

Министерство образования и науки Нижегородской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Балахнинский технический техникум»

Центр цифрового образования детей «ИТ-куб»



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ БТТ

В.И. Блинков

« 29 » 08.2025 г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### **«Компьютерная грамотность»**

*Направленность – техническая*

*Уровень – базовый*

*Форма - сетевая*

Возраст обучающихся 5-10 лет

Объем: 56 часов

Автор-составитель:

Пасынкова Е.С.,

педагог дополнительного  
образования

Балахна, 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .....	2
1.1.Пояснительная записка .....	2
1.2.Цель и задачи программы.....	9
1.3.Содержание программы .....	11
1.3.1. Учебный план. ....	11
1.3.2. Содержание программы .....	14
1.4.Планируемые результаты: .....	18
2.КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ. ....	19
2.1. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год.....	19
2.2.Условия реализации программы. ....	20
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы .....	21
2.4. Методические материалы.....	23
Список литературы .....	26

# **1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

## **1.1. Пояснительная записка**

В современном мире цифровые технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни. Практически невозможно найти сферу деятельности, где бы не использовались компьютеры и другие электронные устройства. Несмотря на повсеместную доступность компьютерной техники, многие люди до сих пор чувствуют себя некомфортно при взаимодействии с ней. Такое положение дел существенно ограничивает их карьерные перспективы и возможности самореализации в современном обществе. Чтобы быть конкурентоспособным специалистом и постоянно развиваться в информационном пространстве, важно формировать базовые навыки компьютерной грамотности с детских лет и продолжать обучение на протяжении всей жизни.

### **Направленность и уровень программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность» ориентирована на получение обучающимися базовых знаний и навыков в области информационных технологий и вычислительных устройств. Основное внимание уделяется формированию навыков работы с персональным компьютером, освоению популярных программных продуктов и развитию информационной культуры. Уровень: базовый.

Программа основана на концепции постепенного введения детей в мир информационных технологий через доступные и интересные занятия, направленные на развитие навыков работы с компьютером и формирование основ информационной культуры.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

аспарт национального проекта «Образование» (протокол от 24.12.2018г. №16) с Федеральными проектами «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.;

каз Президента Российской Федерации от 25.04.2022г. №231 «Об объявлении в

Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;

стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;

письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09- 3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

распоряжение правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ» (с изменениями и дополнениями от 4.08.2023г.);

федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.;

определение Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

### **Актуальность программы**

Актуальность данной программы обусловлена несколькими факторами:

- **рост влияния информационных технологий:** сегодня практически любая сфера жизни связана с цифровыми технологиями. Дети, начиная с дошкольного возраста, сталкиваются с гаджетами и интернетом, поэтому важно своевременно формировать правильное отношение и навыки взаимодействия с этими инструментами.

- **подготовка к дальнейшему обучению:** современные школы внедряют технологии и цифровую инфраструктуру, поэтому ранние навыки работы с компьютером облегчают дальнейшее обучение, помогают лучше усваивать школьные дисциплины и повышают шансы на успешное будущее.

- **социальная адаптация:** современное общество предъявляет высокие

требования к владению базовыми навыками работы с цифровыми устройствами. Эти навыки необходимы ребенку для полноценного участия в социальной жизни, общения и личного развития.

**- трудоустройство будущего:** согласно исследованиям рынка труда, востребованность сотрудников с развитыми цифровыми компетенциями постоянно растет. Раннее освоение основ информатики формирует важные предпосылки для карьерного роста и профессионального развития.

Таким образом, эта программа является актуальной и своевременной мерой для эффективной социализации и подготовки подрастающего поколения к новым реалиям информационного общества.

**Прогностичность программы** «Компьютерная грамотность» определяется тем, что цифровизация сегодня затрагивает абсолютно все области жизни человека. Владение современными IT-технологиями становится ключевым фактором для эффективного развития как конкретных сфер деятельности, так и стран в целом.

В будущем значимость этих навыков только возрастёт, поскольку большинство профессий будут требовать уверенного использования цифровых инструментов. Программа готовит учащихся к жизни в высокотехнологичном обществе и даёт им конкурентное преимущество в профессиональном развитии.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная грамотность» заключается в том, что учащиеся начальных классов получают возможность сформировать навыки работы за компьютером, что послужит фундаментом для дальнейшего изучения различных направлений информационных технологий и культуры.

Результатом освоения данной программы является формирование основ работы с современным оборудованием.

#### **Адресат программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность» предназначена для обучающихся в возрасте 5-10 лет, заинтересованных в изучении основ работы с компьютером и информационных технологий.

**Формы занятий:** групповые и индивидуальные, количество обучающихся в группе — 8-12 человек.

**Место проведения занятий:** 606400, Нижегородская область, г. Балахна, ул. Романа Пискунова, д. 1.

### **Возрастные особенности группы**

Содержание программы учитывает возрастные психологические особенности обучающихся 5–10 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. На данном этапе ведущей становится учебная деятельность. Этот возраст характеризуется тем, что происходит перестройка познавательных процессов: формируется произвольность внимания и памяти, мышление из наглядно-образного преобразуется в словесно-логическое и рассуждающее, формируется способность к созданию умственного плана действий и рефлексии.

В данном возрасте игровая деятельность, хотя и уступает по значимости учебной как ведущей, остается важным фактором развития личности.

Обучающие игры не только помогают ребенку обрести уверенность в себе, но и формируют ценные качества характера: целеустремленность, упорство и здоровую мотивацию к достижению результатов.

В процессе игрового взаимодействия происходит развитие важных когнитивных навыков: способности к стратегическому мышлению, умению оценивать перспективы, принимать решения на основе анализа возможностей и выбирать оптимальные варианты действий.

### **Режим занятий, объем программы:**

Длительность одного занятия составляет 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом (переменой) в 10 минут, периодичность занятий – 1 раз в неделю.

**Срок освоения программы** определяется содержанием программы и составляет 1 год (56 часов).

**Срок реализации программы** учебный год, с 01 сентября по 31 мая.

**Формы обучения:** очная с применением дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

**Виды занятий:** беседы, обсуждения, мультимедийные презентации, игровые формы работы, практические занятия. Также программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

Основной тип занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняются самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Входного контроля знаний и умений данная программа не требует.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере с использованием необходимого программного обеспечения. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Каждая тема курса начинается с постановки задачи – характеристики предметной области, которую предстоит изучить. С этой целью педагог проводит презентацию или показывает функционал изучаемого программного обеспечения, а также готовые работы, выполненные в нем. Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений самостоятельно решать поставленные задачи, соответствующие планируемым результатам обучения.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того, чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат, программой предусмотрены дополнительные индивидуальные задания для самостоятельной работы на домашнем компьютере. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, его активность и самостоятельность, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала обучающимся, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики обучения индивидуального и в группе, выбора предметного содержания.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят продуктивный и творческий характер. Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения педагог отслеживает успехи обучающегося в процессе выполнения практических заданий. Их выполнение способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведет к закреплению полученных теоретических знаний, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

**Здоровьесберегающая деятельность** реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе.

**Объём образовательной программы** составляет 70 часов. Форма организации образовательной деятельности — групповая.

По уровню освоения дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа является одновозрастной. Она обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки.

**Педагогическая целесообразность программы.**

Программа «Компьютерная грамотность» представляет собой системное обучение, где каждый этап логически связан с предыдущим. Это позволяет учащимся постепенно раскрывать свой творческий потенциал и находить своё место в цифровом мире.

Благодаря этой программе школьники осваивают базовые компьютерные навыки и формируют информационную культуру, заложенную до начала изучения информатики в школе. Полученные знания и умения станут надёжной основой для любой современной профессии, независимо от выбранной специализации.

**Аннотация.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность» имеет техническую направленность и ориентирована на изучение базовых навыков пользования персональным компьютером, офисным и специализированным программным обеспечением.

В ходе обучения учащиеся получают навыки командного взаимодействия, «soft» и «hard» компетенций, а также смогут развить уровень своей информационной культуры.



Обучающиеся после окончания курса получают начальные знания об истории развития отечественной и мировой техники, научатся работать с графическим интерфейсом операционной системы, текстовым процессором, динамическими таблицами, мультимедийными презентациями, конструкторами для создания сайтов.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование у детей в возрасте 5–10 лет первоначальных навыков работы с персональным компьютером и информационными технологиями, воспитание информационной культуры и осознанного отношения к цифровой среде.

Это достигается через освоение базовых инструментов и принципов работы с компьютером, развитие логического мышления, повышение заинтересованности и уверенности в освоении мира цифровых технологий.

### **Задачи программы:**

#### *Образовательные задачи:*

- формирование базовых представлений о назначении и устройстве компьютера.
- обучение основным приемам работы с операционной системой и файловой структурой.
- освоение навыков использования текстовых и графических редакторов.
- получение опыта работы с мультимедийными материалами и презентациями.
- формирование понимания важности правильного и безопасного использования Интернета.

#### *Развивающие задачи:*

- развитие внимательности, усидчивости и терпения при выполнении заданий на компьютере.
- тренировка мелкой моторики пальцев при работе с клавиатурой и мышью.
- развитие пространственного мышления и визуального восприятия при создании рисунков и обработке изображений.
- улучшение навыков планирования и организации собственной деятельности.

#### *Воспитательные задачи:*

- формирование положительного отношения к обучению и познанию новых технологий.
- воспитание бережного отношения к технике и ответственному поведению в виртуальной среде.

- привитие уважения к чужому труду и результатам работы одноклассников.

- стимуляция инициативы и самостоятельного поиска информации.

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1. Учебный план.

Таблица 1

№ п/п	Наименование разделов и тем	Краткое содержание темы	Всего часов	Теория	Практика
<b>1.</b>	<b>Введение</b>		<b>1</b>	<b>1</b>	<b>—</b>
1.1	Знакомство, командообразование, инструктаж, знакомство с оборудованием	Знакомство. Техника безопасности. Входящая диагностика. Принципы взаимодействия в группе. Работа в команде.	1	1	—
<b>2.</b>	<b>Раздел 1. Компьютерная азбука</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
2.1	Знакомство с компьютером: друг-помощник	Изучаем, как выглядит компьютер (монитор, системный блок, мышка, клавиатура). Игра: «Покажи, где твой компьютерный друг».	2	1	1
2.2	Устройства ввода: как говорить с компьютером?	Знакомимся с мышкой и клавиатурой. Учимся кликать, двигать курсор, находить буквы.	1	-	1
2.3	Устройства вывода: что компьютер нам показывает и рассказывает?	Узнаем, для чего нужны монитор, колонки, наушники. Игра: «Угадай звук»	1	-	1
<b>3.</b>	<b>Раздел 2. Текстовый процессор</b>		<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
3.1	Знакомство с текстовым редактором	Учимся открывать программу, знакомимся с текстовым редактором для рисования и письма. Просто рисуем мышкой и печатаем буквы.	4	2	2
3.2	Мои первые слова	Учимся печатать свое имя и простые слова (кот, дом, мама). Ищем клавиши на	2	—	2

		клавиатуре.			
3.3	Разноцветные буквы	Учимся менять цвет текста. Делаем свое имя разноцветным и радужным.	2	—	2
3.4	Большие и маленькие буквы	Учимся увеличивать и уменьшать размер букв. Печатаем самое большое слово на экране.	2	—	2
3.5	Картинки-наклейки	Учимся вставлять простые картинки из коллекции (котик, мячик, солнышко). Перемещаем их по листу.	2	—	2
4.	<b>Раздел 3. Мультимедийные презентации</b>		<b>15</b>	<b>—</b>	<b>15</b>
4.1	Создание файла в программе для создания мультимедийных презентаций. Сохранение в различных форматах. Открытие презентации	Основные моменты работы с презентациями	2	—	2
4.2	Режимы просмотра презентаций	Нормальный, режим слайдов, режим заметок, показ слайдов	1	—	1
4.3	Создание мультимедийной презентации	Создание макетов, подбор дизайна, наполнение контентом	6	—	6
4.4	Дизайн слайдов	Шаблоны оформления, изменения цветовой гаммы, фон, шрифты	2	—	2
4.5	Добавление слайдов в презентацию. Режим сортировщика слайдов	Манипуляции с порядком слайдов, удаление ненужных слайдов	2	—	2
4.6	Режим докладчика	Продемонстрировать презентацию, используя режим докладчика	1	—	1
4.7	Анимации в презентации	Добавление и настройка анимации объектов на слайдах	1	—	1
5.	<b>Раздел 4. Графический редактор Paint</b>		<b>12</b>	<b>—</b>	<b>12</b>
5.1	Знакомство с	Учимся открывать	2	—	2

	графическим редактором Paint	её, находить белый лист и рисовать первые линии мышкой.			
5.2	Атрибуты и действия с рисунком	Знакомимся с волшебными кисточками и карандашами. Учимся выбирать цвета, закрашивать фигуры и использовать ластик.	2	—	2
5.3	Текст и графика	Учимся подписывать свои рисунки. Находим инструмент «Надпись», печатаем своё имя и меняем размер букв.	2	—	2
5.4	Рисуем фигуры	Рисуем фигуры	2	—	2
5.6	Открытки в графический редактор Paint	Создаём праздничную открытку: рисуем фон, добавляем фигуры, картинки и подписываем её. Сохраняем.	4	—	4
<b>6.</b>	<b>Раздел 5. Проектная деятельность</b>		<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
6.1	Основные этапы работы над проектом	Последовательность действий при разработке проекта	2	2	—
6.2	Работа с темой проекта	Сбор информации, определение целей и задач проекта	2	—	2
6.3	Реализация проекта	Проведение исследований, подготовка и защита проекта	6	—	6
6.5	Итоговая аттестация	Оценка результатов освоения программы	2	—	2
<b>Итого:</b>			<b>56</b>	<b>6</b>	<b>50</b>

### **1.3.2. Содержание программы**

#### **1. Введение**

Занятие 1. Знакомство, командообразование, инструктаж, знакомство с оборудованием (1 час)

Теория (1 час): Знакомство участников с преподавателем и друг с другом. Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Ознакомление с основными правилами поведения в классе и принципами взаимодействия в группе.

#### **Раздел 1. Компьютерная азбука**

Занятие 2. Знакомство с компьютером: друг-помощник (2 часа)

Теория (1 час): Изучение устройства компьютера (монитор, системный блок, мышь, клавиатура).

Практика (1 час): Игра: «Покажи, где твой компьютерный друг?»

Занятие 3. Устройства ввода: как говорить с компьютером? (1 час)

Практика (1 час): Осваиваем работу с мышью и клавиатурой. Учимся кликать, перемещать курсор, искать буквы на клавиатуре.

Занятие 4. Устройства вывода: что компьютер нам показывает и рассказывает? (1 час)

Практика (1 час): Ознакомление с устройствами вывода (монитором, колонками, наушниками). Игра: «Угадай звук»

#### **Раздел 2. Текстовый процессор**

Занятие 5. Знакомство с текстовым редактором (4 часа)

Теория (2 часа): Запуск текстового редактора. Основы интерфейса и инструментов программы.

Практика (2 часа): Простое рисование мышью и печать букв.

Занятие 6. Мои первые слова (2 часа)

Практика (2 часа): Учимся печатать свое имя и простые слова («кот», «дом», «мама»).

Поиск клавиш на клавиатуре.

Занятие 7. Разноцветные буквы (2 часа)

Практика (2 часа):Изменение цвета текста. Создание своего имени разными цветами.

Занятие 8. Большие и маленькие буквы (2 часа)

Практика (2 часа):Управление размером текста. Печать самого большого слова на экране.

Занятие 9. Картинки-наклейки (2 часа)

Практика (2 часа):Вставка простых изображений (например, котик, мяч, солнце) и перемещение их по странице.

### **Раздел 3. Мультимедийные презентации**

Занятие 10. Создание файла в программе для создания мультимедийных презентаций (2 часа)

Практика (2 часа):Создание нового файла презентации, сохранение документа в разных форматах.

Занятие 11. Режимы просмотра презентаций (1 час)

Практика (1 час):Использование режимов просмотра (нормального режима, режима слайдов, режима заметок, демонстрации слайдов).

Занятие 12. Создание мультимедийной презентации (6 часов)

Практика (6 часов):Выбор шаблона, создание макета, оформление дизайна, заполнение содержанием.

Занятие 13. Дизайн слайдов (2 часа)

Практика (2 часа):Настройка фона, цветов, шрифтов и общего стиля презентации.

Занятие 14. Добавление слайдов в презентацию (2 часа)

Практика (2 часа):Редактирование порядка слайдов, удаление ненужных элементов.



Занятие 15. Режим докладчика (1 час)

Практика (1 час): Демонстрация презентации в режиме докладчика.

Занятие 16. Анимации в презентации (1 час)

Практика (1 час): Применение анимационных эффектов к объектам на слайдах.

#### **Раздел 4. Графический редактор Paint**

Занятие 17. Знакомство с графическим редактором Paint (2 часа)

Практика (2 часа): Отработка базовых навыков рисования в графическом редакторе.

Занятие 18. Атрибуты и действия с рисунком (2 часа)

Практика (2 часа): Работа с инструментами (кисть, карандаш, заливка, ластик), выбор цветов.

Занятие 19. Текст и графика (2 часа)

Практика (2 часа): Подписывание рисунков, использование инструмента «надпись», изменение размера и формата текста.

Занятие 20. Рисуем фигуры (2 часа)

Практика (2 часа): Навыки рисования геометрических фигур (прямоугольники, круги, треугольники).

Занятие 21. Открытки в графический редактор Paint (4 часа)

Практика (4 часа): Создание поздравительной открытки: рисование фона, размещение фигур, картинок и надписей.

#### **Раздел 5. Проектная деятельность**

Занятие 22. Основные этапы работы над проектом (2 часа)

Теория (2 часа): Изучение последовательности этапов разработки проекта: постановка цели, сбор информации, планирование, реализация, презентация.

Занятие 23. Работа с темой проекта (2 часа)

Практика (2 часа): Определение целей и задач проекта, формулировка темы исследования.

Занятие 24. Реализация проекта (6 часов)

Практика (6 часов): Подготовка исследовательской части проекта, разработка материалов, подготовка к защите.

Занятие 25. Итоговая аттестация (2 часа)

Практика (2 часа): Представление итоговых проектов перед группой, оценка результатов.

## **1.4.Планируемые результаты:**

Освоение программы позволит достигнуть следующих результатов:

### **Предметные результаты:**

- Знать правила безопасной работы с компьютером и базовую технику личной гигиены при взаимодействии с цифровыми устройствами.
- Понимать назначение основных компонентов компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок).
- Владеть начальными навыками работы с простыми компьютерными программами (текстовый редактор, графика, презентация).
- Применять знания и навыки при решении несложных практических задач с использованием компьютера.
- Осознанно относиться к соблюдению норм информационной этики и культуры.

### **Личностные результаты:**

- Проявлять инициативу и самостоятельность в освоении новых навыков.
- Стремиться к совершенствованию и развитию навыков работы с компьютером.
- Прививать уважение к своим и чужим трудовым усилиям.
- Расширять кругозор и повышать культурный уровень, связанный с цифровыми технологиями.

### **Метапредметные результаты:**

- Повысить уверенность в собственных силах и способностях.
- Научиться грамотно организовывать собственную деятельность при работе с компьютером.
- Получить опыт совместного творчества и коллективной работы в малых группах.
- Уметь ясно формулировать собственные мысли и защищать результаты своего труда.

Реализация программы обеспечит прочную основу для последующего развития компьютерной грамотности и станет важным этапом подготовки ребёнка к успешному освоению школьных предметов и дальнейшей жизнедеятельности в информационном обществе.

## 2.КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

### 2.1. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год.

Таблица 2

Часы	Недели	Даты	Год обучения
2	1	27.10-02.11	октябрь
2	2	03.11-09.11	ноябрь
2	3	10.11-16.11	
2	4	17.11-23.11	
2	5	24.11-30.11	
2	6	01.12-07.12	
2	7	08.12-14.12	декабрь
2	8	15.12-21.12	
2	9	22.12-28.12	
2	10	29.12-04.01	
2	11	05.01-11.01	
2	12	12.01-18.01	январь
2	13	19.01-25.01	
2	14	26.01-01.02	
2	15	02.02-08.02	
-	16	09.02-15.02	февраль
-	17	16.02-22.02	
2	18	23.02-01.03	
2	19	02.03-08.03	
2	20	09.03-15.03	март
2	21	16.03-22.03	
2	22	23.03-29.03	
2	23	30.03-05.04	
2	24	06.04-12.04	
2	25	13.04-19.04	апрель
2	26	20.04-26.04	
2	27	27.04-03.05	
2	28	04.05-10.05	
2	29	11.05-17.05	май
2	30	18.05-24.05	

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию
	Каникулярный период
	Промежуточная и итоговая аттестация

## **2.2. Условия реализации программы.**

### **Материально-техническое обеспечение**

#### ***Требования к помещению:***

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин;
- качественное освещение;
- столы, компьютерные кресла по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

#### ***Оборудование:***

- персональные компьютеры (ноутбуки) на каждого обучающегося и педагога;
- проекционное оборудование (интерактивная панель/телевизор) — 1 шт.;
- флипчарт (магнитно-маркерная доска) — 1 шт.

#### ***Информационное обеспечение:***

- Текстовый редактор Microsoft Office Word;
- Табличный процессор Microsoft Office Excel;
- Программа для создания мультимедийных презентаций Microsoft Office Power Point;
- Браузер;
- Антивирус.

#### ***Методическое обеспечение:***

Методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач, упражнения, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

#### ***Кадровое обеспечение:***

Программа реализуется педагогом дополнительного образования - Пасынковой Еленой Сергеевной..

При реализации программы другим педагогом стоит учитывать, что педагогу необходимо познакомиться с технологией обучения информатике и ИКТ.

### 2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входящая диагностика;
- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Входного контроля при приеме по данной общеобразовательной программе не предусмотрено. Входящая диагностика по программе «Компьютерная грамотность» проводится в начале освоения программы с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и навыков учащихся.

Текущий контроль осуществляется путем наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающихся. Способы проверки освоения тем: опрос выполнения практических упражнений, наблюдение, оценка выполнения самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация представлена в виде выполнения кейсовых заданий, освещающих материал, изученный в первом полугодии.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты проектов. Формы проведения итоговой аттестации соответствуют разделам дополнительной общеобразовательной программы, целям и задачам Центра цифрового образования детей «ИТ-куб».

Результаты выполненного проекта оцениваются формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), администрация образовательной организации, представители ИТ-профессий, представители других учебных заведений.

Компонентами результатов выполненного проекта являются (по мере убывания значимости): качество выполнения и демонстрации навыков презентации результатов. Если проект выполнен группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только результат в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

По итогам составляется таблица мониторинга образовательных результатов, в которой обучающиеся выходят на следующие уровни шкалы оценки:

1. Высокий – полное освоение содержания, освоение материала с небольшими проблемами;
2. Средний – базовый уровень;
3. Низкий – освоение материала на минимально допустимом уровне.

## 2.4. Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. объяснительно-иллюстративный;
2. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. метод проектов;
4. наглядный:
  - демонстрация презентаций, схем, таблиц, диаграмм и т. п.;
  - использование технических средств;
  - просмотр обучающих видеороликов (обучающие) YouTube.
5. практический:
  - практические задания;
  - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.
6. «Вытаскивающая модель» обучения;
7. ТРИЗ/ПРИЗ;
8. SWOT-анализ;
9. Data Scouting.
10. кейс-метод;
11. метод Scrum, eduScrum;
12. метод «Фокальных объектов»;
13. метод «Дизайн мышления» («критическое мышление»);
14. основы технологии SMART.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав групп, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

### **Формы обучения:**

- **фронтальная** — предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа-проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран.



- **групповая** — предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом.

- **индивидуальная** — подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило, эта форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающийся выполняет индивидуальные задания или общее задание в индивидуальном темпе.

- **дистанционная** — взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, проходит свободное общение педагога и обучающихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающихся при самостоятельной работе дома. Надежная система сетевого взаимодействия педагога и обучающихся, позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в учебной аудитории, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих детей или всех детей в период сезонных карантин (например, по гриппу) и температурных ограничениях посещения занятий.

#### **Формы организации учебного занятия:**

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и разнообразят образовательный процесс. Эти формы могут использоваться как активные способы освоения обучающимися образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практические занятия, защита проектов, конкурс, викторина, диспут, круглый стол, «мозговой штурм», воркшоп, глосирование, деловая игра, квест, экскурсия.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп или весь состав объединения, например, экскурсия, викторина, конкурс и т. д.

**Методы обучения:**

- Убеждение, упражнение, поощрение, наказание, создание ситуации успеха и др.

**Педагогические технологии:** индивидуализация обучения; группового коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативной технологии обучения; коллективной творческой деятельности; решение проектных задач; видеотехнологии.

**Дидактические средства:**

Методические пособия, разработанные педагогом с учетом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

## Список литературы

1. Акимова, С.М. Информатика и ИКТ. Учебник для 2-го класса. — М.: Академкнига/Учебник, 2023.
2. Семакин, И.Г., Хеннер, Е.К. Информатика и ИКТ. Учебник для 3-го класса. — М.: Бином, 2023.
3. Цветкова, М.С. Мир компьютеров. Книга для чтения. — СПб.: Литера, 2022.
4. Беляева, А.П., Русаков, С.В. Изучаем компьютер вместе. — М.: Просвещение, 2022.
5. Абрамян, М.Э. Учусь рисовать на компьютере. — Ростов-н/Д: Феникс, 2023.
6. Миньяр-Белоручев, К.В. Основы работы на компьютере для малышей. — Ярославль: Академия развития, 2022.
7. Левин, В.И. Первый компьютер для маленьких пользователей. — М.: Астрель, 2022.
8. Королев, Л.Н. Путеводитель по компьютерному миру. — Самара: Бахрах-М, 2023.
9. Терентьева, И.В. Занимательная информатика. — Воронеж: МОДЭК, 2022.
10. Гончарова, Е.А. Первая книга юного компьютерщика. — Волгоград: Учитель, 2023.

Лист корректировки рабочей программы

№	Ф.И.О педагога, № группы.	Раздел	Тема занятия	Причина корректировки	Способ корректировки	Подпись педагога	Подпись зам нач. по УР
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							