

Министерство просвещения Российской Федерации
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная
школа № 435 Курортного района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ СОШ № 435 Курортного района
Санкт-Петербурга
Протокол № _1 от _27.08_2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом №41-осн от 27.08.2026 г.
Директор ГБОУ СОШ № 435
Курортного района
Санкт-Петербурга

Т. Ю.
Виткалова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Увлекательная информатика»

Возраст учащихся: 7 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:
Левина Нина Александровна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительна общеобразовательная общеразвивающая программа «Увлекательная информатика.» (далее программа) имеет **техническую направленность**.

Уровень освоения программы – общекультурный. Программа «Увлекательная информатика» помогает младшим школьникам овладеть основными навыками работы на компьютере: работать с текстом и графикой, содержит большое количество практических заданий, направленных на развитие логического мышления, творческих способностей и кругозора обучающихся.

Актуальность программы обусловлена повсеместным внедрением информационных технологий, что с каждым днем вызывает потребность в овладении прикладных программ и безопасному использованию компьютерных технологий, поиску и получению информации.

Адресат программы: программа ориентирована на учащихся 7 лет, обучающихся в первом классе.

Цель программы: формирование информационной культуры обучающихся посредством изучения современных компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать у обучающихся представление о возможности применения компьютера в различных сферах деятельности, о функциональном назначении и принципах работы компьютера Самостоятельное создание творческих проектов;
- сформировать у обучающихся умения и навыки применять компьютер и программное обеспечение компьютера для решения прикладных задач;
- сформировать у обучающихся умение эффективно и безопасно работать с информацией в сети Интернет;
- познакомить обучающихся с основными принципами работы на компьютере, стандартными приложениями Windows и компьютерной графикой.

Развивающие:

- Развитие умения использовать полученные теоретические знания и практические навыки самостоятельной работы на компьютере.
- Развитие внимания при выполнении логических операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, установления аналогий.

Воспитательные:

- Формирование коммуникативных навыков.
- Воспитание инициативности и самостоятельности.

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп: Коллектив учащихся формируется на основе свободной записи.

В группу принимаются учащиеся первых классов, не имеющие специальной подготовки. Количество учащихся в группе – 15 человек (по количеству компьютеров).

Срок реализации программы: Продолжительность освоения программы составляет 1 учебный год, 72 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Особенности организации образовательного процесса: заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения при разработке и создании собственной игры – проектное обучение стимулирует и усиливает обучение со стороны учащихся, поскольку является личностно ориентированным; самомотивируемым, что означает возрастание интереса и включения в работу по мере ее выполнения, позволяет учиться на собственном опыте и опыте других непосредственно в конкретном деле; приносит удовлетворение обучающимся, видящим продукт своего собственного труда. Таким образом, проектные технологии значительно увеличивают интерес обучающихся как к отдельным областям знаний, так и к образованию в целом.

Формы организации деятельности на занятии: Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная (проведение лекции-визуализации для всей группы), индивидуальная (выполнение индивидуальных заданий). В случае дистанционного формата обучения формы проведения занятия не меняются, а проводятся с использованием дистанционных технологий и электронного обучения.

Материально-техническое оснащение: учебные занятия проводятся в кабинете, оснащенном магнитно-маркерной доской, компьютерами, проектором, экраном.

На компьютерах должны быть установлены:

- операционная система Windows;
- доступ к сети Интернет;
- Word, Power Point, Paint;
- среды программирования Scratch 3.0 (Windows, Linux).

Планируемые результаты

Личностные

По окончании освоения программы учащийся научится:

- самостоятельно и творчески решать поставленные задачи;
- активно участвовать в коллективной работе.

Метапредметные

- у обучающихся будет сформировано стремление к углублению знаний;
- обучающиеся будут проявлять навыки самостоятельного поиска информации;
- обучающиеся будут уметь сознательно ставить цели и планировать действия по достижению этих целей;

Предметные

- у обучающихся будет сформировано представление о возможности применения компьютера в различных сферах деятельности, о функциональном назначении и принципах работы компьютера;
- у обучающихся будут сформированы умения и навыки применять компьютер и программное обеспечение компьютера для решения прикладных задач;
- у обучающихся будет сформировано умение и навыки эффективно и безопасно работать с информацией в сети Интернет.
- обучающиеся будут знакомы с основными принципами работы на компьютере, стандартными приложениями Windows и компьютерной графикой.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Увлекательная информатика»

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	2		Беседа
2	Введение в IT-технологии.	2	1	1	Тест
3	Текстовый редактор MS Word.	14	2	12	Тест, контрольная работа.
4	Графический редактор Paint.	14	2	12	Контрольная работа.
5	MS PowerPoint.	14	2	12	Зачёт, контрольная работа.
6	Scratch.	14	2	12	Зачёт, контрольная работа
7	Решение тестовых заданий.	4	1	3	Контрольная работа.
8	Творческое проектирование.	6	1	5	Зачёт
9	Итоговое занятие.	2		2	Зачёт
Итого		72	13	59	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Увлекательная информатика»

Задачи:

Обучающие:

- сформировать у обучающихся представление о возможности применения компьютера в различных сферах деятельности, о функциональном назначении и принципах работы компьютера Самостоятельное создание творческих проектов;
- сформировать у обучающихся умения и навыки применять компьютер и программное обеспечение компьютера для решения прикладных задач;
- сформировать у обучающихся умение эффективно и безопасно работать с информацией в сети Интернет;
- познакомить обучающихся с основными принципами работы на компьютере, стандартными приложениями Windows и компьютерной графикой.

Развивающие:

- Развитие умения использовать полученные теоретические знания и практические навыки самостоятельной работы на компьютере.
- Развитие внимания при выполнении логических операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, установления аналогий.

Воспитательные:

- Формирование коммуникативных навыков.
- Воспитание инициативности и самостоятельности.

Планируемые результаты

Личностные

По окончании освоения программы учащийся научится:

- самостоятельно и творчески решать поставленные задачи;
- активно участвовать в коллективной работе.

Метапредметные

- у обучающихся будет сформировано стремление к углублению знаний;
- обучающиеся будут проявлять навыки самостоятельного поиска информации;
- обучающиеся будут уметь сознательно ставить цели и планировать действия по достижению этих целей;

Предметные

- у обучающихся будет сформировано представление о возможности применения компьютера в различных сферах деятельности, о функциональном назначении и принципах работы компьютера;
- у обучающихся будут сформированы умения и навыки применять компьютер и программное обеспечение компьютера для решения прикладных задач;
- у обучающихся будет сформировано умение и навыки эффективно и безопасно работать с информацией в сети Интернет.
- обучающиеся будут знакомы с основными принципами работы на компьютере, стандартными приложениями Windows и компьютерной графикой.

Содержание программы:

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.

2. Введение в IT-технологии.

Теория: Устройство компьютера. Периферийные устройства.

Знакомство с пакетами базового программного обеспечения OS Windows.

Практика: Пространство рабочего стола, Создание ярлыков, папок, документов (текстовые документы, презентации и т.д.). Работа с электронной почтой и браузером.

3. MS Word.

Теория: Текстовые редакторы – их назначения и возможности. MS Word.

Практика: Возможности MS Word. Диалоговое окно программы. Управляющие кнопки.

Основные команды. Функции программы. Базовые операции. Горячие клавиши. Набор текста.

Техники постановки рук на клавиатуре. Упражнения для увеличения скорости набора текста.

Форматирование текста. Вставка картинок, таблиц.

4. Paint.

Теория: Стандартные графические редакторы. Возможности Paint.

Практика: Возможности Paint. Диалоговое окно программы.

Управляющие кнопки. Основные команды. Функции программы. Базовые операции. Горячие клавиши. Работа с текстом. Изменение графических изображений. Создание графических изображений.

5. MS PowerPoint.

Теория: Создание мультимедийных презентаций. Возможности Power Point.

Практика: Возможности Power Point. Диалоговое окно программы. Горячие клавиши. Работа с текстом, графикой. Создание презентаций, простейших текстовых, а также с графическими элементами, медиа.

6. Scratch.

Теория: Среда программирования Scratch. Графический редактор в Scratch, Растровый и векторный режим.

Практика: Скрипты на основе линейных, циклических и условных алгоритмов. Управление движением персонажа с помощью мыши. Редактирование костюмов и фона.

7. Решение тестовых заданий

Теория: Решение тестовых заданий – инструктаж.

Практика: Работа с тренажерами по работе с текстом русскоязычной и англоязычной раскладками. Творческие задания в изучаемых приложениях.

8. Творческое проектирование

Теория: Инструктаж. Критерии оценивания.

Практика: Выполнение индивидуального творческого проекта.

10. Итоговое занятие

Теория: представление и защита собственного проекта.

Практика: презентация проекта.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы:

В процессе обучения используются следующие оценочные материалы:

карта оценки образовательных результатов – по окончании каждой темы;

карта оценки результативности заданий на логику – два раза в год;

таблица фиксации инициативности и самостоятельности – два раза в год;

информационная карта «Определение уровня развития личностных качеств учащихся» - два раза в год);

карта самооценки учащихся - два раза в год.

Виды и формы контроля:

Входной контроль осуществляется путем опроса и наблюдение за выполнением заданий первого занятия с фиксацией результативности в диагностической карте фиксации результативности по каждой изучаемой теме.

Текущий контроль осуществляется путем опросов, выполнения практических самостоятельных и контрольных заданий с последующей фиксацией по каждой теме результативности в диагностической карте фиксации результативности по каждой изучаемой теме.

Промежуточный контроль осуществляется путем выполнения диагностического задания за 1 и 2 полугодия. Фиксация результатов производится на основе критериев эффективности освоения программы задания.

Итоговый контроль В конце учебного года проводится открытое итоговое занятие с приглашением родителей, на котором с демонстрацией собственной разработки выступает каждый учащийся.

Итогом каждого практического занятия является конкретный продукт деятельности учащегося. Оценкой результативности обучения является практическая реализация ребёнком знаний, полученных в процессе обучения, в виде практических заданий. По каждой теме проводится выполнение самостоятельного задания.

Итоговым продуктом является самостоятельно разработанная игра. При разработке которой учащийся использует полученные в течении года знания и навыки как в области составления программ и алгоритмов, так и навыки использования графического редактора, и мультимедиа-эффекты.

По результатам учебного года ребенку дается рекомендация по продолжению обучения.

Формы анализа результативности

Итогом каждого практического занятия является конкретный продукт деятельности учащегося – собственная разработка. Результаты выполнения задания фиксируются.

Оценкой результативности обучения является практическая реализация ребёнком знаний, полученных в процессе обучения, в виде практических заданий и учебных компьютерных программ. По каждой теме проводятся зачёты. Итоговый зачет учащиеся сдают в мае.

По результатам учебного года ребенку дается рекомендация по продолжению обучения в Компьютерном центре. Педагог рекомендует программу того или иного курса.

Таблица фиксации образовательных результатов

[illegible]

	Программа: «Увлекательная информатика» 2026-2027г.г.	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
18	MS PowerPoint.Задание 1.												
19	MS PowerPoint.Задание 2.												
20	MS PowerPoint.Задание 3.												
21	MS PowerPoint. Задание 4.												
22	MS PowerPoint. Задание 5.												
23	MS PowerPoint. Задание 6.												
24	MS PowerPoint.Задание 7.												
25	Scratch. Задание 1.												
26	Scratch. Задание 2.												
27	Scratch. Задание 3.												
28	Scratch. Задание 4.												
29	Scratch. Задание 5.												
30	Scratch. Задание 6.												
31	Scratch. Задание 7.												
32	Решение тестовых заданий.												
33	Творческое проектирование.												
34	Итоговое занятие.												
	Количество заданий за год												
	Среднее количество заданий за год												

Критерии для определения результатов и качества образовательного процесса

Выполнение программы оценивается по количеству заданий, сделанных обучающимся.

Знаком «+» отмечаются выполненные задания.

За первое полугодие обучающийся должен сделать 17 заданий.

За год обучающийся должен сделать 34 задания.

Подведение итогов осуществляется в конце декабря и в конце мая каждого учебного года.

Если сделано 10-15 заданий, программа выполнена на 25%

Если сделано 16-17 заданий, программа выполнена на 50%

Если сделано 18-29 заданий, программа выполнена на 75%

Если сделано 30-34 заданий, программа выполнена на 100%

Карта оценки выполнения заданий на логику

	Программа: «Увлекательная информатика» 2026-2027г.г.	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Задание 1												
2	Задание 2												
3													
	Количество заданий за полугодие												
	Среднее количество заданий за полугодие												

Критерии оценки: самостоятельность решения – сам решил – 2 балл, решил с помощью педагога – 1 балла

	Программа: «Увлекательная информатика» 2026-2027г.г.	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Задание 1												
2	Задание 2												
3													
	Количество заданий за полугодие												
	Среднее количество заданий за год												

Таблица фиксации инициативности и самостоятельности

	Программа: «Увлекательная информатика» 2026-2027г.г.	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
Первое полугодие													
Инициативность													
Самостоятельность.....													
Второе полугодие													
Инициативность													
Самостоятельность.....													

Инициативность и самостоятельность определяются как «+» или «-».

В процессе реализации применяются современные образовательные технологии:

1. Технология проектного обучения. Использование технологии проектного обучения на этапе создания собственных игр учащимися позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи. В результате этого у учащегося будет сформировано проектное мышление, будет отработан алгоритм проектной деятельности в области компьютерных технологий. В этом курсе выбран метод преподавания, заключающийся в программировании простых, а потом и более сложных компьютерных игр, и видеороликов.
2. Мультимедийные технологии – применение данной технологии обусловлено содержанием программы где результатом проекта является разработка собственной игры. Данная технология обогащает процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным,

вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Данная технология объединяет в себе как традиционную, статическую, визуальную информацию (текст, графику), так и динамическую (речь, музыку, видеофрагменты, анимацию).

Дидактические материалы:

- Карточки с логическими заданиями;
- Схемы: Различные типы алгоритмов программирования (линейный, циклический, ветвление);
- Подборка основных теоретических понятий и определений, с заданиями, подкрепляющими теоретическую часть.

**Опись Учебно-методического комплекса к
дополнительной общеобразовательной программе
«Увлекательная информатика»
Автор – составитель: Левина Н.А.**

Направленность	Техническая			
Продолжительность освоения	1 год			
Возраст детей	7 лет			
Нормативное обеспечение	• Образовательная программа • Рабочая программа • План воспитательной работы (план мероприятий) • Инструкции по технике безопасности • Нормативная документация: • <u>Федеральный закон Российской Федерации №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012</u> • <u>Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации</u> Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р • <u>Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011–2020 гг. «Петербургская Школа 2020»</u> // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010 • <u>Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года</u> // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р • <u>Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"</u> // Постановление Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 • Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" • Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию от 01.03.2017 г. №617-Р			
Разделы / темы дополнительной общеобразовательной программы	Учебно-методические пособия для педагогов	Учебно-методические пособия для детей	Диагностические и контрольные материалы	Средства обучения
Вводное занятие. Техника безопасности	Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты
Введение в IT-технологии..	Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.
Текстовый редактор MS Word.	Барина Е.А., Березина А.С., Пылькин А.Н. и др. Подготовка и редактирование документов в MS WORD	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.

Графический редактор Paint.	Мошникова Т Н Практические задания для работы в графическом редакторе Paint.	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.
Программа для создания презентаций в формате слайд-шоу .MS PowerPoint.	Презентация в стиле дзен : основы дизайна для тех, кто хочет выступать лучше Гарр Рейнольдс	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.
Визуальный язык программирования Scratch.	Голиков Д. В., 42 проекта на Scratch для юных программистов	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.
Решение тестовых заданий.	Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.
Творческое проектирование.	Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.
Итоговое занятие.	Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова	Отпечатанный раздаточный материал.	Таблица фиксации образовательных результатов, таблица фиксации выполнения заданий на логику.	Персональные компьютеры, операционная система, программные продукты.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Список литературы для педагогов

1. Голиков Д. В., 42 проекта на Scratch для юных программистов, СПб.: БХВ-Петербург, 2026, 184с.
2. Павел Трофимов, Игры в Scratch для детей, ДМК Пресс, 2026, 184с
3. Ю. В. Пашковская, для 5–6 классов Программирование на Scratch для детей, Лаборатория знаний, 2025, 223с
4. Мошникова Т Н Практические задания для работы в графическом редакторе Paint Электронная книга.
5. УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР MICROSOFT WORD
<https://советдиректоровпермь.рф/assets/upload/files/%D0%A1%D1%83%D0%B1%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0.pdf>
6. Презентация в стиле дзен : основы дизайна для тех, кто хочет выступать лучше Гарр Рейнольдс ; пер. с англ. Иделии Айзятуловой. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. 288
7. Н. Д. Берман, Т. А. Бочарова, Н. И. Шадрина, MS POWERPOINT 2010 https://togudv.ru/media/filer_public/b7/d1/b7d1ed8a-067b-4ef0-9a8b-5a451681056e/power_point_berman.pdf
8. Баринова Е.А., Березина А.С., Пылькин А.Н. и др. Подготовка и редактирование документов в MS WORD Издательство КУРС 2026 186с

Список литературы для учащихся

1. Голиков Д. В., 42 проекта на Scratch для юных программистов, СПб.: БХВ-Петербург, 2026, 184с.
2. Павел Трофимов, Игры в Scratch для детей, ДМК Пресс, 2026, 184с
3. Ю. В. Пашковская, для 5–6 классов Программирование на Scratch для детей, Лаборатория знаний, 2025, 223с

4. | Мошникова Татьяна Николаевна Практические задания для работы в графическом редакторе Paint Электронная книга
5. Баринова Е.А., Березина А.С., Пылькин А.Н. и др. Подготовка и редактирование документов в MS WORD Издательство КУРС 2026 186с