

Областная государственная автономная нетиповая образовательная организация
«Центр выявления и поддержки одарённых детей в Ульяновской области
«Алые паруса»

СОГЛАСОВАНО

Экспертным советом

«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»

Протокол № ____ от « ____ » ____ 20 ____

УТВЕРЖДАЮ

Директор «ОГАН ОО Центр «Алые паруса»

_____ Т.А. Хмелевская

Приказ № ____ от « ____ » ____ 20 ____

ПРИНЯТО

на заседании Педагогического совета

«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»

Протокол № ____ от « ____ » ____ 20 ____

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Основы компьютерной грамотности»

Направленность: *техническая*

Уровень программы: *стартовый*

Срок реализации программы: 5 месяцев

Возраст обучающихся: 6-12 лет

Автор-разработчик:

педагог дополнительного
образования

Борисова Екатерина Алексеевна

Ульяновск, 2026 год

Структура дополнительной общеразвивающей программы

1 Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	4
1.3 Содержание программы	6
1.3.1 Учебный план	6
1.4 Планируемые результаты освоения программы.....	10
2 Комплекс организационно-педагогических условий	11
2.1 Календарный учебный график.....	11
2.2 Условия реализации программы	17
2.3 Формы аттестации.....	18
2.4 Критерии оценки	18
2.5 Воспитательный компонент.....	20
Список литературы	25
Приложение 1	27
Приложение 2.....	29

1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79).
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)
- Постановление Правительства Российской Федерации об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 11 октября 2023 г. №1678.
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р».
- Устав «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».
- Локальные акты «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

Уровень программы: стартовый

Направленность программы: техническая

Программа «Основы компьютерной грамотности» для начальной школы направлена на формирование у обучающихся базовых знаний и навыков работы с компьютером, развитие информационной культуры и цифровой грамотности, а также на развитие логического мышления, внимательности и умения решать простые задачи с использованием компьютерных технологий. Она способствует формированию у детей ответственного и безопасного поведения в цифровой среде, расширяет их представления о возможностях современных информационных технологий и создает основу для дальнейшего освоения более сложных компьютерных навыков.

Дополнительность программы для школьников заключается в том, что она не заменяет базовое школьное образование, а обогащает его, формируя цифровые компетенции сверх обязательной программы. Ключевые признаки дополнительной: добровольное участие, междисциплинарность — связывает математику, творчество, безопасность в сети, практико-ориентированность — акцент на реальные задачи (работа с текстами,

графикой, интернетом, облачными сервисами), доступность — для детей разного возраста (6–12 лет) и уровня подготовки.

Актуальность программы. Данная программа является достаточно актуальной в наши дни, поскольку информационную грамотность необходимо развивать с начальной школы. Программа поможет сформировать наиболее полное представление об информационных компьютерных технологиях, а также будут отражены положительные и отрицательные стороны применения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) на уроках в начальной школе.

Новизна данной программы заключается в том, что она строится на предметно - практической деятельности, которая является для обучающихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития. Кроме того, в рамках программы обучающимся прививаются навыки общения с компьютером именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Отличительные особенности программы. Программа знакомит младших школьников с прикладными компьютерными программами, где большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность. Также немаловажно то, что программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться работой с компьютером в целом и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач.

Педагогическая целесообразность программы заключается в создании организационных и психолого-педагогических условий для привлечения детей к занятиям технической направленности, обеспечивающих развитие мотивации к познанию, творчеству и труду, логических способностей, формирование компетенций важных в использовании ПК, как факторов успешного самоопределения и самореализации личности в современном мире.

Адресат программы: дети 6-12 лет, желающие научиться грамотно работать на компьютере.

Формы обучения: очная

Формы и виды занятий: теоретические, комбинированные и практические занятия, конкурсы, соревнования. Основной формой является групповое обучение.

Объем программы: 72 часа

Срок освоения программы: 5 месяцев

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 мин.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – познакомить обучающихся с компьютером, научить

работать в основных прикладных программах, а также научить защищать своё устройство от «вирусов». Подготовить к участию в региональном этапе Всероссийского открытого фестиваля научно-технического творчества учащихся «Траектория технической мысли».

Задачи:

Образовательные

- освоить компьютерную технику, познакомить с основными устройствами компьютера, компьютерными программами и интерфейсом;
- обучить работать с информацией, осуществлять ее отбор, анализ и систематизацию;
- освоить способы получения, хранения, переработки информации;
- изучить безопасные приемы работы на компьютере;
- освоить приемы работы цифровыми образовательными ресурсами, готовыми материалами на электронных носителях;
- освоить способы работы с простыми информационными объектами (текст, таблица, схема, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление.

Развивающие

- развить внимание, память;
- расширить область знаний о профессиях;
- расширить словарный запас детей;
- развить творческое и логическое мышление;
- развить коммуникативные способности;
- развить комбинаторные способности и мелкую моторику;
- развить интерес к сфере информационных технологий.

Воспитывающие

- воспитать трудолюбие, аккуратность, бережливость, усидчивость;
- воспитать уважительное отношение к товарищам и педагогу;
- воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

1.3 Содержание программы

1.3.1 Учебный план

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в курс. История создания и развития компьютера. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	2	1	1	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
2.	Устройство компьютера. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней. Понятие и назначение курсора.	2	1	1	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
3.	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурой.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
4.	Понятие «тачпад». Как пользоваться тачпадом (сенсорной панелью).	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
5.	Как перезагрузить компьютер. Изучение понятия «операционная система» и её функции.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
6.	Операционная система «Linux». Знакомство с интерфейсом.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
7.	Понятия «файл» и «папка». Создание папки на рабочем столе компьютера.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение

8.	Понятия «рабочий стол» и меню «пуск».	2	1	1	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
9.	Понятие «компьютерное окно». Кнопки управления компьютерным окном. Работа с компьютерными окнами.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
10.	Понятие «контекстное меню» и работа с ним.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
11.	Знакомство с компьютерными программами. Виды компьютерных программ. Встроенные компьютерные программы.	4	1	3	Беседа, устный опрос, практическая работа, наблюдение
12.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Writer (текстовый процессор).	6	2	4	Практическая работа, устный опрос.
13.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Calc (табличный процессор)	6	2	4	Практическая работа, устный опрос.
14.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Impress (программа для создания презентаций)	6	2	4	Практическая работа, устный опрос.
15.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Draw (графический редактор)	6	2	4	Практическая работа, устный опрос.

16.	Подготовка к конкурсам, соревнованиям.	8	2	6	Практическая работа, устный опрос.
17.	Итоговый контроль.	2	1	1	Практическая работа, устный опрос
	Итого	72	22	50	

Содержание учебного плана

Тема 1. Введение в курс. История создания и развития компьютера. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.

Теория. Введение в курс. История развития, возможности современного компьютера. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Включение, выключение, перезагрузка компьютера.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 2. Устройство компьютера. Знакомство с мышью. Освоение приёмов работы с ней. Понятие и назначение курсора.

Теория. Устройство компьютера. Понятие и назначение компьютерной мыши и курсора.

Практика. Работа с компьютерной мышью. Освоение приемов работы с ней.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 3. Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурой.

Теория. Понятие «клавиатура».

Практика. Работа с клавиатурой. Освоение приемов работы с ней.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 4. Понятие «тачпад». Как пользоваться тачпадом (сенсорной панелью).

Теория. Понятие «тачпад». Правила пользования сенсорной панелью.

Практика. Работа с сенсорной панелью, освоение приемов.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 5. Как перезагрузить компьютер. Изучение понятия «операционная система» и ее функции.

Теория. Что такое перезагрузка компьютера. Изучение понятия «операционная система», ее функции.

Практика. Перезагрузка компьютера.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 6. Операционная система «Linux». Знакомство с интерфейсом.

Теория. Обзор операционных систем.

Практика. Работа с рабочим столом и панелью задач «Linux».

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 7. Понятия «файл» и «папка». Создание папки на рабочем столе компьютера.

Теория. Понятия «файл» и «папка».

Практика. Создание папки на рабочем столе компьютера.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 8. Понятия «рабочий стол» и меню «пуск».

Теория. Понятия «рабочий стол» и меню «пуск».

Практика. Работа с меню «Пуск».

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 9. Понятие «компьютерное окно». Кнопки управления компьютерным окном. Работа с компьютерными окнами.

Теория. Понятие «компьютерное окно». Кнопки управления компьютерным окном. *Практика.* Работа с компьютерными окнами.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 10. Понятие «контекстное меню» и работа с ним.

Теория. Знакомство с понятием «контекстное меню».

Практика. Работа с контекстным меню.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 11. Знакомство с компьютерными программами. Виды компьютерных программ. Встроенные компьютерные программы.

Теория. Знакомство с компьютерными программами. Виды компьютерных программ. Встроенные компьютерные программы.

Практика. Поиск компьютерных встроенных программ.

Контроль. Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Тема 12. Изучение «LibreOffice». Знакомство с Writer (текстовый процессор).

Теория. Интерфейс редактора. Создание документа. Возможности программы.

Практика. Создание и редактирование текстового документа.

Контроль. Практическая работа, устный опрос.

Тема 13. Изучение «LibreOffice». Знакомство с Calc (табличный процессор).

Теория. Интерфейс программы. Основные приемы работы с электронными таблицами.

Практика. Вычисление в электронных таблицах.

Контроль. Практическая работа, устный опрос.

Тема 14. Изучение «LibreOffice». Знакомство с Impress (программа для создания презентаций).

Теория. Интерфейс программы. Добавление слайда, вставка объектов в слайд

Практика. Создание и редактирование презентации.

Контроль. Практическая работа, устный опрос.

Тема 14. Изучение «LibreOffice». Знакомство с Draw (графический редактор).

Теория. Знакомство с программой, ее функции, обзор инструментов.

Практика. Работа с программой, создание рисунков.

Контроль. Практическая работа, устный опрос.

Тема 15. Подготовка к конкурсам, соревнованиям.

Теория. Обсуждение темы конкурса, выбор версии проекта (анимированная открытка, мультфильм, игра, викторина).

Практика. Создание творческого проекта к конкурсу.

Контроль. Практическая работа. Демонстрация работ.

Тема 16. Итоговый контроль.

Теория. Замена цвета текста, шрифта.

Практика. Набор заданного текста в соответствии с заданными требованиями.

Контроль. Практическая работа, устный опрос.

1.4 Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- ответственное отношение к учению, аккуратность, бережливость;
- уважительное отношение к сверстникам и взрослым;
- сформирована коммуникативная компетенция в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- развитые внимание, память, расширенный словарный запас;
- способность мыслить творчески, решать логические задачи;
- проявление устойчивого интереса к сфере информационных технологий, знание профессий, связанных с использованием цифровых технологий.

Предметные результаты:

- умение использовать программные продукты;
- умение грамотно организовать работу на ПК;
- умение пользоваться браузерами, поисковыми системами, работать с почтой;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачами коммуникации.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель: 18

Количество учебных занятий: 36

Даты начала и окончания учебного периода: 14.09.2026-31.01.2027

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причина изменения даты
					Планируемая	Фактическая	
1.	Введение в курс. История создания и развития компьютера. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	2	Лекция (видеоконференция)	Тест, устный опрос			
2.	Устройство компьютера. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней. Понятие и назначение курсора.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
3.	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурой.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
4.	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурой.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Практическая работа			

5.	Понятие «тачпад». Как пользоваться тащпадом (сенсорной панелью).	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
6.	Понятие «тачпад». Как пользоваться тащпадом (сенсорной панелью).	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Практическая работа			
7.	Как перезагрузить компьютер. Изучение понятия «операционная система» и её функции.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
8.	Как перезагрузить компьютер. Изучение понятия «операционная система» и её функции.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
9.	Операционная система «Linux». Знакомство с интерфейсом	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
10.	Операционная система «Linux». Знакомство с интерфейсом.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			

11.	Понятия «файл» и «папка». Создание папки на рабочем столе компьютера.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
12.	Понятия «файл» и «папка». Создание папки на рабочем столе компьютера.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Практическая работа			
13.	Понятия «рабочий стол» и меню «пуск».	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
14.	Понятие «компьютерное окно». Кнопки управления компьютерным окном. Работа с компьютерными окнами.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
15.	Понятие «компьютерное окно». Кнопки управления компьютерным окном. Работа с компьютерными окнами.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
16.	Понятие «контекстное меню» и работа с ним.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
17.	Понятие «контекстное меню» и работа с ним.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
18.	Знакомство с компьютерными программами. Виды компьютерных программ. Встроенные компьютерные программы.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			

19.	Знакомство с компьютерными программами. Виды компьютерных программ. Встроенные компьютерные программы.	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
20.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Writer (текстовый процессор)	2	Комбинированное занятие (мастер класс)	Устный опрос, практическая работа			
21.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Writer (текстовый процессор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	практическая работа			
22.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Writer (текстовый процессор)	2	Комбинированное занятие (мастер класс)	практическая работа			
23.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Calc (табличный процессор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
24.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Calc (табличный процессор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	практическая работа			
25.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Calc (табличный процессор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	практическая работа.			
26.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Impress (программа для создания презентаций)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
27.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с	2	Комбинированное	практическая			

	Impress (программа для создания презентаций)		ное занятие (онлайн-консультация)	работа			
28.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Impress (программа для создания презентаций)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Практическая работа			
29.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Draw (графический редактор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Устный опрос, практическая работа			
30.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Draw (графический редактор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Практическая работа			
31.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Draw (графический редактор)	2	Комбинированное занятие (онлайн-консультация)	Практическая работа			
32.	Создание проектов, приуроченных к праздникам.	2	Самостоятельная работа	Практическая работа			
33.	Создание проектов, приуроченных к праздникам.	2	Самостоятельная работа	Практическая работа			
34.	Создание проектов, приуроченных к праздникам. Подготовка конкурсного проекта.	2	Самостоятельная работа	Практическая работа			
35.	Защита творческих проектов. Беседа о профессиях в IT: профессии, связанные с графикой и анимацией	2	Комбинированное занятие	Устный опрос, беседа			
36.	Итоговый контроль.	2	Комбинированное занятие (онлайн-	Устный опрос, практическая работа			

			консультация)				
	Итого:	72					

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Объединение располагается в учебном кабинете. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: рабочими столами, стульями, компьютерами, программным обеспечением, выходом в интернет, мультимедийной доской, столом для руководителя.

Группа учеников состоит из 12 человек.

Рабочее место оснащено столом, стульями, персональным компьютером или ноутбуком, компьютерной мышью, программным обеспечением.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителем соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы, объявлением темы занятия, плана работы. Новую тему руководитель объясняет с применением технологий мультимедиа.

Методическое обеспечение программы включает в себя дидактический материал – презентации, видеозаписи, мультимедийные материалы.

Дидактический материал создается, подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностей.

Методические материалы.

Для организации занятия в образовательном процессе используются:

- словесный метод (устное изложение, опрос и др.);
- наглядный метод (показ видеоматериалов, иллюстраций, работа по образцу и др.);
- практический метод (практические работы и др.).

Для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося.

При подготовке к занятиям большое внимание уделяется нормам организации учебного процесса и дидактическим принципам. Прежде всего это принцип наглядности, так как психофизическое развитие обучающихся, на которое рассчитана данная программа, характеризуется конкретно-образным мышлением. Ориентируясь на этот принцип, педагог составляет учебно-тематическое планирование с учетом возможности его изменения.

В программе учитывается взаимосвязь репродуктивной и проблемной формы обучения, коллективной и самостоятельной работы. Используются активные и интерактивные формы учебного сотрудничества: «учитель-ученик», парная и групповая работа.

Учитывая возраст учащихся, проверку знаний можно проводить в форме игры, викторины, конкурсов, защиты творческих проектов.

Информационное обеспечение.

Цифровые платформы и инструменты:

-Google Drive и Microsoft Office — обучение работе с текстовыми

документами, таблицами и презентациями;

-Paint и Tux Paint — графические редакторы для развития творческих навыков;

-Gamefroot — платформа для создания видеоигр без написания кода, используя блочное программирование.

Кадровое обеспечение программы: программу реализуют педагоги дополнительного образования Богданова Ева Муслимовна, Борисова Екатерина Алексеевна.

2.3 Формы аттестации

Формы проведения аттестации: защита проекта, конкурсы и соревнования различного уровня.

Виды контроля:

- Предварительный (входная диагностика) – проводится в виде тестирования при зачислении на программу.

- Текущий контроль – проводится на каждом занятии в виде тестирования, дискуссии, практической работы над заданиями в определенной тематике.

- Тематический контроль – проводится по мере освоения каждого раздела. Включает фронтальный устный опрос, а также различные виды деятельности при индивидуальном и групповом опросе.

- Итоговый контроль: защита проектов. Конкурсы внутри группы, участие в региональных и межрегиональных конкурсах.

2.4 Критерии оценки

Оценочные материалы выражаются в успешной сдаче текущих и итоговых тестов по разделам программы, в участии в ВсОШ и других олимпиадах, конкурсах.

Формы проведения итогов:

- итоговая контрольная работа;
- конкурсы, хакатоны, олимпиады различного уровня.

Способы определения результативности

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося.

Формы диагностики:

1. Промежуточная диагностика уровня освоения материала – решение поставленных задач по итогам изучения каждого раздела. Каждая правильно решенная задача оценивается в 4 балла.

Оценка решения: только ответ – 0 баллов; использована буквенная запись чисел без подсчета ответа – 1 балл; ответ посчитан, но неправильно вследствие вычислительной ошибки – 3 балла; полное и правильное решение – 4 балла.

2. Итоговая диагностика уровня освоения материала проводится в форме командного соревнования.

Предметом оценки служат умения и знания, направлены на формирование общих и профессиональных компетенций.

Оперативный контроль осуществляется по итогам каждого занятия в форме тестирования. На выполнение заданий отводится 5 минут. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Максимально возможное количество баллов за тестирование – 5.

Задачи текущего контроля:

- повышение мотивации обучающихся к регулярной учебной работе;
- развитие навыков самостоятельной работы;
- обеспечение обратной связи между обучающимися и преподавателем, на основании которой устанавливается, как обучающиеся воспринимают и усваивают учебный материал;
- дифференциация итоговой оценки знаний.

В качестве формы контроля усвоения учебного материала используется рейтинговая система.

Таблица 1 – Шкала оценки знаний

Оценка	Значение	Средняя оценка	Баллы
A+	Замечательно	5	100
A	Отлично	4,75	95 – 99
A–	Почти отлично	4,5	90 – 94
B+	Очень хорошо	4,25	85 – 89
B	Хорошо	4	80 – 84
B–	Почти хорошо	3,75	75 – 79
C+	Вполне удовлетворительно	3,5	70 – 74
C	Удовлетворительно	3,25	65 – 69
C–	Почти удовлетворительно	3	60 – 64
F	Не набрано достаточное количество баллов	0	59 – 0

Таблица 2 – Рейтинг – шкала

Форма контроля	Баллы
Текущий	10 – 20
Промежуточный	4 – 16
Домашний	5 – 10
Итоговый контроль	30 – 40
Всего:	100

Текущий контроль проводится в форме самостоятельной работы, что позволяет определить уровень освоения материала и выявить затруднения на ранней стадии.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты творческого проекта. Итоговая работа демонстрирует навыки проектирования и программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, творческого мышления для решения поставленной проблемы, а также навыки написания технической документации и представления проекта.

2.5 Воспитательный компонент

Цель воспитательной работы:

Создать условия для формирования у обучающихся положительных личностных качеств, цифровой культуры, творческого мышления и навыков совместной деятельности через процесс создания собственных программ и проектов в доступной и мотивирующей форме.

Задачи воспитательной работы:

1. Формирование интереса к познанию и техническому творчеству.

Создание проектов позволяет обучающимся реализовывать собственные идеи в виде презентаций, докладов — это способствует пробуждению исследовательского интереса.

2. Воспитание трудолюбия и усидчивости.

Проектная деятельность требует усилий, проверки и доработки — дети учатся доводить дело до конца.

3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков.

Работа в парах и группах над проектами способствует воспитанию уважения к чужому мнению и умению работать в команде.

4. Формирование навыков самоорганизации.

Для создания проекта ученику необходимо планировать свои действия, распределять время и ресурсы.

5. Развитие ответственности и самостоятельности.

Индивидуальные задания формируют чувство личной ответственности за результат.

6. Формирование цифровой этики и культуры.

Ученики учатся вести себя корректно в цифровой среде, уважать авторские права и соблюдать правила общения.

Приоритетные направления воспитательной деятельности:

1. Гражданско-патриотическое воспитание

Формирование у обучающихся чувства гражданственности, любви к Родине, уважения к её истории, культуре, государственным символам. Можно создавать проекты на темы истории, культурного наследия, государственных праздников.

2. Духовно-нравственное воспитание

Формирование у обучающихся нравственных ориентиров, культуры поведения, доброжелательности, ответственности, уважения к другим людям. Создание сюжетов, иллюстрирующих моральные выборы, добро и зло, честность, дружбу и т. д.

3. Социальное воспитание

Формирование навыков конструктивного общения, коллективной работы, умения сотрудничать, решать конфликты мирным путём. Работа в командах, обмен проектами, участие в школьных конкурсах программирования.

4. Трудовое и профессиональное воспитание

Формирование уважения к труду, развитие интереса к профессиям, в том числе в сфере информационных технологий. Моделирование деятельности различных профессий (аниматор, программист, инженер).

5. Экологическое воспитание

Воспитание бережного отношения к природе, развитие экологического сознания. Создание интерактивных проектов на тему экологии, защиты окружающей среды.

6. Эстетическое воспитание

Развитие художественного вкуса, эстетического восприятия, творческих способностей. Оформление проектов с использованием анимации, дизайна, музыки.

7. Физическое воспитание и формирование культуры здоровья и безопасности. Формирование здорового образа жизни, безопасности в реальной и цифровой среде. Создание обучающих проектов о ЗОЖ, правилах дорожного движения, цифровой гигиене.

Формы воспитательной работы:

– беседа, дискуссия, проектная деятельность, тематические мероприятия, экскурсии и встречи.

Планируемые результаты воспитательной работы:

Личностные результаты:

- Формирование устойчивого познавательного интереса к информационным технологиям.
- Развитие ответственности, самостоятельности и настойчивости при выполнении заданий.
- Проявление инициативности и творческого подхода в решении задач.

- Формирование доброжелательного отношения к другим, готовности к сотрудничеству.

Социальные результаты:

- Опыт работы в команде, умение распределять роли и сотрудничать.
- Уважительное и корректное общение в цифровой среде (цифровая этика).
- Участие в коллективных и общественно значимых делах (проекты, конкурсы).
- Умение конструктивно воспринимать критику и учитывать мнение других.

Нравственные результаты:

- Осознание важности честности, справедливости и уважения к труду.
- Формирование ценностного отношения к результатам своего и чужого труда.
- Развитие чувства гордости за свои достижения и достижения одноклассников.

Цифрово-культурные результаты:

- Формирование культуры безопасного поведения в цифровой среде.
- Умение использовать цифровые инструменты для творческого самовыражения.
- Осознание ответственности при публикации и использовании цифрового контента (авторское право и лицензии).

Календарный план воспитательной работы:

№ п/п	Название раздела, темы	Воспитательная составляющая
1.	Введение в курс. История создания и развития компьютера. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
2.	Устройство компьютера. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней. Понятие и назначение курсора.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
3.	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурой.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации.

		5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
4.	Понятие «тачпад». Как пользоваться тащпадом (сенсорной панелью).	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
5.	Как перезагрузить компьютер. Изучение понятия «операционная система» и её функции.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
6.	Операционная система «Linux» Знакомство с интерфейсом.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
7.	Понятия «файл» и «папка». Создание папки на рабочем столе компьютера.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
8.	Понятия «рабочий стол» и меню «пуск».	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
9.	Понятие «компьютерное окно» Кнопки управления компьютерным окном. Работа с компьютерными окнами.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации.

		5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
10.	Понятие «контекстное меню» и работа с ним.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
11.	Знакомство с компьютерными программами. Виды компьютерных программ. Встроенные компьютерные программы.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
12.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Writer (текстовый процессор).	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
13.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Calc (табличный процессор)	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
14.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Impress (программа для создания презентаций)	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
15.	Изучение «LibreOffice». Знакомство с Draw (графический редактор)	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации.

		5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
16.	Подготовка к конкурсам, соревнованиям.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.
17.	Итоговый контроль.	1. Формирование интереса к познанию техническому творчеству. 2. Воспитание трудолюбия и усидчивости. 3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков. 4. Формирование навыков самоорганизации. 5. Развитие ответственности и самостоятельности. 6. Формирование цифровой этики и культуры.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Козлова, И. С. Занимательная информатика: книга для учителя: методическое пособие / И. С. Козлова. – Москва: ФЛИНТА, 2021. – 154 с. – ISBN 978-5-9765-4596-0. – Текст: электронный. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1860059> (дата обращения: 14.04.2026). – Режим доступа: по подписке. Андрей Ветров. Excel 2013—2016, 2017.

2. Митио Сибуя, Сибуя, Митио Занимательная информатика. Центральный процессор. Манга / Митио Сибуя; пер. с яп. А.Б. Клионского. — Москва: ДМК Пресс, 2017 — 250 с. — (Образовательная манга). — ISBN 978-5-97060-507-3. – Текст: электронный. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1027869> (дата обращения: 13.03.2026). – Режим доступа: по подписке.

Литература для обучающихся:

1. Абрамова, Г. А. Информатика : учебное пособие для начальной школы / Г. А. Абрамова, Н. В. Комарова. – Москва : Просвещение, 2018. – 144 с.

2. Белов, В. В. Компьютер для начинающих : учебник / В. В. Белов. – Санкт-Петербург : Питер, 2020. – 256 с.

3. Васильева, И. Е. Информатика в начальной школе : методическое пособие / И. Е. Васильева. – Москва : Дрофа, 2019. – 192 с.

4. Громов, А. Н. Первые шаги в информатике : учебник для 1-2 классов / А. Н. Громов. – Москва : Баласс, 2021. – 160 с.
5. Иванова, О. А. Занимательная информатика : рабочая тетрадь для младших школьников / О. А. Иванова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2022. – 80с.
6. Калинкина, М. Ю. Информатика : практикум для начальной школы / М. Ю. Калинкина. – Самара : Корпорация "Федоров", 2017. – 128 с.
7. Кириллов, Д. И. Компьютерная грамотность для детей : самоучитель / Д. И. Кириллов. – Москва : Эксмо, 2023. – 288 с.
8. Кузнецов, А. А. Информатика и ИКТ : учебник для 3 класса / А. А. Кузнецов, И. В. Семенов. – Москва : Вентана-Граф, 2020. – 176 с.

Литература для родителей:

1. Макарова, Н. В. Информатика : учебник для начальной школы / Н. В. Макарова. – Москва : Академия, 2018. – 224 с.
2. Петров, И. И. Мой первый компьютер : учебное пособие для детей / И. И. Петров. – Екатеринбург : Уралнаучкнига, 2021. – 112 с.
3. Смирнова, Е. О. Информатика в играх и задачах : учебное пособие / Е. О. Смирнова. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022. – 144 с.
4. Тихомирова, В. П. Информатика для малышей : методические рекомендации / В. П. Тихомирова. – Москва : Айрис-пресс, 2019. – 160 с.

Приложение 1

Тест по технике безопасности

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Выберите один вариант ответа.

1. Общие правила поведения и ТБ в кабинете

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо
 - 1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.
2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?
 - 1) нет;
 - 2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
 - 3) да.
3. Что можно делать обучающемуся в компьютерном классе только с разрешения педагога?
 - 1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;
 - 2) устанавливать или удалять программы на компьютер;
 - 3) отключать и подключать устройства к компьютеру.
4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо
 - 1) продолжить работу за компьютером;
 - 2) сообщить об этом учителю;
 - 3) немедленно покинуть класс.
5. В случае пожара необходимо
 - 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
 - 2) немедленно покинуть компьютерный класс;
 - 3) выключить компьютер и покинуть здание.
6. Какие из перечисленных действий не запрещаются в кабинете?
 - 1) отключать и подключать устройства к компьютеру;
 - 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
 - 3) работать двум обучающимся за одним компьютером.
7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?
 - 1) двое;
 - 2) трое;
 - 3) один;
 - 4) четыре.
8. Какие действия не запрещены правилами поведения в кабинете?
 - 1) пройти в кабинет без обуви;

Окончание приложения 1

- 2) работать с влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

II. Правила работы за компьютером

- 9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на уроке
 - 1) да, если это необходимо;
 - 2) можно, но только с разрешения учителя;
 - 3) нет.
- 10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:
 - 1) проверить питание;
 - 2) проверить переключатели;
 - 3) сообщить учителю.
- 11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на занятии?
 - 1) да, при необходимости;
 - 2) да;
 - 3) нет.
- 12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время урока?
 - 1) любые;
 - 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
 - 3) только те, которые изучали раньше.
- 13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
 - 1) проверить, подключено ли устройство к ПК;
 - 2) перезагрузить ПК;
 - 3) сообщить учителю.
- 14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?
 - 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
 - 2) покинуть кабинет;
 - 3) выключить компьютер.

III. Сохранение здоровья при работе за компьютером

- 15. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?
 - 1) нет;
 - 2) да, если разрешил учитель;
 - 3) да.

Приложение 2

Методические рекомендации по проведению занятий с применением оборудования.

Использование интерактивной доски на занятиях

Интерактивная доска - сенсорный экран, подсоединенный к компьютеру, изображение с которого передает на доску проектор. Вместе они являются интерактивным комплексом. В программном обеспечении любой ИД имеются различные функции, с помощью которых можно продуктивно работать с любыми объектами на доске: перемещать, группировать, скрывать за шторкой, делать съемку экрана, видеозапись урока и многое другое.

Интерактивные доски делятся на два класса в зависимости от расположения проектора: с фронтальной и обратной проекцией.

Доски с фронтальной проекцией распространены наиболее широко, хотя и обладают очевидным недостатком: докладчик может загораживать собой часть изображения. Чтобы этого не было, проектор подвешивают под потолком как можно ближе к доске, объектив наклоняют вниз, а возникающие трапециевидные искажения компенсируют с помощью системы цифровой коррекции.

Доски с обратной проекцией, где проектор находится позади экрана, существенно дороже и занимают в аудитории больше места, чем доски с прямой проекцией. Поскольку экран работает на просвет, возможны проблемы с видимостью изображения под большими углами.

Проектор и компьютер для работы с интерактивной доской могут быть практически любыми (например, те, что уже есть в школе) – специальных требований к ним для работы с доской не предъявляется.

Преимущества и недостатки интерактивных досок

Преимущества для педагогов:

1. Работа с доской в полной мере позволяет реализовать принцип наглядности;
2. Поощряет импровизацию и гибкость, позволяя рисовать и делать записи поверх любых приложений;
3. Позволяет сохранять и распечатывать изображения на доске, включая любые записи, сделанные во время занятия, не затрачивая при этом много времени и сил и упрощая проверку усвоенного материала;
4. Разнообразие цветов, доступных на интерактивной доске, позволяет выделять важные области и привлекать внимание к ней, связывать общие идеи или показывать их отличие и демонстрировать ход размышления.
5. Возможность вынести ключи решений на доску. Их можно временно спрятать за каким-либо объектом на рабочем слайде или поместить на следующий слайд.
6. Значительно экономит время при подготовке к урокам за счет встроенных функций ПО;
7. Удобна при работе в большой аудитории;

Окончание приложения 2

8. Вдохновляет преподавателей на поиск новых подходов к обучению, стимулирует профессиональный рост.

Преимущества для обучающихся:

1. Делает занятия интересными и является мощным инструментом для развития мотивации к обучению;
2. Предоставляет больше возможностей для активного участия в учебном процессе;
3. Облегчает понимание сложного материала в результате более ясного, эффективного и динамичного его представления;
4. Способствует развитию творчества и самостоятельности учащихся;
5. Возможность вырезать и стирать объекты с экрана, копировать и вставлять их, отменять или возвращать действия придает учащимся больше уверенности: они знают, что всегда могут вернуться на шаг назад, что-то изменить или исправить.

Среди недостатков или возможных трудностей, можно отметить:

1. Недостаточно приспособленное для педагогов программное обеспечение досок;
2. Невозможность обновления существующего ПО из-за отсутствия выхода в Интернет;
3. Наличие нескольких разных типов интерактивных досок, программы которых несовместимы;
4. Наличие чисто технических проблем: при скачках напряжения или отказе доски по неизвестной причине далеко не все учителя сумеют найти верное решение проблемы;
5. Интерактивные доски намного дороже, чем стандартные доски или же проектор с экраном.
6. Поверхность интерактивных досок может повредиться, замена поврежденной поверхности также очень дорогостоящая услуга (в России такой ремонт, возможно, будет равноценен покупке новой доски).
7. Если к интерактивной доске разрешен удаленный доступ, то некоторые пользователи могут передать на экран нежелательное сообщение или рисунок.
8. Необходимость временного ограничения работы с интерактивной доской на уроке из-за необходимости соблюдать санитарные нормы.