

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- поиск ошибок, корректировка действий внесение исправлений в план действий;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- поиск ошибок, корректировка действий внесение исправлений в план действий .

Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- осознание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром

профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Система оценки индивидуальных достижений обучающихся.

Способами проверки ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная (вербальная) оценка достижений учащихся, основанная на принципах безотметочного оценивания:

1. Самооценка ученика должна предшествовать учительской оценке.
2. Самооценка должна постепенно дифференцироваться, т.е. ребенок должен уметь сравнивать свою работу с другими (если в классе один ребенок, то учитель должен представить на уроке работы выполненные им самим и обсудить их с учеником).
3. Оцениваться должны только достижения учащихся, предъявленные самими детьми для оценки, опираясь на правило «добавлять, а не вычитать». Работа может быть признана неоконченной, в этом случае должны быть даны рекомендации для ее завершения.
4. Содержательное самооценивание должно быть неотрывно от умения себя контролировать.
5. Учащиеся должны иметь право на самостоятельный выбор сложности и объема контролируемых заданий.
6. Оценивается динамика учебной успешности относительно их самих.

7. Учащиеся должны иметь право на сомнение и незнание, которое должно быть выражено через вопрос или рассуждение не влекущие оценки.
8. Для итоговой аттестации учащихся должна использоваться накопительная система оценок, в данном курсе это перечисление приобретенных навыков и достижений.

I. Рекомендуемые словесные формулировки для вербальной оценки ответов.

Оценка «ты отлично справился с заданием» озвучивается ученику, если он:

-при ответе обнаруживает осознанное усвоение изученного учебного материала и умеет им самостоятельно пользоваться.

-правильно выполняет задания практического характера.

Оценка «ты хорошо поработал» озвучивается ученику, если его ответ в основном соответствует требованиям, установленным для оценки «ты отлично справился», но ученик допускает отдельные неточности в работе, которые исправляет сам при указании учителя о том, что он допустил ошибку.

Оценка «ты разобрался с заданием с помощью учителя» озвучивается ученику, если он показывает осознанное усвоение более половины изученных вопросов и исправляет допущенные ошибки после пояснения учителя.

Оценка «ты не очень хорошо разобрался с темой (и далее анализ проблем...))» озвучивается ученику, если он обнаруживает незнание большей части программного материала, не справляется с решением задач и примеров. В этом случае учитель должен еще раз разобрать тему с учащимся, так как все

знания, полученные в первый год обучения являются базовыми для дальнейшего изучения курса.

Критерии устных оценок и самооценок для проекта:

- эстетичность оформления;
- содержание, соответствующее теме работы;
- полная и достоверная информация по теме;
- отражение всех знаний и умений учащихся в данной программе.

Список литературы

1. Бархатова, Д. А. Преподавание информатики в начальной школе / Д. А. Бархатова, А. Ю. Морозова, П. С. Свидерская, Л. Б. Хегай. - М.: Лань, 2025. - 320 с.
2. Симонович, С. В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С. В. Симонович, Г. А. Евсеев. - М.: АСТ-Пресс, 2018. - 368 с.
3. Асанин С. Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки. - М.: Омега, 1996.
4. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.
5. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г., Занимательные задачи по информатике. - 3-е изд., испр. - М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007. - 119 с.
7. Информационные технологии на уроках в начальной школе / сост. О.В. Рыбьякова. - Волгоград: Учитель, 2008. - 223 с.
8. Ковалько В.И., Школа физкультминуток (1-4 классы): Практические разработки физкультминуток, гимнастических комплексов, подвижных игр для младших школьников. - М.: «ВАКО», 2008. – 208 с.
9. Зубрилин А.А., Конструирование уроков - игр по информатике. - Информатика в школе. № 6 - 2008. - М.: «Образование и информатика» -2008. - 96 с.
10. Златопольский Д.М., Материалы для внеклассной работы по информатике. - М.: Чистые пруды, 2008 г. – 32 с. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
11. Тесты для детей, сборник тестов и развивающих упражнений.

Составители М.Н. Ильина, Л.Г. Пармонова, Н.Я. Головнева. - СПб.: «Дельта», 2008. - 384 с.

Цифровые образовательные ресурсы:

1. «Наураша в стране Наурандии»: Российские образовательные мультфильмы и интерактивные задания по различным предметам, включая информатику (<https://www.bing.com/search?q=Наураша+в+стране+Наурандии&form=ANNTN1&ref=68da60b226a64c02943cfc02d4c8de1d&pc=EDGEDSE&ucpdpc=UCPD>).
2. «Яндекс.Учебник»: Платформа с заданиями по математике, русскому языку и другим дисциплинам, включающая элементы программирования ([Яндекс Учебник. Делаем IT-образование доступным каждому ребёнку](#)).
3. «Мир Роботов»: Ресурс для знакомства детей с робототехникой и основами программирования роботов.
4. «Детский Яндекс»: Специальная версия поисковика с фильтром контента и образовательными ресурсами.
5. «Буду программистом!»: Сайт с онлайн-курсом по обучению детей программированию.
6. «Игры-развивалки» (detionline.ru): Интерактивные развивающие игры и упражнения, помогающие развивать логику и мышление ([«Дети Онлайн»: развитие, обучение и развлечение детей](#)).
7. «Роботландия»: Серия книг и компьютерных тренажёров для развития интереса к информатике и алгоритмизации ([Роботландия](#)).
8. Блокли: онлайн-игры, созданные на платформе Blockly, направленные на изучение принципов программирования в игровой форме ([Игры Blockly](#)).
9. Пиктомир: графическая среда разработки для детей дошкольного и младшего школьного возраста, созданная в рамках проекта OpenRobo ([ПиктоМир](#)).