

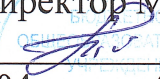
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА ЕВПАТОРИИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ЗАОЗЕРНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА
ГОРОДА ЕВПАТОРИИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ»

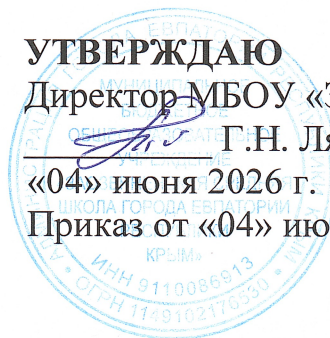
ПРИНЯТО

Педагогическим советом
МБОУ «ЗСШ»
от «03» июня 2026 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «ЗСШ»
 Г.Н. Ляшкова
«04» июня 2026 г.

Приказ от «04» июня 2026 г. № 187



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«В МИРЕ ИНФОРМАТИКИ»**

Направленность: техническая

Срок реализации программы - 1 год (72 часа)

Уровень: стартовый

Возраст обучающихся 7-10 лет

Разработчик: Комисар Татьяна Владимировна,

Должность: педагог дополнительного
образования МБОУ «ЗСШ»

г. Евпатория,
2026 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел № 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Пояснительная записка (направленность программы, нормативно-правовая база, цель, задачи адресат (возраст), актуальность, педагогическая целесообразность, формы обучения, особенности организации образовательного процесса, режим занятий, уровень программы, объем и срок освоения программы, формы аттестации/контроля).....	3
Раздел № 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	15
Раздел № 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	18
Раздел № 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	18
Раздел № 5. ВОСПИТАНИЕ	22
Раздел № 6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	26
Раздел № 7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (кадровое обеспечение, материально-техническое обеспечение, методическое обеспечение, информационно-телекоммуникационное обеспечение).....	28
Раздел № 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	33
Раздел № 9. ПРИЛОЖЕНИЯ	34
9.1. Оценочные материалы (тестовые вопросы, диагностические карты)	34
9.2. Методические материалы (планы-конспекты занятий, сценарии мероприятий, иллюстративный материал, словарь специальных терминов, дидактические материалы, методические разработки).....	40
9.3. Календарно-тематическое планирование.....	51
9.4. Лист корректировки ДОП.....	61

Раздел № 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее программа «В мире информатики») составлена для детей 7 - 10 лет с учетом особенностей учебной деятельности общеобразовательной школы МБОУ «ЗСШ», в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы «Информатика» (авторы Матвеева Н. В., Цветкова М. С.). Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «В мире информатики» способствует формированию начальных и базовых навыков работы на компьютере.

В результате прохождения программного материала, обучающийся будет знать:

- основы работы с информацией: что такое информация, какие бывают её виды (текстовая, числовая, графическая, звуковая), откуда она берётся (источники: книги, интернет, наблюдения) и как её можно передавать, хранить и обрабатывать;
- устройство компьютера: основные части (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) и для чего каждая нужна;
- базовые понятия логики и алгоритмов: что такое суждение (истинное или ложное), простые логические связи («и», «или», «не»), что такое алгоритм (последовательность шагов для достижения цели), кто такой исполнитель;
- элементы моделирования: как можно представить объект или процесс в виде схемы, таблицы или рисунка;
- правила безопасной работы за компьютером и основы цифровой гигиены.

В результате прохождения программного материала, обучающийся будет уметь:

- работать с компьютером на базовом уровне: включать и выключать ПК, правильно организовывать рабочее место, соблюдать технику безопасности, пользоваться мышью и клавиатурой;
- создавать и редактировать простые информационные объекты;
- рисовать и обрабатывать изображения в графическом редакторе (например, Paint) — использовать кисти, фигуры, заливку, ластик, работать со слоями/выделением в упрощённом виде;
- набирать, редактировать и форматировать текст в простом текстовом редакторе (Блокнот, WordPad) — менять шрифт, размер, выравнивание, вставлять картинки;
- применять алгоритмическое мышление на практике: составлять и исполнять алгоритмы для условных исполнителей, решать задачи на последовательности действий, использовать блок-схемы или карточки-команды для наглядности;

- решать логические и комбинаторные задачи: классифицировать предметы, находить закономерности, решать головоломки, связанные с перебором вариантов и условиями;
- искать и структурировать информацию: находить нужные данные в заранее подготовленных источниках (учебных файлах, карточках, безопасных онлайн-коллекциях под контролем педагога), оформлять результаты в виде мини-отчётов, схем, таблиц;
- выполнять проектные мини-задачи: от постановки простой цели до реализации и презентации результата (например, создать открытку, составить инструкцию «Как я собираю рюкзак», нарисовать схему комнаты).

В результате прохождения программного материала, обучающиеся научатся:

- формированию алгоритмического, логического и наглядно-образного мышления, способности планировать действия и проверять результат;
- навыкам самостоятельности и сотрудничества: умение ставить учебную задачу, выбирать способ решения, работать в паре или малой группе, обсуждать и корректировать совместные действия;
- соблюдению временных рамок, контроль качества своей работы по простым критериям, умение исправлять ошибки;
- проявлять устойчивый интерес к информатике как к инструменту решения задач и проявлению творчества, готовность применять освоенные навыки на уроках и в повседневной жизни (в рамках возрастной нормы).

Направленность программы

Программа имеет техническую направленность и способствует формированию начальных и базовых навыков работы на компьютере. Программа направлена на развитие логического и комбинаторного мышления, на развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений, с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word и с табличным процессором Microsoft Excel, а также с всемирной сетью Интернет.

Программа «В мире информатики» (для детей 7–10 лет, на базе курса Н. В. Матвеевой и М. С. Цветковой) предназначена обеспечить: формирование цифровой грамотности на доступном уровне, освоение базовых ИКТ-навыков, востребованных в школе, развитие алгоритмического и логического мышления.

Программа разработана на основе нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об

- основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Федеральный закон Российской Федерации от 13.07.2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
 - Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития России до 2030 года и на перспективу 2036 года»;
 - Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (в действующей редакции);
 - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;
 - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (в действующей редакции);
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
 - Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);
 - Приказ Минобрнауки России № 882 и Минпросвещения России № 391 от 05.08.2020 г. «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
 - Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
 - Закон Республики Крым от 06.07.2015 г. № 131-ЗРК/2015 «Об образовании в Республике Крым»;
 - Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022 г. № 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым» (в ред. от 25.08.2025 № 1338-р);

- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021 г. № 1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;
- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021 г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;
- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей, письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»;
- Методические рекомендации для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями), письмо Минпросвещения России от 31.07.2023 № 04-423 «Об исполнении протокола»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 № ТС–551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 23.01.2026 г. № АБ-254,06 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура».
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения «Заозерненская средняя школа города Евпатории Республики Крым» (МБОУ «ЗСШ») утв. Постановлением администрации города Евпатории Республики

Крым от 16.06.2021 г. №942-п, с изменениями от 22.06.2023 г. № 1957-п;

– Положение об организации дополнительного образования муниципального бюджетного образовательного учреждения «Заозерненская средняя школа города Евпатории Республики Крым» рассмотрено на заседании педагогического совета Протокол №2 от 28.03.2025 года;

– Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах муниципального бюджетного образовательного учреждения «Заозерненская средняя школа города Евпатории Республики Крым» рассмотрено на заседании педагогического совета №2 от 28.03.2025 года;

– Положение о приеме, переводе и отчислении обучающихся по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам муниципального бюджетного образовательного учреждения «Заозерненская средняя школа города Евпатории Республики Крым» рассмотрено на заседании педагогического совета №2 от 28.03.2025 года.

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи:

Предметные (обучающие):

- знакомство школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- представление школьников о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- работа школьников с программами Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, Калькулятор, ЛогоМиры;
- углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей детей путем использования знания компьютерных технологий;
- формирование эмоционально-положительного отношения к компьютерам.

Метапредметные (развивающие):

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности;
- развитие абстрактного и логического мышления.
- формирование первоначальных представлений о компьютере и сферах его применения;
- формирование знаний об устройстве компьютера;

- формирование практических умений и навыков работы на ПК;
- формирование навыков работы с мышкой и клавиатурой,
- формирование навыков создания простейших компьютерных рисунков,
- формирование навыков создания альбома,
- обучение работе с закладками;
- знакомство с понятиями: множества, моделирование, конструирование
- знакомство с основными элементами интерфейса программы
- обучение выполнению логических заданий
- формирование первоначальные представления о видах, свойствах информации и способах работы с ней;
- формирование умений и навыков работы с информацией;
- формирование навыков решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- формирование знания об информационных технологиях и их применении;
- формирование умения и навыков использования информационных технологий, готовых программных средств.

Личностные (воспитательные):

- воспитание информационной культуры;
- воспитание самостоятельности, организованности, аккуратности;
- воспитание культуры общения со сверстниками и педагогом, ведения диалога.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучение учащихся возрастом 7 - 10 лет, испытывающих интерес к компьютеру и обладающих психологической готовностью к активной «встрече» с ним. В объединение принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

От педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста.

Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоционально и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того, чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

К освоению программы допускаются все дети без исключения. Формирование групп с количеством обучающихся от 15 - 25 человек. Группы формируются разновозрастные. Зачисление производится с обязательным условием – подачи в «АИС «Навигатор Республики Крым» заявления родителями (законными представителями учащихся), а также согласия на обработку персональных данных.

Допуск к занятиям производится после обязательного инструктажа по охране труда и технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Программа подготовлена по принципу доступности учебного материала и

соответствия его объема возрастным особенностям, и уровню предварительной подготовки обучающихся.

Педагог стремится к индивидуальному подходу ко всем обучающимся. Создаются условия для дифференциации обучения в соответствии способностей, возрасту, психофизическим особенностям, состоянием здоровья подростка.

Актуальность программы. Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека, ведь в современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если человек умеет им пользоваться. Сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, для реализации своего творческого потенциала. Реализации данной потребности способствует обучение по дополнительной общеобразовательной программе «В мире информатики».

Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов. Формированию навыков создания презентаций дети обучаются на занятиях по программе «В мире информатики».

Программа «В мире информатики» будет интегрировать с курсами:

Математики (алгоритмы и логика из информатики напрямую поддерживают математические умения: дети учатся разбивать задачу на шаги, работать с последовательностями, классифицировать объекты, строить простые схемы);

Русский язык и литературное чтение (информатика помогает оформлять результаты: составить план рассказа и представить его как нумерованный список, сделать иллюстрацию к эпизоду, собрать мини-презентацию «Мой любимый герой»)

Окружающий мир (Дети учатся искать и структурировать информацию: под руководством педагога находят факты в безопасных источниках, оформляют их в виде таблицы или схемы)

Изобразительное искусство и технология (графические редакторы и навыки работы с изображениями становятся инструментом творчества: создание открыток, коллажей, эскизов, простых макетов)

Интеграция с дополнительным образованием:

Театральная деятельность (информатика даёт инструменты для оформления и планирования: афиши и программки в простом редакторе для спектакля)

Робототехника и техническое творчество (даёт понятийную базу: исполнитель, команда, условие, цикл, последовательность — это те же термины, что и в программировании роботов).

Ведущим принципом построения программы «В мире информатики» можно считать принцип практической направленности с опорой на алгоритмическое мышление.

Программа «В мире информатики» (для детей 7–10 лет) ориентирована на социальный заказ обучающихся и родителей к подготовке ребёнка к современной цифровой среде — и при этом делает акцент не на «раннем программировании любой ценой», а на осмысленных, полезных и безопасных навыках, которые реально пригодятся в школе и жизни.

Помимо этого, данная программа позволяет решить проблему занятости свободного времени детей и подростков, превращая его в продуктивную, осмысленную и увлекательную деятельность.

В рамках программы планируются специализированные формы проведения занятий: «бескомпьютерные» формы (для алгоритмики и логики без нагрузки на зрение), компьютерные и цифровые формы (практика в редакторах и средах), интегрированные проектные формы (информатика + робототехника), игровые и соревновательные формы (мини-квесты по темам), формы контроля и подведения итогов (без стресса, с опорой на видимый результат), здоровьесберегающие и организационные формы

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования, широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, положительной ролью изучения информатики в психологическом развитии детей, формировании личности, научного мировоззрения школьников, повышении их самооценки. В-третьих, знакомством с учебным предметом информатика в процессе изучения основ компьютерной грамоты, который в дальнейшем раскроет перед учащимися ещё более удивительные возможности компьютера.

Формы обучения: очная.

Формы занятий: фронтальная, групповая.

Основной формой организации образовательного процесса являются теоретические и практические занятия.

Особенности организации образовательного процесса.

В организации образовательного процесса по данной программе используется традиционная модель реализации программы.

Организация образовательного процесса происходит в соответствии с учебными планами данной программы.

Группы формируются из обучающихся в пределах указанной возрастной категории (7 - 10 лет), не имеющие ограничений по здоровью.

Специального отбора в детское объединение для обучения по стартовой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире информатики» не предусмотрено. Состав групп – постоянный. Занятия проводятся в групповой форме.

В процессе реализации учебного процесса применяется индивидуальный и дифференцированный подход к обучению.

Программа предполагает использование различных форм: комбинированные занятия, занятия-игры, занятия-викторины, занятия-экскурсии, практикумы, дискуссии, беседы и др.

Программа имеет вариативное содержание и дает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории для каждого учащегося.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретическая часть занимает примерно 1/3 времени занятия (в зависимости от сложности и новизны учебного материала), практическая работа занимает большую часть занятия.

В процессе практической работы последовательно учащиеся осваивают отдельные приемы и методы обработки различных материалов. Целью каждой практической работы ставится законченный значимый результат.

При организации занятий максимально применяются наглядные, интерактивные и технические средства.

Работа по данной программе позволяет использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

При обучении используется интегрированный подход. Параллельно с овладением компьютерной грамотой учащиеся повторяют знания родного языка: учатся осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на его яркую подачу, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Комбинированные занятия предусматривают смену методов обучения и деятельности обучающихся. В комбинированном занятии можно выделить основные этапы.

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

Данный тип занятий наиболее актуален для младших воспитанников, осваивающих программу «В мире информатики».

Программа предусматривает широкое применение информационно-коммуникационных технологий, что позволяет повысить практическую, навыкообразующую направленность содержания, а также разнообразить формы организации деятельности. Запись в кружок ведется через АИС «Навигатор».

Состав группы **постоянный**; занятия **групповые**.

Режим занятий: один раз в неделю по два академических часа, которые составляют 45 минут с перерывом в 15 минут между занятиями.

Уровень программы: стартовый.

Объем и срок освоения программы – программа стартового уровня

рассчитана на 1 год обучения.

Программа обучения предусматривает возраст обучающихся 7 - 10 лет с учетом установленной продолжительностью учебного года - 72 часа.

Количество учебных недель – 36.

Учебные занятия проводятся в течение учебного года, включая каникулярное время.

Срок освоения программы – сентябрь - май.

Программа может осуществляться на основе использования различных образовательных технологий, в том числе дистанционных.

Формы аттестации/контроля

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий, тематический, годовой и итоговый контроль учащихся.

Текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

Тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

Годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;

Итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

В конце обучения проводится промежуточная аттестация уровня обученности и воспитанности учащихся, которая помогает отслеживать приобретаемые знания воспитанников за прошедший учебный год. Промежуточная аттестация имеет коррекционную функцию – помогает педагогу своевременно выявить и устранить недостатки учебно – воспитательного процесса. Итоговая аттестация позволяет всем участникам образовательного процесса оценить реальную результативность образовательной, воспитательной и творческой деятельности детей.

Цель аттестации: выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеразвивающей программы.

Возможны следующие формы аттестации: анкетирование, тестирование, зачёт, самостоятельная работа, проверочная работа, защита авторской работы.

При подведении итогов аттестации учитывается наблюдение за учащимися на занятиях в течение года.

Сроки проведения аттестации:

- промежуточная аттестация учащихся проводится в апреле - мае;
- итоговая аттестация проводится в мае.

Основная форма подведения итогов – зачет. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся.

Формы проведения контроля Проверка выполнения программы обучающимися осуществляется в форме входного, текущего, промежуточного и итогового контроля (педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа, участие в конкурсах, итоговая сдача нормативов).

Входной контроль – проводится при наборе, изучаются интерес и отношение ребенка к выбранной деятельности, его личностные качества. Входной контроль проводится в форме беседы с обучающимся и по итогам просмотра ранее выполненной им работы.

Текущий контроль проводится в течение учебного года на каждом занятии в форме наблюдения. Педагог определяет степень усвоения обучающимися учебного материала, выявляет обучающихся, отстающих или опережающих обучение, это позволяет педагогу подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Промежуточный контроль проводится по окончании темы или выполнения практической работы, изучается динамика освоения содержания программы, контролируется эффективность работы обучающихся по результатам выполнения практических заданий по каждой теме. Форму промежуточного контроля определяет педагог по своему усмотрению – педагогическое наблюдение, устный опрос, самостоятельная практическая работа, участие в конкурсах, тестирование.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе с целью определения усвоения знаний, умений и навыков в форме устного опроса, итоговая сдача нормативов или участия в конкурсах.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в конце каждого учебного года с целью определения усвоения знаний, умений и навыков по программе в форме опроса или письменного тестирования.

Форма аттестации обучающихся: устный опрос, выполнение заданий.

Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов Формы отслеживания образовательных результатов: фото фиксация, грамота, диплом, информационное сообщение.

Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов: конкурсы, открытое занятие.

Раздел № 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1-го года обучения (72 часа)

№ п/п	Наименование раздела, темы, модуля	Аудиторные часы			Форма аттестации/ контроля
		Всего часов	теория	практика	
1	Введение. Техника безопасности.	2	1	1	Входной опрос, наблюдение.
2	Информация и её виды	6	2	4	Игра «Угадай вид информации», практическая работа по кодированию (шифры, пиктограммы)
3	Человек и компьютер	8	2	6	Практикум: знакомство с устройствами, работа с мышью и клавиатурой, запуск программ
4	Действия с информацией	10	2	8	Кодирование и декодирование, поиск и обработка информации, создание простых информационных объектов (например, карточки с фактами)
5	Мир объектов	8	2	6	Анализ объектов, выделение свойств, сравнение, создание простых схем и таблиц

6	Компьютер как система	6	2	4	Изучение компонентов ПК, понимание связей между частями системы, работа с файловой системой
7	Алгоритмы и логика	10	2	8	Составление алгоритмов для сказочных персонажей, решение логических задач, блок-схемы, работа в учебной среде программирования
8	Работа в графических и текстовых редакторах	10	2	8	Проект Создание коллажа, рисование по инструкции, форматирование текста, составление списка или простой таблицы
9	Проектная деятельность	12	2	10	Выбор темы (например, «Мой класс в цифрах», «Сказка с иллюстрациями»), планирование, создание продукта, защита проекта

10	Итоговое занятие	4		4	Презентация работ, рефлексия, вручение сертификатов
Всего часов:		72	14	58	--/--

Раздел № 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Режим занятий
1 год	01 сентября	31 мая	36	36	72	1 раз в неделю по 2 академическому часу (45 минут)

Календарный учебный график учитывает в полном объеме возрастные, психофизические особенности обучающихся, отвечает требованиям охраны жизни, здоровья и нормам СанПиНа.

Учебные занятия проводятся согласно расписанию, утвержденному директором учреждения, включая каникулярное время.

Раздел № 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Введение. Техника безопасности

Теория (1 ч):

Правила поведения в компьютерном классе: организация рабочего места, посадка, расстояние до экрана, обращение с техникой.

Базовые правила цифровой гигиены: не открывать неизвестные файлы, не переходить по сомнительным ссылкам, не передавать личные данные.

Понятие «информационная безопасность» на доступном уровне: кто может видеть то, что ты делаешь на компьютере (учитель, родители), и почему важно соблюдать правила.

Практика (1 ч):

Игра-квест «Лаборатория безопасного компьютера»: найти и исправить ошибки на картинках (неправильная посадка, провода на полу, еда у монитора).

Отработка действий: включение/выключение компьютера, корректное завершение работы программ, аккуратное использование мыши и клавиатуры.

Создание памятки «Правила нашего кружка» (рисунки + короткие фразы).

Тема 2. Информация и её виды

Теория (2 ч):

Что такое информация: сведения об окружающем мире.

Виды информации по способу восприятия: зрительная, слуховая, тактильная, вкусовая, обонятельная.

Виды по форме представления: текстовая, числовая, графическая, звуковая.

Кодирование информации: примеры из жизни (светофор, дорожные знаки, пиктограммы в театре — указатели, схемы).

Практика (4 ч):

Игра «Угадай вид информации»: карточки с предметами/звуками, дети определяют вид и способ восприятия.

Практическая работа «Кодирование»: придумать свой шифр (пиктограммы, цифры) для передачи простых сообщений («старт», «стоп», «тише»).

Мини-проект «Азбука пиктограмм для театральной комнаты»: нарисовать набор значков (вход, выход, тихо, можно говорить) и объяснить их значение.

Работа с шаблонами: раскрасить и подписать карточки, организовать их в папку по видам информации.

Результат: ребёнок различает виды информации, понимает, что любую информацию можно представить разными способами, и использует простые коды.

Тема 3. Человек и компьютер

Теория (2 ч):

Компьютер как инструмент человека: что он умеет и чего не умеет.

Устройства ввода (клавиатура, мышь, сканер) и вывода (монитор, принтер, колонки): назначение и примеры использования.

Организация рабочего места и профилактика утомления: короткие паузы, гимнастика для глаз и кистей.

Практика (6 ч):

Практикум «Собери компьютер»: бумажные карточки деталей, соединить стрелками «устройство — функция».

Упражнения на точность: клики по мишеням, перетаскивание объектов, работа с выпадающими меню.

Клавиатурный тренажёр (простые задания): ввод имени, коротких слов, цифр.

Запуск и закрытие программ по алгоритму (карточка-инструкция: 1 — нажми «Пуск», 2 — найди иконку, 3 — кликни, 4 — работай, 5 — закрой).

Мини-игра «Компьютерный помощник»: подобрать устройство для задачи (например, «хочу услышать сказку» — колонки; «хочу нарисовать» — мышь и графический редактор).

Тема 4. Действия с информацией

Теория (2 ч):

Основные действия с информацией: получение, хранение, передача, обработка.

Примеры из повседневной жизни и школьных предметов.

Файловая система на базовом уровне: файл, папка, имя файла, путь к файлу (как «шкаф — полка — коробка»).

Практика (8 ч):

Поиск файлов по шаблону: найти картинки/тексты по названию или типу (картинка — в папку «Рисунки», текст — в «Тексты»).

Создание папок и файлов: «Мой проект», «Заготовки», «Готовое».

Практические мини-задачи: скопировать картинку из папки «Заготовки» в «Мой проект», переименовать файл, удалить лишнее.

«Информационный квест»: собрать 3 факта по теме (например, про театр или робота) из заранее подготовленных карточек/файлов, оформить в виде списка.

Обработка информации: обрезать картинку, изменить размер, добавить подпись.

Тема 5. Мир объектов

Теория (2 ч):

Объект, его имя и свойства (цвет, форма, размер, материал, назначение).

Сравнение объектов, выделение общего и отличительного.

Классификация: группировка по одному признаку (например, по цвету, по материалу, по функции).

Практика (6 ч):

Карточки объектов: разложить на группы, объяснить выбор.

Создание простых схем и таблиц: «Куклы театра» (вид, материал, способ управления), «Детали конструктора» (форма, размер, назначение).

Рисование и подпись: изобразить объект и подписать 3–4 свойства.

Мини-исследование: сравнить 2–3 объекта (например, разные виды кукол или деталей), оформить результат в виде таблицы или схемы.

Тема 6. Компьютер как система

Теория (2 ч):

Компьютер — это система: части работают вместе.

Взаимосвязь устройств: как информация проходит путь от ввода до вывода.

Хранение информации: носители, папки, файлы, важность аккуратной организации.

Практика (4 ч):

Сборка «системы» из бумажных карточек: соединить стрелками «микрофон — компьютер — колонки», «камера — компьютер — экран».

Тренировка файловой системы: создать структуру папок для проекта, перенести файлы по назначению, проверить, всё ли лежит на месте.

Мини-задача «Найди ошибку»: в файловой структуре специально сделаны ошибки (файл не там, непонятное имя), дети исправляют по чек-листу.

Игра «Системный администратор»: распределить роли (создатель, хранитель, контролёр) и поддерживать порядок в общей папке группы.

Тема 7. Алгоритмы и логика

Теория (2 ч):

Понятие алгоритма: последовательность шагов для достижения цели.

Исполнитель: тот, кто выполняет команды (человек, робот, компьютер).

Простые конструкции: линейная последовательность, условие «если... то...».

Блок-схема как способ записи алгоритма (начало, действие, условие, конец).

Практика (8 ч):

«Живой исполнитель»: один ребёнок — «робот», другой даёт команды («вперёд», «поверни», «остановись»).

Составление алгоритмов для сказочных персонажей: «Как Колобок убежал из дома» (шаги + условия).

Бумажные блок-схемы: собрать из карточек схему «как приготовить бутерброд», «как запустить программу».

Учебная среда программирования (Scratch Jr, аналогичная среда): собрать 3–5 блоков для простого движения и реакции на событие.

Результат: ребёнок умеет описывать последовательность действий, понимает роль исполнителя и условия, использует простые блок-схемы и визуальное программирование.

Тема 8. Работа в графических и текстовых редакторах

Теория (2 ч):

Интерфейс редактора: меню, панель инструментов, рабочая область.

Основные инструменты: кисть, ластик, фигуры, заливка, текст, выделение.

Сохранение и открытие файлов, выбор формата (jpg, png, txt).

Практика (8 ч):

Графика: нарисовать афишу спектакля (фон, заголовок, персонажи), использовать фигуры и заливку, добавить текст.

Текст: написать короткое описание спектакля (3–5 предложений), отформатировать (шрифт, размер, выравнивание), вставить картинку.

Комбинирование: сделать «программку» (текст + картинки), сохранить в нужной папке.

Творческие мини-задания: «Эскиз декорации», «Костюмы персонажей» (простые силуэты + подписи).

Тема 9. Проектная деятельность

Теория (2 ч):

Этапы проекта: идея, план, выполнение, проверка, презентация.

Критерии хорошего проекта: понятность, аккуратность, соответствие замыслу, порядок файлов.

Практика (10 ч):

Выбор темы: «Мини-спектакль в цифре» (афиша, программка, схема сцены, карточки действий) или «Робот-помощник» (описание, схема, алгоритм).

Планирование: распределить задачи в паре/группе, составить чек-лист этапов.

Выполнение: каждый делает свою часть, затем объединяют в общий продукт.

Проверка по критериям: «все шаги на месте», «файлы в нужных папках», «читаемо и понятно».

Подготовка к защите: 3–4 предложения «что хотели, что сделали, что получилось».

Формы продукта: электронная папка проекта с файлами и краткой пояснительной запиской, мини-презентация.

Тема 10. Итоговое занятие

Содержание:

Демонстрация проектов: каждая группа показывает 1–2 работы, объясняет, как они их делали.

Рефлексия: «Что было самым интересным?», «Что было трудным?», «Чему научился?».

Вручение сертификатов и памяток с персональными рекомендациями.

Мини-выставка работ: распечатанные афиши, схемы, скриншоты алгоритмов.

Раздел № 5. ВОСПИТАНИЕ

Цель воспитательной работы: Воспитательная работа направлена на формирование у обучающихся информационной культуры, формирование самостоятельности, организованности, аккуратности, формирование культуры общения со сверстниками, ведения диалога. К результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

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

У обучающихся сформируются личностные качества: целеустремлённость, стремление к совершенству и творческому росту, трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, умение довести начатое дело до конца.

Задачи:

- Формирование умения договориться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.
- Развитие общей культуры обучающихся через общение со сверстниками.
- Желание заниматься военно-прикладными видами спорта в будущем.
- Формирование у детей гражданско-патриотического сознания.
- Формирование потребности перенимать опыт у специалистов своего дела, через организацию совместной деятельности.
- Формирование установки на бережное отношение к материальным ценностям.
- Воспитание у детей трудолюбия, собранности, целеустремленности.
- Создание условий, направленных на расширение кругозора, интеллектуальное развитие, овладения определенными техническими знаниями.
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.
- Создание условий для активного и полезного взаимодействия школы и семьи по вопросам воспитания учащихся.

Воспитательная работа в рамках программы направлена на: формирование умения договариваться, умение слышать друг друга, воспитание ответственности при принятии решений, профилактику асоциального поведения и формирования

навыков здорового образа жизни, воспитания высоких морально-волевых качеств: смелости, решительности, самообладания, целеустремленности, трудолюбия, внимании, самостоятельности.

Для решения поставленных воспитательных задач и достижений цели программы, обучающиеся привлекаются к участию в различных мероприятиях, соревнованиях и конкурсах разных уровней.

Ожидаемые результаты:

- осознанное соблюдение техники безопасности и цифровой гигиены;
- бережное отношение к технике и общему пространству;
- понимание личной ответственности за результат;
- готовность к сотрудничеству и распределению ролей;
- умение договариваться и принимать чужую точку зрения;
- уважение к чужому труду;
- привычка доводить дело до конца;
- соблюдение сроков и планирование времени;
- спокойное отношение к ошибкам;
- уверенность в своих силах и готовность пробовать новое;
- способность справляться с фрустрацией при технических сложностях;
- осознание информатики как инструмента для творчества и решения задач;
- формирование основ информационной этики.

Формы проведения воспитательных мероприятий: тематическая беседа, профилактическая беседа, викторина, познавательная программа.

Воспитательные мероприятия по количеству участников: фронтальные, групповые, индивидуальные.

Воспитательные мероприятия по содержанию воспитания: социальные, интеллектуальные, художественные, досуговые.

Методы воспитательного воздействия: словесные, наглядные, практические.

№ п/п	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки проведения
1	«Знакомство». Беседа «Правила поведения в образовательном учреждении и в кружке»	Тематическая беседа	на первом занятии в группе
2	Беседа «Соблюдай правила дорожного движения»	Профилактическая беседа	сентябрь текущего учебного года
3	Международный день пожилого человека	Тематическая беседа	октябрь текущего учебного года
4	Международный день учителя	Тематическая беседа	октябрь текущего учебного года
5	Беседа «Экология и энергосбережение»	Тематическая беседа, викторина	октябрь текущего учебного года
6	День народного единства	Тематическая беседа, познавательная программа	ноябрь текущего учебного года
7	Международный день толерантности	Тематическая беседа	ноябрь текущего учебного года
8	День матери в России	Тематическая беседа	ноябрь текущего учебного года
9	День героев Отечества	Тематическая беседа	декабрь текущего учебного года
10	День Конституции Российской Федерации	Тематическая беседа	декабрь текущего учебного года
11	«Новый год – у ворот!» История новогодних праздников	Тематическая беседа, познавательно-игровая программа	декабрь текущего учебного года
12	Профилактика гриппа и ОРВИ	Профилактическая беседа	в течение декабря-февраля текущего учебного года
13	День защитника Отечества	Познавательно-игровая программа	февраль текущего учебного года

14	Международный женский день	Познавательно-игровая программа	март текущего учебного года
15	Всемирный день Земли	Тематическая беседа, викторина	март текущего учебного года
16	Всемирный день здоровья	Тематическая беседа, викторина	апрель текущего учебного года
17	День космонавтики	Познавательная программа	апрель текущего учебного года
18	День Победы. Акция «Георгиевская ленточка»	Тематическая беседа, участие в акции	май текущего учебного года
19	Международный день семьи	Познавательная программа	май текущего учебного года
20	Профилактика гриппа и ОРВИ	Профилактическая беседа, памятка	в эпидсезон

Раздел № 6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам 1-го года обучения в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики» обеспечивается достижение обучающимися следующих результатов:

будут знать:

- правила техники безопасности и цифровой гигиены в компьютерном классе;
- основные устройства компьютера (клавиатура, мышь, монитор, системный блок и т. п.) и их назначение;
- виды информации по способу восприятия (зрительная, слуховая, тактильная и др.) и по форме представления (текстовая, числовая, графическая, звуковая);
- базовые понятия: файл, папка, имя файла, путь к файлу, алгоритм, исполнитель, команда, условие;
- интерфейс и основные инструменты простых графических и текстовых редакторов;
- структуру алгоритма и назначение блок-схем.

в рамках программы будут получать знание:

- что такое информация и как с ней работают.
- виды информации.
- знания по работе с цифровыми инструментами
- понятие алгоритма и исполнителя.
- основы программирования в учебной среде.
- знания об объектах и способах их описания
- безопасное и ответственное поведение в цифровой среде
- цифровая гигиена и информационная безопасность
- информационная этика.

будут уметь:

- правильно организовать рабочее место, включить/выключить компьютер, запустить и закрыть программу;
- работать с мышью и клавиатурой: кликать, перетаскивать, выделять, набирать текст, использовать простые сочетания клавиш;
- создавать, переименовывать, копировать, перемещать и удалять файлы и папки; искать файлы по имени и типу;
- различать виды информации и приводить примеры кодирования (знаки, пиктограммы, шифры);
- составлять простые алгоритмы (линейные и с условием), записывать их в виде последовательности шагов и в виде блок-схемы;
- пользоваться графическим редактором: рисовать фигуры, заливать цветом,

вставлять текст, работать со слоями (в упрощённом виде), сохранять рисунки в нужном формате;

- работать в текстовом редакторе: создавать документ, форматировать текст (шрифт, размер, выравнивание), составлять списки и простые таблицы, вставлять картинки;
- делать мини-презентации из 3–5 слайдов, добавлять текст и изображения;
- реализовывать простые алгоритмы в учебной среде программирования

в рамках программы будут получать навыки:

- работы с компьютером и файлами
- посадки, контроля времени за экраном, аккуратного обращения с оборудованием.
- графических и текстовых редакторах
- создания мини-презентаций
- описания, сравнения и классификации объектов
- проектные и организационные

в области воспитания:

- воспитание нравственных, эстетических и ценных личностных качеств, а также культуры труда, культуры поведения, уважения к людям, взаимопонимания и бесконфликтного общения;

- укрепление здоровья посредством привития основных гигиенических норм

- навыков, знаний и умений в специальной физической и психологической подготовке;

- способность к самокритике и способность к критическому осмыслению своих действий;

- умение принимать социальные и этические обязательства.

Раздел № 7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровое обеспечение

Разработка и реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики» осуществляется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование и профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, в соответствии с Профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», а также постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

Педагог, реализующий программу, должен регулярно (1 раз в три года) проходить курсы повышения квалификации.

Материально-техническое обеспечение

Условиями успешной реализации программы являются:

Учебный кабинет «Точка роста» (характеристика помещения для занятий по программе: перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы) удовлетворяющее санитарно-гигиеническим нормам:

Технические средства обучения:

- проектор - 1 шт.;
- ноутбук - 8 шт.;
- принтер - 1 шт.;
- образовательный конструктор для практики блочного программирования с комплектом датчиков (Индонезия);
- образовательный набор для изучения многокомпонентных робототехнических систем и манипуляционных роботов (Россия);
- образовательный набор по механике, мехатронике и робототехнике (Россия);
- четырёхосевой учебный робот-манипулятор с модульными сменными насадками (Россия).

Методическое обеспечение

Для реализации программы используются следующие аспекты:

- особенности организации образовательного процесса – **очно**;
- методы обучения – словесный, наглядный, иллюстративный, практический;
- форма организации учебной деятельности – **групповая**;
- формы организации учебного занятия: беседа, учебно-тренировочная занятия, соревнования, мастер-классы, наблюдение, открытые занятия, экскурсии;
- алгоритм учебного занятия (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Этап занятия	Деятельность
1	Организационный	Организация начала занятия, приветствие, подготовка необходимого материала, настраивание обучающихся на совместную работу
2	Проверочный	Проверка усвоения темы предыдущего занятия
3	Теоретическая часть	Объявление темы занятия, цели и задач, объяснение теоретического материала
4	Практическая часть	Закрепление изученного материала, выполнение заданий по теме
5	Рефлексивный	Подведение итогов

– форма организации учебного процесса – теоретические и практические занятия;

– методы организации учебной деятельности:

1. Методы формирования сознания и личностных смыслов - словесные (объяснения, беседы, дискуссия);

2. Методы организации познавательной деятельности и опыта общественного поведения:

– методы организации учебной работы: инструктаж, иллюстрация, демонстрация, наблюдение, самостоятельная работа;

– методы познавательной деятельности – репродуктивный (действие по образцу).

3. Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности и поведения – методы эмоционального воздействия: занимательность, новизна, поощрение.

4. Методы контроля эффективности образовательного процесса:

– наблюдение;

– опрос: устный, групповой;

– педагогическая диагностика: тестирование, выступления на соревнованиях;

– методы оценивания: по уровням (высокий, средний, слабый) (Таблица 2).

Методы оценивания

Уровень знаний высокий	Уровень знаний средний	Уровень знаний слабый
Отлично знает основы работы с оборудованием и материалами.	Средне знает основы работы с оборудованием и материалами.	Слабо знает основы работы с оборудованием и материалами.
Отлично владеет теоретическими знаниями.	Средне владеет теоретическими знаниями.	Слабо владеет теоретическими знаниями.
Отлично применяет знания, умения, навыки в практике.	Средне применяет знания, умения, навыки в практике.	Слабо применяет знания, умения, навыки в практике.

Критериями уровня освоения знаний являются правильность выполнения заданий, уверенное владение оборудованием и материалами, умение использовать теоретические понятия в практической деятельности. Практические навыки проверяются в процессе соревновательной деятельности.

Показателями степени творческой активности детей является уровень поисковой, изобретательской, творческой деятельности, их настроение и позиция при выполнении какого-либо дела.

Методические и дидактические материалы:***Учебно-методическое и информационное обеспечение:***

- учебно-методические пособия по информатике;
- учебные пособия по основам безопасности жизнедеятельности;

Методический и дидактический материал

В процессе обучения используются методический и дидактический материал:

- наглядные пособия;
- методическая и специальная литература;
- иллюстративный материал (фотоматериалы, видеоматериалы).

Наглядный материал

Используется наглядный материал следующих видов:

- объемный: флешки, куллеры, мышки и др;
- схематический: схемы, рисунки, шаблоны;
- картинный и картинно-динамический: иллюстрации, фотоматериалы;
- дидактические пособия: задания для устного опроса, практические задания;
- библиотечный фонд и др.;
- интернет-ресурсы.

Методика организации теоретических и практических занятий в программе «В мире информатики» (72 часа) строится на сочетании наглядности, игровой формы и проектной работы — с опорой на логику Матвеевой и Цветковой и с интеграцией театральных и робототехнических задач.

Общая структура одного занятия (2 академических часа)

Каждое занятие делится на 4 части:

Организационная (5–7 минут). Проверка готовности, техника безопасности и цифровая гигиена, постановка цели занятия через «театральную метафору»: «Сегодня мы — команда постановочной группы: нам нужно подготовить цифровой реквизит для сцены» или «Мы — инженеры: собираем алгоритм как механизм».

Теоретическая (10–15 минут). Мини-объяснение (не лекция, а «введение в задачу») с опорой на знакомые образы: светофор как код, программка спектакля как файл, мизансцена как схема. Используются карточки, плакаты, демонстрационный экран.

Практическая (60–70 минут). Основная часть: дети выполняют задания в парах или мини-группах, педагог даёт короткие инструкции и чек-листы. Чередуются «компьютерные» и «бескомпьютерные» активности (карточки, схемы, проговаривание алгоритмов вслух).

Рефлексия и фиксация результата (10 минут). Дети отвечают на 3 вопроса: «Что сделали?», «Что было трудно?», «Что пригодится дальше?». Результат фиксируется: файл кладётся в нужную папку, карточка вклеивается в рабочую тетрадь, схема прикрепляется к стенду.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебных занятий

Формы организации учебных занятий: беседа, опрос, практическое занятие, самостоятельная работа, открытое занятие, игра, конкурс, наблюдение, экскурсия.

Педагогические технологии

Взаимодействие педагога и обучающихся на занятиях ориентировано на сотрудничество. Для этого педагог для реализации программы применяет следующие технологии:

- технологии развивающего обучения (образовательная программа «В мире информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности объединения являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);

- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников объединения проводится в тестовой форме);
- здоровье сберегающие технологии. (уделяется внимание сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровье сберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр; важен психологический настрой в начале занятия и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия);
- информационно - коммуникационные технологии (ежедневное применение в практике компьютеров и данной технологии; при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы», через телевизор или экран воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни);
- технологии проблемного обучения.

Информационное обеспечение

Интернет - ресурсы

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

Программа обеспечена методическими видами продукции — разработки занятий, бесед, практических занятий, презентации.

Раздел № 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога:

1. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;
2. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочие тетради для 2-4 классов: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
7. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
8. Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.

Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Раздел № 9. ПРИЛОЖЕНИЯ

9.1. Оценочные материалы ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ.

Критерии оценивания:

Высокий уровень (80-100%) -полностью освоившие программу дополнительного образования.

Средний уровень (50-70%) -освоившие программу не в полном объеме.

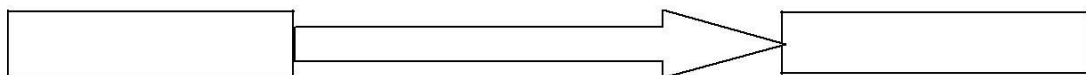
Низкий уровень ниже среднего (0-40%) - освоившие программу в минимальном объеме.

I. Уровень сформированности навыков проектной деятельности

1.Наука об информации, способах ее передачи, хранения, обработки называется

2.К электронным носителям информации относятся

3.Заполните пропуски в упрощенной схеме процесса передачи информации



4.Укажите вид информации по приведенным примерам:

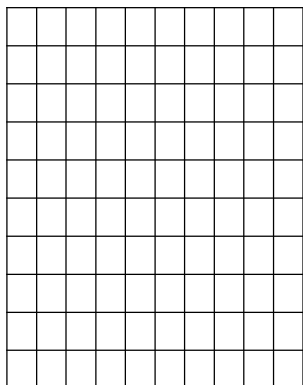
15-5=10 19-10=9 2·5=10

Чтобы найти неизвестное слагаемое, нужно из суммы вычесть известное слагаемое

5. Каждому термину в левой колонке, поставьте в соответствие его описание, приведенное в правой колонке:

Модем		А-Устройство для быстрого перемещения по экрану
Процессор		Б-Устройство для обработки информации
Оперативная память		В-Информация находится в ней только во время работы Компьютера
Мышь		Г-Устройство для выхода в Интернет

6. На координатной плоскости отметьте и пронумеруйте точки с координатами: А(2,5), Б(2,1), В(8,1), Г(8,5), Д(5,3). Соедините точки: А-Б-В-Г-А-Д-Б.



7. Приведенный ниже текст преобразуйте в таблицу: «У Бориса по музыке «4», у Антона по чтению «5», у Игоря по труду «5», у Антона по музыке «5», у Бориса по чтению «3», у Игоря по музыке «4», у Антона по труду «5», у Бориса по труду «4», у Игоря по чтению «3».

Предмет	Музыка	Труд	Чтение	Вопросы
Имя				1.Сколько учеников имеют хорошие отметки_ 2.Кто из них учится без «3»_____ 3.Кто хуже всех учится по труду_____ 4.Какова средняя оценка у Игоря?_____
Игорь				
Антон				
Борис				

8.Логическая задача. Найдите закономерность и запишите следующее значение ряда:

- а)1, 4, 7, 10,....
- б) 2, 4, 8, 16,
- в) Англия, Бельгия, Венгрия, Голландия,

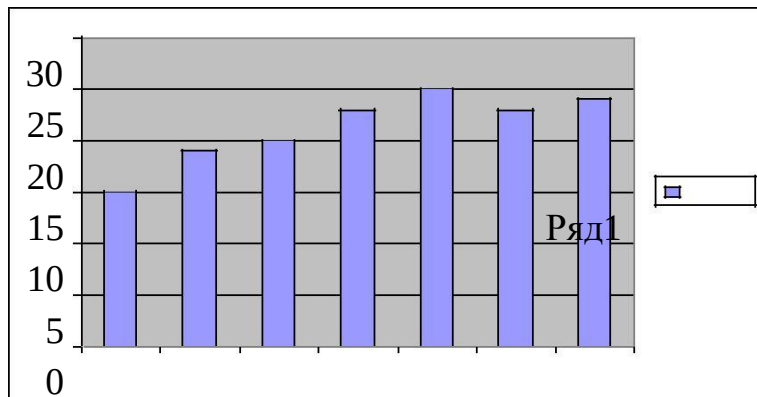
9.Задача на смекалку. Три рыбака ловили рыбу 3 часа. Сколько времени ловил каждый?

Ответ: _____

10. На представленной диаграмме показана температура за первые 7 дней мая. Укажите:

- 1) Какая температура была 3 мая _____
- 2) Сколько дней температура была меньше 20° _____

- 3) Какого числа была самая низкая температура _
 4)
 5)
 6)
 7)
 8) _____



1 мая 2 мая 3 мая 4 мая 5 мая 6 мая 7 мая

11. Аня, Бэлла, Вера стоят в очереди в буфет. Сколько всевозможных существует способов их постановки в очередь? Опишите способы.

Ответ: количество _____

способы _____

12. Определите общий признак объектов:

а) сканер, принтер, модем, клавиатура

б) мама, папа, сестра, дедушка _____

13. По правилу преобразования «В→Б, Б→А,» отгадайте, какое слово зашифровано, если исходное «слово» БВБЛ.

Ответ: _____

информатика; 2. дискета, флеш-накопитель (например); 3. источник-канал связи-приемник информации; 4. графическая, числовая, текстовая; 5. ГБВАД; 8. 13,

32, Дания (например); 9. 3; 10. 20, 2, 1 мая; 11. 6 способов: АБВ, АВБ, БАВ, БВА, ВАБ, ВБА; 12. компьютер, семья; 13. АБАК

ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ.

I. У вас на рабочем столе находится файл Таблица – Шифр.exe. Используя шифр, как можно быстрее найдите слова, которые скрываются за этими цифрами и заполните таблицу:

4	2	1	3	4	6	7
9	8	10	10	4	3	9
10	86	4	3	9	1	
10	511	10	8	9	10	
9	83	3	4	9	11	
2	85	10	4	7	1	
4	611	9	4	7	3	

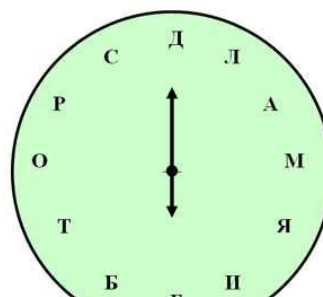
ШИФР

А	В	Г	И	Л	М	Н	О	Р	Т	Я
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Используя шифр, как можно быстрее найдите слова, которые скрываются за этими цифрами

:

4	2	1	3	5	1	2	1
9	8	10	2	5	13	1	
10	86	2	8	57	1		
10	511	2	8	51	7		
9	83	10	9	12	1		
2	85	5	4	6	8	7	



4 6 11 2 9 110 1

ШИФР

А В Г И Л М Н О Р Т Я

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

II.ЦИФЕРБЛАТ-КЛЮЧ

В текстовом редакторе MS WORD создайте при помощи автофигур «Циферблат». С помощью него составьте пословицу и запишите её ниже. Сохраните этот документ на рабочем столе, как Циферблат-Ключ.doc

Прочти пословицу.

12, 6, 1, 9

3, 2, 11, 8, 6, 10, 2

7, 9, 5, 8, 11, 4

III. Синтез (разработка плана и возможной системы действий). В табличном редакторе MS Excel создайте нижеприведённую таблицу и заполните её.

- Петя, Ваня и Саша учатся в одной начальной школе, но в разных классах. Петя перешёл в тот класс, в котором в прошлом году учился Саша. Через год Ваня перейдёт в тот класс, который в этом году закончит Петя. В каком классе учится каждый из мальчиков?

Решение:

Имя	1-й класс	2-й класс	3-й класс	4-й класс
Петя				
Ваня				
Саша				

- Три подружки вышли на прогулку в туфлях и платьях белого, зеленого и синего цветов. Известно, что только у Ани цвета платья и туфель совпадают. Ни туфли, ни платье Вали не белые. Наташа была в зеленых туфлях. Определите цвет платья и туфель каждой из подруг.

Туфли			Имя	Платье		
Синие	Зелёные	Белые		Синее	Зелёное	Белое
			Аня			
			Валя			
			Наташа			

IV. Скорость выполнения задания.

В клавиатурном тренажёре «Руки солиста» необходимо зарегистрироваться и пройти с 1 по 10 уровень, допустив наименьшее количество ошибок.

V. В графическом редакторе MS Paint составьте следующее изображение. Применяя приёмы и методы копирования, отражения сверху вниз и слева на право, поворот на угол.



Перед вами точечный рисунок «Клоун», откройте этот файл с помощью MS Paint. Применяя ранее изученные приёмы и методы работы с изображениями, нужно воспроизвести нижерасположенную картинку. Раскрась её.



9.2. Методические материалы

Методическая литература и методические разработки для обеспечения образовательного процесса (календарно-тематическое планирование, планы-конспекты учебных занятий, сценарии воспитательных мероприятий, дидактический материал и т.д.) является приложением к программе.

Оригиналы материалов хранятся у педагога дополнительного образования и используются в образовательном процессе.

Справочный материал

Информация и её виды

Основные определения:

Информация — сведения об окружающем мире, которые мы получаем с помощью органов чувств или технических устройств.

Виды по способу восприятия: зрительная (видим), слуховая (слышим), тактильная (ощущаем прикосновением), вкусовая, обонятельная.

Виды по форме представления: текстовая, числовая, графическая, звуковая, видео.

Простые аналогии для детей:

Светофор — это информация в графической форме (цвета) и одновременно в виде кода: красный = стой, жёлтый = приготовься, зелёный = иди.

В театре: программка — текстовая и графическая информация; музыка — звуковая; реквизит и костюмы — тактильная и зрительная.

Мини-шаблон задания (театр): «Составь карточку информации о персонаже»:

Зрительная: как выглядит (цвет костюма, форма шляпы).

Тактильная: из чего сделан костюм (ткань, картон).

Текстовая: 2–3 слова о характере.

Звуковая: какой голос/звук у персонажа (шёпот, громкий голос, скрип).

Действия с информацией

Четыре базовых действия:

Получение: услышали, прочитали, увидели, измерили.

Хранение: записали в тетрадь, сохранили файл, положили карточку в конверт.

Передача: рассказали другу, отправили файл, показали рисунок.

Обработка: изменили, сравнили, отсортировали, сделали вывод.

Аналогия файловой системы: шкаф — полка — коробка — файл. Имя файла — как название книги на обложке.

Мини-шаблон чек-листа для ребёнка:

[] Я знаю, в какой папке лежит файл.

[] Имя файла понятное (например, «Афиша_спектакль.png»).

[] Файл не потерялся после сохранения.

[] Если нужно передать — я знаю, куда его положить (общая папка, флешка).

Пример интеграции: «Паспорт куклы» как мини-объект: фото (графика), имя (текст), материал (текст), размер (число), звук (аудиофайл). Это сразу 4 вида информации и 4 действия: получить (сфотографировать), сохранить (файл), передать (показать группе), обработать (обрезать, подписать).

Мир объектов

Базовые понятия:

Объект — любой предмет, явление, событие, которое мы можем назвать и описать.

Имя объекта — его название.

Свойства объекта — то, что про него можно сказать: цвет, форма, размер, материал, назначение, действие.

Классификация — разделение объектов на группы по одному признаку (например, только по цвету или только по материалу).

Шаблон таблицы для описания объектов (подходит для кукол и деталей конструктора):

Объект	Имя	Цвет	Форма	Материал	Назначение	Способ управления (если есть)
--------	-----	------	-------	----------	------------	-------------------------------

Кукла Петрушка	Петрушка	Красный	колпак,	разноцветный	костюм	
----------------	----------	---------	---------	--------------	--------	--

Человечек	Ткань, дерево	Персонаж спектакля	Ручное			
-----------	---------------	--------------------	--------	--	--	--

управление

Шестерёнка	Шестерёнка малая	Серый	Круг	с зубьями		
------------	------------------	-------	------	-----------	--	--

Пластик	Передача вращения	Входит в механизм				
---------	-------------------	-------------------	--	--	--	--

Приём «Три вопроса»:

Что это? (имя)

Какое оно? (свойства)

Для чего нужно? (назначение)

Это удобно использовать и на уроке театра (описание персонажа), и на робототехнике (описание детали).

Алгоритмы и логика

Ключевые термины:

Алгоритм — последовательность шагов, которая приводит к результату.

Исполнитель — тот, кто выполняет команды (человек, робот, компьютер).

Команда — одно конкретное действие.

Линейный алгоритм — шаги идут строго друг за другом.

Условие «если... то...» — выбор действия в зависимости от ситуации.

Простая структура алгоритма (карточки):

Начало.

Шаг 1.

Шаг 2.

Если [условие], то [действие], иначе [другое действие].

Конец.

Примеры для театра:

Алгоритм «Как выйти на сцену»: 1) встать за кулисами, 2) услышать реплику, 3) сделать шаг вперёд, 4) улыбнуться, 5) сказать текст.

Алгоритм «Смена мизансцены»: 1) дослушать реплику, 2) проверить, где стоит партнёр, 3) пройти на новую точку, 4) занять позу, 5) ждать следующую реплику.

Примеры для робототехники:

Линейный: «вперёд 3 секунды, поворот направо, вперёд 2 секунды».

С условием: «ехать вперёд, если датчик расстояния видит препятствие ближе 15 см — остановиться».

Мини-шаблон для составления алгоритма:

Цель: что должно получиться в конце?

Исполнитель: кто будет выполнять?

Шаги: перечисли по порядку.

Проверка: если сделать эти шаги, получится ли нужный результат?

Компьютер как система

Что важно объяснить просто:

Компьютер — это система: части работают вместе.

Путь информации: ввод (мышь/клавиатура) → обработка (процессор) → хранение (диск/память) → вывод (экран/принтер/колонки).

Файл — это «контейнер» для информации; папка — «коробка», где лежат файлы.

Мини-схема для доски:

[Микрофон] → [Компьютер] → [Колонки]

(звук вводится, обрабатывается, выводится)

Правило «трёх К» для файлов:

Куда: в какую папку сохранять.

Как: понятное имя файла.

Копия: если файл важный, сделать копию в другой папке.

Работа в графических и текстовых редакторах

Базовый набор инструментов (Paint/простой редактор):

Выделение и перемещение.

Фигуры и заливка.

Текст: шрифт, размер, выравнивание.

Ластик, кисть, масштаб.

Сохранение: имя, папка, формат (jpg/png).

Шаблон афиши (для театра):

Заголовок: крупный, по центру.

Дата и время: под заголовком.

Место: ниже

Иллюстрация: по центру или сбоку.

Подпись к картинке: мелким шрифтом.

Базовый набор действий в текстовом редакторе:

Создать новый документ.

Набрать текст.

Выделить и изменить шрифт/размер.

Добавить нумерованный или маркированный список.

Вставить картинку.

Сохранить в нужной папке.

Мини-шаблон инструкции (3–5 шагов):

Открой программу...

Нажми...

Выбери...

Напиши/нарисуй...

Сохрани как...

Проектная деятельность: структура и критерии

Этапы проекта:

Идея и цель.

План: что делаем сначала, потом, в конце.

Выполнение: каждый делает свою часть.

Проверка: сверяем с планом и критериями.

Презентация: 3–4 предложения «что хотели, что сделали, что получилось».

Критерии оценки (понятны детям и родителям):

Чёткость: все шаги на месте, ничего не пропущено.

Аккуратность: текст читаемый, картинки не вылезают за края, файлы в нужных папках.

Соответствие замыслу: результат похож на то, что планировали.

Порядок в файлах: есть папки, имена файлов понятные.

Варианты тем проектов с интеграцией:

«Мини-спектакль в цифре»: афиша, программка, схема сцены, карточки действий персонажей.

«Робот-помощник»: описание функций, схема, алгоритм движения, фото модели.

«Энциклопедия персонажей»: карточки с фото/рисунками, свойствами, короткими описаниями.

Здоровьесбережение и организация занятия

Короткие паузы и гимнастика:

Для глаз: смотреть вдаль 10 секунд, потом на палец вытянутой руки 5 секунд (повторить 3 раза).

Для кистей: сжимать и разжимать кулаки, вращать кистями.

Смена деятельности: после 15–20 минут за компьютером — 5–7 минут «бескомпьютерной» работы (карточки, обсуждение, физкультминутка).

Правила цифровой гигиены (памятка):

Не открывать неизвестные файлы.

Не переходить по сомнительным ссылкам.

Сохранять файлы в своих папках.
При ошибке — не паниковать, позвать педагога.

Примерный план-конспект учебного занятия

Тема урока «Информация и её виды» (2 академических часа, дети 7–10 лет)

Цель урока: сформировать у детей представление об информации, научить различать виды информации по способу восприятия и по форме представления, показать связь с театральными и творческими задачами.

Задачи:

образовательные: познакомить с понятиями «информация», «виды информации», «кодирование»; научить приводить примеры и классифицировать виды информации;

развивающие: развивать логическое мышление (сравнение, группировка), внимание, умение работать по плану;

воспитательные: формировать навыки сотрудничества, бережное отношение к материалам и технике, культуру обсуждения и обратной связи.

Оборудование и материалы

компьютер/ноутбук и проектор (для демонстрации);

карточки с изображениями (предметы, пиктограммы, знаки);

конверты или коробочки для сортировки карточек;

листы А4, цветные карандаши/фломастеры;

бумажные заготовки «паспорт персонажа» (шаблон таблицы);

чек-лист для практической работы (раздать каждому).

Ход урока

1. Организационная часть (5–7 минут)

Приветствие, проверка готовности к уроку.

Техника безопасности и цифровая гигиена: посадка, обращение с техникой, правила работы с общими материалами.

Постановка цели через театральную метафору: «Сегодня мы — команда постановочной группы. Чтобы сделать хороший спектакль, нужно собрать и правильно использовать много разной информации: про героев, про сцену, про музыку, про реквизит. Мы научимся видеть и различать эту информацию».

2. Теоретическая часть (10–15 минут)

Педагог даёт короткие определения и сразу подкрепляет примерами:

Информация — сведения об окружающем мире, которые мы получаем сами или с помощью устройств.

Пример: программка спектакля даёт нам сведения о героях и порядке сцен.

Виды по способу восприятия:

зрительная (видим: цвет, форма, движение);

слуховая (слышим: голос, музыка, шаги);

тактильная (ощущаем: мягкий/твёрдый, тёплый/холодный);

вкусовая и обонятельная (в рамках урока упоминаем, но не делаем на них акцент).

Виды по форме представления:

текстовая (слова, подписи, реплики);

числовая (размер, время, количество);

графическая (рисунки, схемы, эскизы);

звуковая (музыка, голос, шумы).

Кодирование информации — представление сведений с помощью условных знаков.

Пример: светофор кодирует команды цветами; в театре пиктограммы на дверях обозначают «вход», «выход», «тихо».

Приём: карточки терминов на доске (термин — пиктограмма — пример из театра).

3. Практическая часть (60–70 минут)

Практику делим на 3 блока с чередованием «за компьютером» и «без компьютера».

Блок 1. «Угадай вид информации» (бескомпьютерный, 15 минут)

Дети работают в парах. У каждой пары — набор карточек с предметами/знаками (светофор, чашка, барабан, ткань и т. п.) и 4 конверта с подписями: «Зрительная», «Слуховая», «Тактильная», «Другая».

Задание: разложить карточки по конвертам и объяснить выбор: «Барабан — это в первую очередь про звук, значит, слуховая».

Педагог ходит между парами, задаёт уточняющие вопросы: «А если барабан просто стоит на сцене и не звучит, какая это информация?» (зрительная).

Блок 2. «Паспорт персонажа» (смешанный формат, 25 минут)

Каждый ребёнок выбирает одного персонажа (можно из сказки «Василиса Прекрасная» или «Конёк-Горбунок» — это перекликается с вашими отчётными спектаклями). На листе А4 заполняется шаблон «паспорт»:

Характеристика Что пишем/рисуем

Имя персонажа —

Как выглядит (зрительная) Рисунок/описание

Какой голос/звуки (слуховая) 1–2 слова (шёпот, громкий, скрип)

Из чего сделан костюм (тактильная) Ткань, картон, мех

Реплика (текстовая) Короткая фраза

Размер (числовая) Маленький/большой или примерный рост

Часть данных дети записывают от руки, часть могут позже перенести в текстовый редактор (если есть доступ).

Дифференциация:

базовый уровень — заполнить 3–4 строки по образцу;

продвинутый — добавить ещё 1 характеристику (например, «движение: плавно/резко»);

творческий — нарисовать персонажа и подписать 2–3 пиктограммы (характер, настроение, действие).

Блок 3. «Азбука пиктограмм для театральной комнаты» (бескомпьютерный + компьютерный, 20–30 минут)

Без компьютера (10 минут). В мини-группах дети придумывают 3–4 пиктограммы для театральной комнаты: «Тихо», «Можно говорить», «Реквизит», «Вход». Рисуют на бумаге, обсуждают, чтобы знак был понятным.

За компьютером (10–20 минут). Дети переносят одну из пиктограмм в простой графический редактор: рисуют основные фигуры, заливают цветом, добавляют минимум текста. Сохраняют файл с понятным именем, например: Пиктограмма_Тихо.png.

Чек-лист для ребёнка (раздать):

[] Выбрал персонажа.

[] Заполнил паспорт (минимум 3 строки).

[] Придумал и нарисовал 1 пиктограмму.

[] Перенёс пиктограмму в редактор и сохранил файл.

[] Имя файла понятное.

4. Рефлексия и фиксация результата (10 минут)

Дети отвечают на 3 вопроса (устно, по кругу):

Что сегодня было самым интересным?

Что оказалось трудным и как ты справился?

Где ты сможешь использовать эти знания (в спектакле, в игре, дома)?

Педагог подводит итог: «Мы научились видеть разные виды информации и кодировать её простыми знаками. Это пригодится, когда будем делать афиши, схемы сцены и карточки действий».

Результаты фиксируются:

«Паспорта персонажей» складываются в папку «Работы» на стенде или в электронной папке.

Пиктограммы распечатываются и размещаются в учебной комнате либо остаются в виде файлов для будущего проекта.

Критерии оценки (понятные детям)

полнота: заполнены основные поля «паспорта»;

ясность: пиктограмма понятна без лишних деталей;

аккуратность: текст читаемый, рисунок не выходит за границы;

порядок в файлах: файл лежит в нужной папке, имя понятное.

Сценарий мероприятия

Сценарий выставки и презентации проектов по информатике (с интеграцией театра кукол и робототехники)

Целевая аудитория: дети 7–10 лет, родители, педагоги.

Продолжительность: 1 час 30 минут.

Площадка: учебный кабинет + коридор/холл (для выставочной зоны).

Общая идея: «Театр цифровых историй: показываем, как информация оживает». Каждый проект — это «мини-спектакль» или «умная модель», где ребёнок выступает как автор, режиссёр и технический специалист.

Подготовка к мероприятию (за 1–2 недели)

Формирование проектов. Дети работают в парах/мини-группах по трём трекам:

«Театральный трек»: афиши, программки, паспорта кукол, схемы сцены, карточки событий сценария.

«Робототехнический трек: модели на LEGO WeDo 2.0/аналогах с простыми программами (движение, реакция на датчик).

«Цифровой трек»: мини-презентации, блок-схемы алгоритмов, коллекции пиктограмм.

Оформление стенда. Для каждого проекта — карточка: «Название», «Авторы», «Цель», «Что здесь про информацию», «Как это работает».

Чек-листы готовности. Педагог проверяет: файлы в папках, имена файлов понятны, модели собраны, тексты читаемы, подписи есть.

Репетиции выступлений. Каждый участник готовит 3–4 предложения: «Мы хотели... сделали... получилось... было трудно...».

Структура мероприятия

1. Вступление и открытие выставки (10–12 минут)

Ведущий (педагог): «Сегодня мы открываем „Театр цифровых историй“. Здесь нет обычных спектаклей, но есть истории, которые мы собрали, закодировали, показали и даже заставили двигаться. Каждый проект — это способ рассказать что-то важное с помощью информации и техники».

Короткое театральное действие (2–3 минуты): 2–3 ребёнка разыгрывают мини-сценку «Как рождается проект»:

«У нас была идея...»

«Мы разложили её на шаги...»

«Нашли нужные инструменты...»

«Проверили, всё ли понятно зрителю...»

Правила выставки для гостей:

не трогать модели без разрешения;

читать карточки проектов;

задавать вопросы по формуле: «Что было самым сложным?» или «Что посоветуете другим?»

2. Свободная экскурсия по выставке (20–25 минут)

Дети-авторы стоят у своих проектов и отвечают на вопросы по плану:

«Что мы хотели показать?»

«Какие виды информации использовали?» (зрительная, звуковая, текстовая и т. д.)

«Где здесь алгоритм/логика?»

«Что было трудно и как справились?»

Зоны выставки:

«Афиши и программки». Здесь собраны работы по графическому и текстовому редакторам. Акцент на читаемость, стиль, понятные подписи. Рядом — карточки «Как мы выбирали цвета и шрифты».

«Паспорта кукол и карточки персонажей». Таблица свойств объекта: имя, материал, способ управления, характер, реплика. Рядом — примеры классификации: «Куклы по способу управления».

«Схемы сцены и мизансцен». Планы сцены с условными обозначениями, метки позиций, стрелки движения. Рядом — блок-схемы «Алгоритм выхода на сцену».

«Роботы и модели». Модели на конструкторах с простыми программами. Рядом — карточка алгоритма: «Шаг 1... Шаг 2... Условие... Результат».

«Пиктограммы и кодирование». Коллекция знаков для театральной комнаты/класса. Рядом — мини-игра «Угадай значение пиктограммы».

Педагог и 1–2 старших ученика выполняют роль «экскурсоводов», помогают гостям ориентироваться и поддерживают порядок.

3. Мини-презентации избранных проектов (25–30 минут)

Из всех работ отбираются 6–8 проектов (по 2–3 из каждого трека) для короткой публичной защиты. Регламент: 2 минуты на выступление + 1 минута на вопросы.

Шаблон выступления ребёнка:

«Наш проект называется...»

«Мы хотели показать/сделать...»

«Мы использовали такие виды информации:...»

«В работе был такой алгоритм:...»

«Самым трудным было... Мы справились так...»

«Нам понравилось, потому что...»

Примеры проектов для презентации:

«Афиша спектакля „Василиса Прекрасная“»: разбор выбора цветов, шрифтов, композиции.

«Паспорт куклы Петрушка»: как описывали свойства объекта и классифицировали кукол.

«Робот-страж сцены»: модель с датчиком расстояния, которая останавливается перед «кулисами».

«Схема мизансцены 1-й сцены»: как обозначили позиции, движение и логику сцены.

Во время презентаций на экране можно показывать скриншоты алгоритмов, фото этапов сборки, фрагменты афиш.

4. Интерактивная зона и мини-задания для гостей (10–15 минут)

Пока одни дети выступают, другие проводят для гостей простые задания:

«Угадай вид информации». Карточки с предметами/знаками, нужно разложить по конвертам: «Зрительная», «Слуховая», «Тактильная».

«Исправь файловую систему». На экране — папки с «плохими» именами файлов и хаотичной структурой. Дети-ведущие помогают найти ошибки и навести порядок.

«Составь алгоритм». Гости раскладывают карточки шагов «Как выйти на сцену» или «Как запустить робота» в правильной последовательности.

«Придумай пиктограмму». Гости рисуют 1 знак для театральной комнаты, дети-авторы оценивают понятность.

Это поддерживает вовлечённость всех гостей и демонстрирует практическую ценность знаний.

5. Подведение итогов и награждение (10 минут)

Номинации (чтобы отметить разные стороны работы):

«Самый понятный алгоритм» — за чёткую логику и запись шагов.

«Самая выразительная афиша» — за стиль, композицию, читаемость.

«Лучшая командная работа» — за распределение ролей и партнёрскую поддержку.

«Самое полезное изобретение» — за практическую пользу (пиктограммы, схемы, модели).

«Приз зрительских симпатий» — голосование гостей с помощью стикеров.

Каждый участник получает сертификат «Автор цифрового проекта» и памятку «Мой чек-лист для следующего проекта».

Критерии оценки проектов (для педагога и жюри)

Критерий	Что смотрим	Примеры
----------	-------------	---------

Понимание темы «информация»	Использованы разные виды информации, есть объяснение «зачем»	В афише: текст + графика + цветовая кодировка; в работе: датчик как «орган восприятия»
-----------------------------	--	--

Логика и структура	Есть алгоритм/план, шаги последовательны, есть проверка результата	Блок-схема, чек-лист, описание «что делали и в каком порядке»
--------------------	--	---

Качество исполнения	Аккуратность, читаемость, надёжность модели	Чёткие подписи, устойчивая конструкция, понятные имена файлов
---------------------	---	---

Командная работа	Роли распределены, каждый внёс вклад, есть взаимопомощь	Записи о ролях, фото/видео репетиций, комментарии детей
------------------	---	---

Презентация	Ребёнок уверенно рассказывает, отвечает на вопросы, использует термины	3–4 осмысленных предложения, термины «алгоритм», «исполнитель», «информация» в речи
-------------	--	---

9.3. Календарно – тематическое планирование Стартовый уровень группа 1 год обучения

№ п/п	Форма занятия	Количес тво часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля	Дата по расписанию	
						По плану	По факту
1	Теория	1	Правила поведения в компьютерном классе, посадка, обращение с техникой, цифровая гигиена	Кабинет информатики	Аналогия: «как в театре берегут реквизит, так мы бережём технику»		
2	Практика	1	квест «Лаборатория безопасного компьютера», создание памятки «Правила нашего кружка» (рисунки + фразы)	Кабинет информатики	Наблюдение		
3	Теория	1	Определение информации, примеры из жизни и театра (программка, афиша, реквизит)	Кабинет информатики	Наблюдение, беседа		
4	Практика	1	Игра «Угадай вид информации» по карточкам, мини-проект «Азбука пиктограмм для театральной комнаты» (эскизы)	Кабинет информатики	Наблюдение		
5	Теория	1	Виды информации по способу восприятия: зрительная, слуховая, тактильная, вкусовая, обонятельная; примеры	Кабинет информатики	Беседа		
6	Практика	1	Сортировка карточек по конвертам; создание «карточки объекта» (кукла/деталь): что	Кабинет информатики	Заполненные карточки объектов		

			вижу, слышу, ощущаю. Паспорт куклы/реквизита через виды восприятия.				
7	Теория	1	Виды информации по форме представления: текстовая, числовая, графическая, звуковая, видео. Практика (70 мин):	Кабинет информатики	Наблюдение		
8	Практика	1	«Паспорт персонажа» (имя, реплика — текст; размер — число; эскиз — графика; звук — описание).	Кабинет информатики	Наблюдение, Готовый «паспорт» с 4 формами информации		
9	Теория	1	Кодирование как способ передачи сведений; светофор, дорожные знаки, театральные пиктограммы.	Кабинет информатики	Наблюдение		
10	Практика	1	Придумать свой шифр (пиктограммы/цифры) для передачи команд («старт», «стоп», «тише»); перенести 1–2 знака в графический редактор.	Кабинет информатики	Наблюдение, Сигналы для сцены и кулис. Набор из 3–4 знаков + объяснение значения.		
11	Теория	1	Человек и компьютер: устройства ввода и вывода. Клавиатура, мышь, сканер — ввод; монитор, принтер, колонки — вывод.	Кабинет информатики	Наблюдение		
12	Практика	1	Практикум «Собери компьютер» (карточки), упражнения на точность (клик, перетаскивание), ввод коротких слов.	Кабинет информатики	Опрос. Отчет по упражнениям		

			Компьютер как «помощник режиссёра» (афиши, схемы).				
13	Теория	1	Организация рабочего места и профилактика утомления, правильная посадка, перерывы, гимнастика для глаз и кистей.	Кабинет информатики	Наблюдение		
14	Практика	1	Отработка действий (включение/выключение ПК, запуск программ по карточке-инструкции)	Кабинет информатики	Наблюдение ,выполнение задания		
15	Теория	1	Файловая система: файл и папка, имя файла, путь к файлу (метафора «шкаф — полка — коробка»).	Кабинет информатики	Наблюдение		
16	Практика	1	Создать папку проекта, подпапки, разложить файлы по типам; игра «Найди ошибку» в файловой структуре. Папка «Спектакль „Василиса Прекрасная“» с подпапками.	Кабинет информатики	Наблюдение, выполнение задания		
17	Теория	1	Действия с информацией: получение и хранение	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
18	Практика	1	Поиск файлов по шаблону, создание папок, копирование/переименование файлов. Сбор «заготовок» для афиши и схем.	Кабинет информатики	Выполнение задания		

19	Теория	1	Действия с информацией: передача и обработка	Кабинет информатики	Беседа		
20	Практика	1	Обрезка картинки, изменение размера, добавление подписи; «информационный квест» (собрать 3 факта, оформить в список)	Кабинет информатики	Выполнение задания		
21	Теория	1	Объект, имя, свойства (цвет, форма, размер, материал, назначение)	Кабинет информатики	Опрос		
22	Практика	1	Карточки объектов; таблица «Куклы театра» (вид, материал, способ управления)	Кабинет информатики	Выполнение задания		
23	Теория	1	Сравнение и классификация объектов	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
24	Практика	1	Группировка кукол по способу управления; группировка деталей конструктора по назначению. Схемы группировки + пояснения.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
25	Теория	1	Моделирование объектов простыми средствами	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
26	Практика	1	Модель как упрощённое представление объекта/процесса.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
27	Теория	1	Компьютер — система частей; путь информации (ввод → обработка → хранение → вывод)	Кабинет информатики	Опрос,, беседа		

28	Практика	1	Сборка «системы» из бумажных карточек; тренировка файловой структуры; игра «Системный администратор».	Кабинет информатики	Выполнение задания		
29	Теория	1	Алгоритм, исполнитель, команда; примеры из театра (последовательность сцен)	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
30	Практика	1	составление линейных алгоритмов (шаги подряд)	Кабинет информатики	Выполнение задания		
31	Теория	1	Линейные алгоритмы и блок-схемы линейная последовательность, элементы блок-схемы (начало, действие, конец)	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
32	Практика	1	Составление блок-схем для простых действий; перенос в учебную среду программирования	Кабинет информатики	Выполнение задания		
33	Теория	1	Условия в алгоритмах: «если... то...» условие, выбор действия, примеры (светофор, реакция героя на событие)	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
34	Практика	1	Алгоритмы с условием для робота (датчик расстояния) 2 алгоритма с условием (список + блок-схема)	Кабинет информатики	Выполнение задания		
35	Теория	1	Поиск и исправление ошибок в алгоритмах ошибка как часть процесса, методы проверки (прогон, сравнение с	Кабинет информатики	Опрос, беседа		

			образцом)				
36	Практика	1	Найти пропущенный шаг; «прогнать» алгоритм на модели/в среде; исправить.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
37	Теория	1	Графический редактор: базовые инструменты интерфейса, выделение, фигуры, заливка, ластик, текст, сохранение.	Кабинет информатики	Анализ выполнения упражнений		
38	Практика	1	Нарисовать простые фигуры, залить цветом, вставить текст; сохранить в jpg/png.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
39	Теория	1	Композиция и оформление в графическом редакторе	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
40	Практика	1	Сделать афишу по шаблону (фон, заголовок, фото, дата, место)	Кабинет информатики	Выполнение задания		
41	Теория	1	Текстовый редактор: интерфейс и базовые действия окна программы, шрифт, размер, выравнивание, списки	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
42	Практика	1	Набрать текст, изменить шрифт/размер, создать маркированный список, вставить картинку	Кабинет информатики	Выполнение задания		
43	Теория	1	Таблицы и структурирование текста таблица как способ упорядочить данные	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
44	Практика	1	Оформить «паспорт	Кабинет	Выполнение		

			куклы» в таблице; сделать список реквизита по сценам	информатики	задания		
45	Теория	1	Создание мини-презентации структура презентации (титульный, содержание, основные слайды)	Кабинет информатики	Опрос, беседа		
46	Практика	1	Подготовить 3– 5 слайдов «Этапы постановки спектакля» или «Как устроен наш робот». Презентация для защиты проекта.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
47	Теория	1	Робототехника: сборка простой модели, детали конструктора, назначение, соединение.	Кабинет информатики	Наблюдение		
48	Практика	1	Собрать модель по инструкции; проверить устойчивость и подвижность.	Кабинет информатики	Отчет о сборке		
49	Теория	1	Датчики и ввод информации в робототехнике Датчик как «орган восприятия» (свет, расстояние, касание).	Кабинет информатики	Беседа, наблюдение		
50	Практика	1	Подключить датчик, проверить показания, записать наблюдения.	Кабинет информатики	Журнал наблюдения		
51	Теория	1	Простые программы для робота: движение и повороты команды движения, длительность, скорость	Кабинет информатики	Беседа, наблюдение		

52	Практика	1	Написать программу «вперёд 3 сек, поворот направо, вперёд 2 сек»; протестировать 3–5 раз. Траектория движения робота по сцене.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
53	Теория	1	Программы с условием: реакция на датчик ,Логика «если датчик видит препятствие <15 см, то стоп»	Кабинет информатики	Беседа, наблюдение		
54	Практика	1	Реализовать условие в программе; провести тесты, зафиксировать результаты. Робот-страж сцены.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
55	Теория	1	Комбинированные задачи: циклы и повторения, цикл как повторение действий; примеры	Кабинет информатики	Наблюдение		
56	Практика	1	Добавить цикл в программу робота; для театра: алгоритм «повторить реплику 2 раза». Цикл в поведении персонажа/робота	Кабинет информатики	Выполнение упражнения		
57	Теория	1	Интеграция: алгоритм сцены + программа робота, связь сценической логики и программирования	Кабинет информатики	Анализ выполнения упражнений		
58	Практика	1	Описать сцену как последовательность событий; перенести логику в программу модели. Сценарий сцены в виде алгоритма.	Кабинет информатики	Выполнение упражнения		

59	Теория	1	Проект: идея, план, распределение ролей, этапы проекта, роли в группе (дизайнер, редактор, программист, спикер)	Кабинет информатики	Беседа, наблюдение		
60	Практика	1	Выбрать тему проекта, составить план из 5–7 шагов, распределить роли, заполнить чек-лист.	Кабинет информатики	Выполнение упражнения		
61	Практика	1	Проект: выполнение по чек-листу, работа по критериям, самопроверка.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
62	Практика	1	Выполнить основные этапы проекта; использовать чек-листы и критерии оценки. Промежуточные результаты проекта.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
63	Практика	1	Проект: доработка и тестирование как способ улучшить результат; методы исправления ошибок	Кабинет информатики	Выполнение задания		
64	Практика	1	Протестировать проект (афиша, схема, программа), внести правки, подготовить финальные версии. Исправленные материалы проекта.	Кабинет информатики	Выполнение задания		
65	Практика	1	Проект: подготовка к презентации, как рассказывать о проекте; шаблон выступления (цель, шаги, трудности, результат)	Кабинет информатики	Наблюдение		

66	Практика	1	Отрепетировать выступление (3–4 предложения), подготовить демонстрационные материалы. Готовность к защите	Кабинет информатики	Наблюдение		
67	Практика	1	Выставка проектов: свободная экскурсия	Кабинет информатики	Наблюдение		
68	Практика	1	Организация выставки, экскурсия по стендам, ответы на вопросы гостей по плану. Демонстрация результатов родителям и педагогам.	Кабинет информатики	Наблюдение		
69	Защита проектов	1	Презентация избранных проектов, публичные защиты	Кабинет информатики	Наблюдение, Опрос		
70	Защита проектов	1	Интерактивные задания для гостей. Публичная защита результатов	Кабинет информатики	Наблюдение, Опрос		
71	Практика	1	Итоговое занятие: рефлексия и награждение	Кабинет информатики	Анализ деятельности		
72	Практика	1	Рефлексия по 3 вопросам; вручение сертификатов; обсуждение планов на следующий модуль. Подведение итогов года. Сертификаты,	Кабинет информатики	Лист рефлексии		

9.4. Лист корректировки

[illegible]

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 481448336152253156237683129688102374781711165201

Владелец Ляшкова Галина Николаевна

Действителен с 03.09.2026 по 03.09.2027