

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр детского творчества Рыбинского района

РАССМОТРЕНО
Методическим советом ЦДТ
Протокол № 1
«21» августа 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ЦДТ
Рыбинского района
_____Хорош С.С.
«21» августа 2025г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Волшебный мир информатики»

Направленность программы: естественнонаучная

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Уровень: стартовый

Срок реализации: 1 год

Автор составитель:
Дурникина Кристина Сергеевна
педагог дополнительного образования

МБОУ «Иршинская НОШ»
2025г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Волшебный мир информатики» технической направленности реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Направленность программы – техническая, ориентирована на формирование и развитие научного мировоззрения, освоения методов научного познания мира, инженерных способностей учащихся в области точных наук.

Новизна программы состоит в том, что в процессе освоения содержания программы, учащиеся получают целый комплекс полезных навыков и умений, необходимых в дальнейшей практической жизни. Во время обучения у детей развивается мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгая последовательность в рассуждениях. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Актуальность программы

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями. Реализация учебных программ для изучения основ информатики в начальной школе позволяет привить детям простейшие навыки общения с компьютером, что помогает им на предметных уроках в основной школе сосредоточиться на смысловых аспектах. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Педагогическая целесообразность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Волшебный мир информатики» направлена на учащихся 8-11 лет. Программа учитывает психологические, индивидуальные и возрастные особенности учащихся.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебный мир информатики» (далее – Программа) составлена для учащихся младшего школьного возраста на основе программы «Информатика и ИКТ» (авторы Бененсон Е.П., Паутова А.Г.), рекомендованной Министерством образования РФ.

Программа знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе.

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Адресат программы

Возраст обучающихся- дети 8-11 лет.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем программы – 144 учебных часов.

Продолжительность учебного года:

Количество учебных недель - 36.

Количество учебных часов - 144.

Начало, окончание учебного года, даты учебных занятий уточняются в календарно-тематическом планировании, согласно учебного плана и утвержденного расписания занятий.

Организация учебного процесса – продолжительность занятий -40 мин, перерыв для отдыха детей между занятиями 10 минут.

Начало, окончание учебного года, даты учебных занятий уточняются в календарно-тематическом планировании, согласно учебного плана утвержденного расписания занятий.

Формы обучения (очно – заочная, дистанционная).

Виды занятий (беседы, лекции, практические занятия, соревнования, сеансы одновременной игры, конкурсы задач и этюдов, подготовка самостоятельных выступлений учащихся по проходимым темам).

Методы обучения (словесный (беседа, объяснение, рассказ). Показ на демонстрационной и интерактивной доске. Использование интернета, компьютерных обучающих программ. Участие в соревнованиях, конкурсах.

Содержание программы

Основными принципами реализации Программы являются:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях используются различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)

2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

Программа ориентирована на достаточно большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работа с компьютером может проводиться в следующих формах:

- **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
- **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
- **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах части занятия. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
- **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

Цель программы - развитие мотивации к творчеству и познанию, а также адаптации учащихся к социуму через обучение их основам информатики и компьютерных технологий.

Задачи:

- Сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней, о компьютере и сферах его применения
- Создать условия для развития логического и алгоритмического мышления.
- Познакомить учащихся с современными информационными технологиями.
- Привить навыки к творческому подходу в работе, через приобретение детьми опыта продуктивной творческой деятельности.

- Сформировать навыки использования компьютерной техники как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни.
- Способствовать овладению детьми различными средствами письменного и устного общения, способами презентации себя и своей деятельности.
- Способствовать развитию самостоятельности, организованности, аккуратности.
- Развить первоначальные способности ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.
- Воспитать интерес к информационной и коммуникационной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Содержание программы

Учебный план

№	Наименование тем	Количество часов			Результаты
		всего	теория	практика	
<i>Раздел I Введение в предмет</i>		2	1	1	
1	Введение в предмет	2	1	1	ознакомление с техникой безопасности работы в компьютерном классе, историей вычислительной техники, предназначением информатики
<i>Раздел II Компьютер</i>		16	7	9	
2	Компьютер и его основные устройства.	2	1	1	сформировано представление об основных элементах ПК
3	Устройства ввода информации	4	2	2	первоначальные навыки работы на клавиатуре и мышке
4	Операционная система Windows	8	3	5	сформировано представление об операционной

					системе Windows, основных объектах данной системы
5	Хранение информации на компьютере	2	1	1	сформировано представление о способах хранения информации
Раздел III Информационные технологии		20	6	14	
6	Программное обеспечение и прикладные программы	8	2	6	сформировано представление о видах программного обеспечения, имеются практические навыки работы в программах «Paint», «Блокнот», обучающих играх
7	Сервисы для работы в сети Интернет	12	4	8	сформировано представление о браузерах, сайтах, электронной почте, имеются первоначальные навыки работы в сети Интернет по поиску и сохранению различных видов информации
Раздел IV Информация		22	8	14	
8	Виды информации.	2	1	1	Сформировано представление о различных видах информации

9	Способы получения, представления и передачи информации.	2	1	1	Сформировано представление о многообразии способов получения, представления и передачи информации.
10	Элементы логики	6	2	4	Сформировано представление об простейших элементах логики
11	Множества	2	1	1	Сформировано представление о множествах и операциях с ними
12	Алгоритмы. Свойства алгоритмов	6	2	4	Сформировано представление об алгоритмах и их свойствах, имеются навыки разработки простейших алгоритмов
13	Модель и ее виды. Моделирование	4	1	3	Сформировано представление о видах моделей, процессе моделирования, имеются навыки создания простейших моделей
Раздел V Текстовый редактор MS Word		26	9	17	
14	Окно программы MS Word	4	2	2	сформировано представление об интерфейсе программы, имеются первоначальные навыки работы с составляющими

					программы
15	Ввод текста	4	1	3	Имеются первоначальные навыки набора текста
16	Форматирование текста	8	2	6	Сформировано представление о возможностях программы по форматированию текста, имеются практические навыки
17	Форматирование страницы	2	1	1	Сформировано представление о возможностях программы по форматированию страницы, имеются практические навыки
18	Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы)	6	2	4	Имеются первоначальные навыки работы с рисунками, фигурами и таблицами
19	Сохранение и печать документа	2	1	1	Имеются навыки сохранения печати документов
Раздел VI Редактор создания презентаций MS PowerPoint		20	7	13	
20	Окно программы MS PowerPoint	2	1	1	сформировано представление об интерфейсе программы, имеются первоначальные навыки работы с составляющими программы
21	Создание	6	2	4	Сформировано

	презентации и ее форматирование.				представление о возможностях программы по форматированию презентации, имеются практические навыки
22	Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы и т.д.)	4	1	3	Имеются первоначальные навыки работы с рисунками, фигурами и таблицами
23	Настройка смены слайдов и анимации.	6	2	4	Имеются первоначальные навыки настройки анимации и смены слайдов
24	Сохранение, печать и демонстрация презентации	2	1	1	Имеются навыки сохранения печати презентации, перехода в режим демонстрации и работы в нем.
Раздел VII Творческая среда «ПервоЛого 3.0»		34	10	24	
25	Окно программы «ПервоЛого 3.0»	4	2	4	сформировано представление об интерфейсе программы, имеются первоначальные навыки работы с составляющими программы
26	Работа с рисунком и формами Черепашки.	14	4	10	имеются навыки работы со встроенным графическим редактором, создания,

					открытия и сохранения Лого-проектов
27	Объекты, управление объектами (программирование Черепашки).	14	4	10	имеются навыки управления основными действиями с Черепашкой
Раздел VIII Подведение итогов		4		4	
28	Итоговые занятия	4		4	презентация итоговой творческой работы
	Всего	144	48	96	

Содержание учебного плана программы

Раздел I. Введение в предмет

1. Введение в предмет.

Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при работе в кабинете информатики. Что такое информатика? История вычислительной техники.

Практика: Правила работы за компьютером. Входное тестирование. Викторина «Правила работы в компьютерном классе».

Раздел II. Компьютер

2. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Компьютер и его основные устройства. Компьютер в жизни общества.

Практика: Викторина «Наш друг компьютер»

3. Устройства ввода информации.

Теория: Основные устройства для ввода информации в компьютер: клавиатура и мышь.

Практика: Работа на клавиатуре. Раскладка клавиатуры. Работа мышью. Руки солиста. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей)

4. Операционная система Windows.

Теория: 1. Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Окна. Папки. Рабочий стол. Главное меню «Пуск». Папки «Корзина», «Проводник», «Мой компьютер».

Практика: Знакомство с объектами Рабочего стола и основными видами окон операционной системы. Создание личной иерархии папок. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

5. Хранение информации на компьютере.

Теория: Способы хранения информации. Внутренние и внешние носители информации. Сохранение и перемещение файлов и папок. Буфер обмена.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфера обмена. Сохранение, перемещение и удаление файлов. Работа с флеш-картой. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

Раздел III. Информационные технологии

6. Программное обеспечение и прикладные программы.

Теория: Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы. Графический редактор «Paint» (вкладки, инструменты, возможности работы с цветом). Текстовый редактор «Блокнот»

Практика: Кроссворд «Компьютерные программы». Работа редакторе «Paint». Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструируем куб, пирамиду, конус, дом и т.д. Особенности работы с инструментом «Палитра». Создание творческого рисунка на свободную тему. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

7. Сервисы для работы в сети Интернет.

Теория: Основные сервисы сети Интернет, Web-страницы, сайты, поисковые системы, электронная почта. Окно браузера.

Практика: Поиск Web-страницы, сайта через адресную строку. Поиск и сохранение различных видов информации через поисковые системы. Регистрация и создания ящика электронной почты.

Раздел IV. Информация

8. Виды информации.

Теория: Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание являются информационными каналами между внешним миром и человеком.

Практика: Тест по теме «Источник и приемник информации». Поиск информации по тесту в сети Интернет.

9. Способы получения, представления и передачи информации.

Теория: Формы представления информации человеком. Текст в устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты,

графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Кодирование информации. Передача информации: источник и приёмник.

Практика: Обучающая игра «Угадай шифр». Поиск в сети Интернет и сохранение на компьютере различных форм представления информации.

10. Элементы логики.

Теория: Суждение: истинное и ложное. Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явлений.

Практика: Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создать новую пару; найти лишнее; сопоставить предметы и их свойства

11. Множества.

Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.

Практика: Игра «Всё наоборот». Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.

12. Алгоритмы. Свойства алгоритмов.

Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Исполнитель.

Практика: Кроссворд «Алгоритм». Составить алгоритм для Исполнителя. Составить алгоритм «Режим дня младшего школьника»

13. Модель и ее виды. Моделирование.

Теория: Что такое модель. Натурные и информационные модели. Карты, планы, схемы, таблицы графики, рисунки, чертежи – информационные графические модели.

Практика: Создать в программе «Paint» модель «Школьной спортивной площадки»

Раздел V. Текстовый редактор MS Word

14. Окно программы MS Word.

Теория: Назначение текстового редактора MSWord. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

Практика: Создание документа MSWord. Практическое знакомство с основными элементами окна программы. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

15. Ввод текста.

Теория: Основные правила для создания текста в программе MSWord.

Практика: Набор текста «Урок для кота». Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

16. Форматирование текста.

Теория: Что такое форматирование текста. Возможности форматирования текста в программе MSWord.

Практика: Форматирование текста «Урок для кота» (изменение типа, начертания и размера шрифта, выравнивание, абзац, выделение). Набор и форматирование текста (свободная тема, не менее 3 абзацев). Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

17. Форматирование страницы.

Теория: Возможности форматирования страницы в программе MSWord.

Практика: Оформление страницы текстов «Урок для кота», своего текста. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

18. Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы).

Теория: Способы вставки таблицы в программе MSWord. Особенности работы с таблицами. Создание рисунка в программе MSWord. Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла, вставка готовых фигур, таких как стрелки, элементы блок – схемы, круги и т.д.

Практика: Создание таблицы «Режим дня младшего школьника в учебные дни» в программе MSWord. Вставка готовых фигур. Поиск картинок в сети Интернет и вставка их в текст «Урок для кота», свой текст. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

19. Сохранение и печать документа.

Теория: Вкладка «Файл». Правила сохранения и печати документа в программе MSWord.

Практика: Оформление своего текста. Его сохранение через вкладку «Файл». Печать документа и его презентация.

Раздел V.I Редактор создания презентаций MS PowerPoint

20. Окно программы MS PowerPoint.

Теория: Назначение программы MS PowerPoint. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

Практика: Практическое знакомство с элементами окна программы MS PowerPoint.

21. Создание презентации и ее форматирование.

Теория: Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов.

Практика: Создание презентации «Зимние забавы» и ее форматирование. Создание презентации «Мои увлечения» и ее форматирование.

22. Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы и т.д.).

Теория: Вкладка «Вставка». Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы. Вставка таблиц, рисунков из файла.

Практика: Вставка таблицы, рисунков, готовых фигур в презентации «Зимние забавы» и «Мои увлечения». В том числе картинок найденных в сети «Интернет».

23. Настройка смены слайдов и анимации.

Теория: Вкладки «Анимация» и «Показ слайдов».

Практика: Настройка анимации и смены слайдов в презентации «Зимние забавы». Доработка личной презентации «Мои увлечения», настройка анимации и смены слайдов.

24. Сохранение, печать и демонстрация презентации.

Теория: Вкладка «Файл». Правила сохранения, предварительного просмотра и печати презентации.

Практика: Доработка личной презентации «Мои увлечения». Подготовка и проведение ее демонстрации.

Раздел VII. Творческая среда «ПервоЛого 3.0»

25. Окно программы «ПервоЛого 3.0».

Теория: Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Практика: Создание личного альбома и его сохранение. Изменение форм Черепашки. Апробирование возможностей инструментов.

26. Работа с рисунком и формами Черепашки.

Теория: Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление, перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.

Практика: Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему. Презентация своей работы.

27. Объекты, управление объектами (программирование Черепашки).

Теория: Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.

Практика: Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Презентация своей работы.

Раздел VIII. Подведение итогов

28. Итоговые занятия.

Практика: Разработка, оформление и презентация итоговой творческой работы «Животный мир Красноярского края». Итоговое тестирование.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

Обучающийся должен:

- Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- Понимать роль информационных процессов в современном мире;
- Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД:

- Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.
- Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в различных источниках.
- Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах.
- Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.
- Устанавливать причинно-следственные связи.
- Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных

- условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
 - Выполнять задания по аналогии.

Регулятивные УУД:

- Самостоятельно организовывать свое рабочее место.
- Определять цель учебной деятельности, план выполнения заданий с помощью педагога и самостоятельно.
- Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам.

Коммуникативные УУД:

- Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения
- Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).
- Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре (группе): устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты

Обучающийся должен знать:

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе Windows ;
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;
- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятия модели, моделирования;

- виды и свойства алгоритмов;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- основные методы обработки графической и текстовой информации;

Обучающийся должен уметь:

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- создавать и редактировать графические объекты;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

Календарный учебный график

№	Тема занятия	Дата	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
<i>Раздел I Введение в предмет (2ч)</i>					
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Входная тестовая работа	15.09.25	Инструктаж, тестирование	1	Результаты теста
1.2.	Введение в предмет	15.09.25	Лекция	1	
<i>Раздел II Компьютер (16ч)</i>					
2.1.	Компьютер и его основные устройства.	19.09.25	Лекция, тренинг	1	Кроссворд «Компьютер»
2.2.	Правила включения и выключения компьютера	19.09.25	Работа на ПК	1	
2.3.	Устройство ввода информации: мышь	22.09.25	Лекция, тренинг	1	
2.4.	Работа с мышью	22.09.25	Работа на ПК	1	Игра «Кто больше?»
2.5.	Устройство ввода информации: Клавиатура	26.09.25	Лекция, тренинг	1	
2.6.	Работа на клавиатуре.	26.09.25	Работа на ПК	1	Игра «Составь

					СЛОВО»
2.7.	Операционная система Windows	29.09.25	Лекция, тренинг	1	
2.8.	Прогулка по Рабочему столу	29.09.25	Лекция, тренинг	1	
2.9.	Пиктограммы объектов Рабочего стола	03.10.25	Работа на ПК, викторина	1	
2.10.	Понятие «Окно»	03.10.25	Работа на ПК	1	
2.11.	Файлы и файловая система	06.10.25	Лекция, тренинг	1	
2.12.	Работа в стандартных программах Блокнот, Калькулятор	06.10.25	Работа на ПК	1	
2.13.	Главное меню «Пуск»	10.10.25	Работа на ПК, игра	1	
2.14.	Работа в программе Paint	10.10.25	Работа на ПК, беседа	1	Игра-соревнование «Найди ошибку»
2.15.	Хранение информации на компьютере	13.10.25	Лекция, тренинг	1	
2.16.	Внутренние и внешние устройства хранения информации	13.10.25	Работа на ПК	1	
Раздел III Информационные технологии (20ч)					
3.1.	Программное обеспечение компьютера	17.10.25	Лекция, беседа	1	
3.2.	Программа для работы с текстами - Блокнот	17.10.25	Работа за ПК	1	Синквейн «Мой класс»
3.3.	Прикладные программы	20.10.25	Лекция, беседа	1	
3.4.	Обучающие программы	20.10.25	Работа за ПК	1	
3.5.	Графический редактор Paint. Назначение панелей инструментов	24.10.25	Работа за ПК	1	
3.6.	Создание, редактирование и сохранение компьютерного рисунка	24.10.25	Работа за ПК	1	
3.7.	Сборка рисунка из деталей	27.10.25	Работа за ПК	1	
3.8.	Создание и презентация творческой работы	27.10.25	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы по теме «Осень»
3.9.	Интернет. Основные понятия	31.10.25	Лекция, беседа	1	
3.10.	Браузеры. Основное	31.10.25	Работа на ПК	1	

	предназначение и возможности				
3.11.	WWW – информационная система. Web-страницы	07.11.25	Лекция	1	
3.12.	Поиск информации по адресу Web-страницы	07.11.25	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Животные Красноярского края»
3.13.	Поиск и сохранение различных видов информации	10.11.25	Работа на ПК	1	
3.14.	Электронная почта	10.11.25	Лекция	1	
3.15.	Регистрация и создание ящика электронной почты	14.11.25	Работа на ПК	1	
3.16.	Обмен информацией через электронную почту	14.11.25	Работа на ПК	1	Игра «Письмо другу»
3.17.	Социальные сети	17.11.25	Лекция, беседа	1	
3.18.	Создание группы в социальной сети «В Контакте»	17.11.25	Работа на ПК	1	
3.19.	Обмен информацией через социальную сеть «В Контакте»	21.11.25	Работа на ПК	1	
3.20.	Создание и презентация групповой творческой работы	21.11.25	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы по теме «Достопримечательности Красноярского края»
Раздел IV Информация (22ч)					
4.1.	Информация и органы чувств	24.11.25	Лекция, беседа	1	
4.2.	Источник и приемник информации	24.11.25	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Источник и приемник информации»
4.3.	Способы получения, представления и передачи информации.	28.11.25	Лекция, беседа	1	
4.4.	Способы кодирования информации	28.11.25	Работа на ПК, игра	1	Игра – соревнование «Тайное послание»
4.5.	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	01.12.25	Лекция, тренинг	1	
4.6.	Результат получения информации	01.12.25	Работа на ПК, игра	1	Игра «Найди пару»

4.7.	Элементы логики. Сопоставление.	05.12.25	Лекция, тренинг	1	
4.8.	Признаки и свойства предметов и явлений.	05.12.25	Работа на ПК	1	
4.9.	Элементы логики. Слова- кванторы.	08.12.25	Работа на ПК, беседа	1	
4.10.	Человек и обработка информации	08.12.25	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Элементы логики»
4.11.	Множества. Основные понятия	12.12.25	Лекция, тренинг	1	
4.12.	Операции с множествами	12.12.25	Работа на ПК, игра	1	Игра «Все наоборот»
4.13.	Алгоритмы. Основные понятия	15.12.25	Лекция, тренинг	1	
4.14.	Свойства алгоритмов	15.12.25	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Какие бывают алгоритмы»
4.15.	Способы записи алгоритмов	19.12.25	Работа на ПК	1	
4.16.	Разработка простейшего алгоритма	19.12.25	Работа на ПК, презентация	1	Презентация алгоритма
4.17.	Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.	22.12.25	Лекция, тренинг	1	
4.18.	Составление алгоритма для исполнителя. Промежуточная тестовая работа	22.12.25	Работа на ПК, тестирование	1	Результаты теста
4.19.	Модель и её виды	26.12.25	Лекция, тренинг	1	
4.20.	Натурные модели	26.12.25	Работа на ПК	1	
4.21.	Информационные модели	29.12.25	Работа на ПК	1	
4.22.	Моделирование	29.12.25	Работа на ПК, презентация	1	Презентация групповой творческой работы

Раздел V Текстовый редактор MS Word (26ч)

5.1.	MS Word – назначение программы.	12.01.26	Лекция, тренинг	1	
5.2.	MS Word – интерфейс программы	12.01.26	Работа на ПК	1	
5.3.	MS Word - строка меню, вкладки и команды	16.01.26	Лекция, тренинг	1	
5.4.	MS Word – панели инструментов	16.01.26	Работа на ПК	1	Кроссворд «MS Word»
5.5.	MS Word –ввод текста	19.01.26	Лекция,	1	

			тренинг		
5.6.	MS Word – создание простейшего текста	19.01.26	Работа на ПК	1	
5.7.	MS Word – понятие «абзац», «пробел», «регистр символа»	23.01.26	Работа на ПК	1	
5.8.	MS Word – использование служебных клавиш	23.01.26	Работа на ПК	1	
5.9.	MS Word – панель инструментов «форматирование»	26.01.26	Лекция, тренинг	1	
5.10.	MS Word – шрифт текста	26.01.26	Работа на ПК	1	
5.11.	MS Word – стили шрифта	30.01.26	Лекция, тренинг	1	
5.12.	MS Word – цвет текста	30.01.26	Работа на ПК	1	
5.13.	MS Word – выравнивание текста	02.02.26	Работа на ПК	1	
5.14.	MS Word – списки	02.02.26	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Веселые буквы»
5.15.	Создание текстового файла средствами MS Word	06.02.26	Работа на ПК	1	
5.16.	Форматирование созданного текста	06.02.26	Работа на ПК	1	
5.17.	MS Word – форматирование страницы	09.02.26	Лекция, тренинг	1	
5.18.	Оформление страницы созданного текстового файла	09.02.26	Работа на ПК	1	
5.19.	MS Word – вкладка «Вставка»	13.02.26	Лекция, тренинг	1	
5.20.	MS Word – вставка рисунков	13.02.26	Работа на ПК	1	
5.21.	MS Word – вставка фигур	16.02.26	Работа на ПК	1	
5.22.	MS Word – работа с таблицами	16.02.26	Лекция, тренинг	1	
5.23.	MS Word – создание и редактирование таблиц	20.02.26	Работа на ПК	1	
5.24.	Вставка объектов в созданный текстовый файл	20.02.26	Работа на ПК	1	
5.25.	MS Word – сохранение и печать документа	27.02.26	Лекция, тренинг	1	

5.26.	Доработка, печать и презентация текстового файла	27.02.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
Раздел VI Редактор создания презентаций MS PowerPoint (20ч)					
6.1.	MS PowerPoint - – назначение программы.	02.03.26	Лекция, тренинг	1	
6.2.	MS PowerPoint – интерфейс программы	02.03.26	Работа на ПК	1	
6.3.	MS PowerPoint – создание презентации	06.03.26	Работа на ПК	1	
6.4.	MS PowerPoint - строка меню, вкладки и команды	06.03.26	Лекция, тренинг	1	
6.5.	MS PowerPoint – панели инструментов	13.03.26	Работа на ПК	1	
6.6.	MS PowerPoint – ввод текста	13.03.26	Работа на ПК	1	
6.7.	MS PowerPoint – форматирование текста	16.03.26	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Мультимедийные презентации»
6.8.	Создание презентации средствами MS PowerPoint	16.03.26	Работа на ПК	1	
6.9.	MS PowerPoint – вкладка «Вставка»	20.03.26	Лекция, тренинг	1	
6.10.	MS PowerPoint – вставка автофигур, рисунков	20.03.26	Работа на ПК	1	
6.11.	MS PowerPoint – вставка таблиц	23.03.26	Работа на ПК	1	
6.12.	Вставка объектов в созданную презентацию	23.03.26	Работа на ПК	1	
6.13.	MS PowerPoint – вкладка «Дизайн»	27.03.26	Лекция, тренинг	1	
6.14.	MS PowerPoint – темы слайдов	27.03.26	Работа на ПК	1	

6.15.	MS PowerPoint – стили фона	30.03.26	Работа на ПК	1	
6.16.	MS PowerPoint – вкладка «Анимация»	30.03.26	Лекция, тренинг	1	
6.17.	MS PowerPoint – анимация объектов, смена слайдов	03.04.26	Работа на ПК, игра	1	Игра «Волшебные картинки»
6.18.	Настройка анимации и смены слайдов созданной презентации	03.04.26	Работа на ПК	1	
6.19.	MS PowerPoint – сохранение печать и демонстрация презентации	06.04.26	Работа на ПК	1	
6.20.	Доработка, сохранение, печать и демонстрация созданной презентации	06.04.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
Раздел VII Творческая среда «ПервоЛого 3.0» (34ч)					
7.1.	«ПервоЛого 3.0». Основные понятия	10.04.26	Лекция, тренинг	1	
7.2.	Как создать свой альбом	10.04.26	Лекция, тренинг	1	
7.3.	Создание личного альбома	13.04.26	Работа на ПК	1	
7.4.	Инструменты, закладки «ПервоЛого 3.0»	13.04.26	Работа на ПК	1	
7.5.	Оформление творческой работы «Подводный мир»	17.04.26	Работа на ПК	1	
7.6.	Демонстрация творческой работы «Подводный мир»	17.04.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
7.7.	Формы Черепашки. Основные понятия.	20.04.26	Лекция, тренинг	1	
7.8.	Многообразие форм Черепашки	20.04.26	Лекция, тренинг	1	
7.9.	Изменение форм Черепашки	24.04.26	Работа на ПК	1	
7.10.	Как надеть форму на Черепашку	24.04.26	Работа на ПК	1	

7.11.	Как вернуть исходную форму	27.04.26	Работа на ПК	1	
7.12.	Создание новой формы	27.04.26	Лекция, тренинг	1	
7.13.	Оформление творческой работы «Космос»	04.05.26	Работа на ПК	1	
7.14.	Демонстрация творческой работы «Космос»	04.05.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
7.15.	Копирование форм Черепашки	08.05.26	Лекция, тренинг	1	
7.16.	Копирование части рисунка в форму	08.05.26	Работа на ПК	1	
7.17.	Размещение формы на лист	15.05.26	Работа на ПК	1	
7.18.	Подготовка материала к творческой работе «Город»	15.05.26	Работа на ПК	1	
7.19.	Оформление творческой работы «Город»	18.05.26	Работа на ПК	1	
7.20.	Демонстрация творческой работы «Город»	18.05.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
7.21.	Программирование Черепашки	22.05.26	Лекция, тренинг	1	
7.22.	Объекты, управление объектами	22.05.26	Лекция, тренинг	1	
7.23.	Команды управления Черепашкой	25.05.26	Лекция, тренинг	1	
7.24.	Команды – «Увеличься», «Уменьшись»	25.05.26	Работа на ПК	1	
7.25.	Команды – «Иди», «Повернись»	29.05.26	Работа на ПК	1	
7.26.	Команды – «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	29.05.26	Работа на ПК	1	
7.27.	Команды – «Вылей краску», «Сотри рисунок»	01.06.26	Работа на ПК	1	
7.28.	Положение объекта	01.06.26	Лекция, тренинг	1	
7.29.	Команды – «Покажись-спрячься», «Перед всеми-позади всех»	05.06.26	Работа на ПК	1	
7.30.	Команды «Замри – отомри», «Домой»	05.06.26	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Приключения Черепашки»

7.31.	Создаем декорации	08.06.26	Лекция, тренинг	1	
7.32.	Подготовка материала к творческой работе «В зоопарке»	08.06.26	Работа на ПК	1	
7.33.	Оформление творческой работы «В зоопарке»	15.06.26	Работа на ПК	1	
7.34.	Демонстрация творческой работы «В зоопарке»	15.06.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
<i>Раздел VIII Подведение итогов (4ч)</i>					
8.1	Итоговая тестовая работа	19.06.26	Работа на ПК	1	Результаты теста
8.2	Подготовка материала к итоговой творческой работе «Мой край родной...»	19.06.26	Работа на ПК	1	
8.3	Оформление итоговой творческой работы «Мой край родной...»	22.06.26	Работа на ПК	1	
8.4	Демонстрация итоговой творческой работы «Мой край родной...»	22.06.26	Работа на ПК, презентация	1	Презентация итоговой творческой работы
	Итого:			144 ч	

Материально-техническое обеспечение:

- Учебный компьютерный кабинет
- компьютерные столы и стулья
- персональные компьютеры
- интерактивная доска
- принтер
- выход в Интернет

Цифровые информационные ресурсы:

- Программное обеспечение: Операционная система MS Windows. Пакет офисных программ (MS PowerPoint, MSWord)
- Комплект компьютерных программ к учебнику «Информатика и ИКТ» Бененсон Е.П., Паутова А.Г.
- Учебно-методический комплект «ПервоЛого 3.0»
- Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования.

Сроки контрольных процедур обозначены в календарном учебном графике.

Текущий контроль освоения программы - в течение учебного года.

Мониторинг качества освоения Программы - 3 раза в год (сентябрь, декабрь, май).

Итоговый контроль – май.

Формы аттестации и оценочные материалы

В процессе изучения Программы для оценки текущей работы используются следующие методы: педагогическое наблюдение, выполнение самостоятельных работ, выполнение проектных творческих заданий по определенной теме и защита своих работ перед группой, участие в конкурсах, олимпиадах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

Для подведения итогов реализации Программы используются следующие формы:

- тестовая работа (входная, промежуточная, итоговая);
- итоговая творческая работа.

ФИО	Компетентности									
	Знание правил ТБ	Знание устройства ПК и принципов работы ОС Windows	Умение использовать Интернет для поиска необходимой информации	Умение использовать готовые программные средства	Умение использовать элементы логики при работе с информацией	Умение самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы	Умение уверенно вводить текст с помощью клавиатуры	Умение работать с текстовой и графической информацией в текстовом редакторе Word	Умение работать с текстовой и графической информацией в редакторе создания презентаций PowerPoint	Умение работать с текстовой и графической информацией в творческой среде «ПервоЛого 3.0»
	Общий %*									

Мониторинг качества освоения Программы реализуется с использованием следующей системы диагностики:

[illegible]

% качества –**

Оцениваем компетентности по схеме:

0 – не освоил; 1 – частично освоил; 2 – освоил.

* Общий % подсчитывается исходя из суммы баллов по каждому ребенку (за 100% берется сумма всех компетентностей с максимальной оценкой)

Имея «идеальную» и «реальную» суммы баллов – вычисляем общий %.

** % качества вычисляем, выводя среднее арифметическое из последнего столбца.

Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы

Программа рассчитана на обучение детей от 8 до 11 лет. Принимаются в детское объединение все желающие, в том числе дети с ОВЗ, дети-инвалиды (не имеющие медицинских противопоказаний). Специальные навыки не требуются. Количество обучающихся в одной группе – 10 человек. Содержание Программы и организация работы позволяет комплектовать интегрированные группы (совместное обучение обычных детей и детей с ОВЗ).

Программа в период чрезвычайных ситуаций и соблюдения требований нормативных документов, издаваемых на уровне Министерства Просвещения РФ, Губернатора Красноярского края и Министерства образования Красноярского края может быть реализована с применением форм электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Для организации образовательного процесса, взаимодействия с учащимися используются возможности образовательной платформы «Учи.ру»; телефонная связь с родителями и учащимися.

Список литературы

Список литературы, рекомендованный педагогам:

- Intel «Обучение для будущего» (при поддержке Microsoft): Учеб.пособие.- 3-е изд. испр. — М.: Издательско-торговый дом «Русская Редакция», 2004.-368 с.
- Бененсон Е.П., Паутова А.Г., Информатика и ИКТ, учебник 2-4 класс., - М.: Издательство «Академкнига-Учебник», 2014
- Рабочая тетрадь для самостоятельной работы Информатика и ИКТ, 3 класс, М.: Издательство «Академкнига-Учебник», 2016
- Захарова Н.И. Внедрение информационных технологий в учебный процесс. – Журнал «Начальная школа» №1, 2008.

- Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
- Полат Е.С., М.Ю. Бухаркина, М.В.Моисеева, А.Е. Петрова "Новые педагогические и информационные технологии в системе образования". М., 2004.
- Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006

