

Общество с ограниченной ответственностью «Онлайн-Гимназия Адель»

(ООО «Онлайн-Гимназия Адель»)

ИНН 5022076651 ОГРН 1235000132344

140410, Московская область, г Коломна, ул. Зеленая, д. 31А

РАССМОТРЕНО

на заседании

педагогического совета

протокол № 4 от «15» января 2026г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ООО «Онлайн-Гимназия Адель»



И. В. Федечкина



дата: «15» января 2026 г.

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

«Компьютерная грамотность для малышей»

Коломна

2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность для малышей» (далее - Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с положениями:

1. Федерального закона № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
3. Государственной программы РФ «Развитие образования» (постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642);
4. Приказа Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности дополнительными общеобразовательными программами»;
5. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18 ноября 2015 года);
6. Письма Министерства просвещения РФ от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
7. Приказа от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения программы: общеразвивающая.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена проблемой несоответствия традиционных подходов к обучению цифровым навыкам детей дошкольного и младшего школьного возраста. На фоне первых неудач при работе с компьютером и цифровыми устройствами интерес к технологиям очень скоро угасает, порой безвозвратно, а мотивация к освоению цифровой среды так и не формируется. Поэтому совершенно необходима специальная «поддерживающая» работа, помогающая малышам, испытывающим затруднения при работе с компьютером, успешно осваивать базовые цифровые навыки, получая постоянную помощь и поддержку от педагога.

Педагогическая целесообразность

Программа направлена на системное развитие всех видов деятельности при работе с компьютером (восприятие информации на экране, чтение простых инструкций, устное взаимодействие с обучающими программами, а также базовые навыки ввода текста и данных), устранение пробелов в понимании основных цифровых понятий и алгоритмов действий, а также отработку типовых практических заданий с учётом возрастных возможностей ребёнка с упором на игровую и интерактивную форму освоения компьютерной грамотности.

Цель

Ликвидировать пробелы в знаниях и умениях обучающихся в области компьютерной грамотности, сформировать устойчивые навыки выполнения всех базовых действий на компьютере (работа с мышью и клавиатурой, запуск программ, работа с простыми приложениями, сохранение результатов, безопасное поведение в цифровой среде) и обеспечить психологическую готовность ребёнка к

уверенному и самостоятельному взаимодействию с цифровыми устройствами в повседневной жизни и учёбе.

Задачи

Образовательные:

- расширить словарный запас цифровых понятий и представления о возможностях компьютера в рамках тематических блоков программы;
- сформировать устойчивые навыки работы с основными устройствами ввода и вывода информации (мышь, клавиатура, экран, принтер);
- создать условия для формирования базовой цифровой компетентности;
- восполнить пробелы в базовых навыках (например, управление файлами, работа с простыми программами, ориентация в интерфейсе).

Развивающие:

- развивать умения воспринимать и анализировать информацию, представленную в цифровом формате (текст, изображение, звук, видео);
- способствовать развитию логического и алгоритмического мышления у детей;
- способствовать эффективному и осознанному использованию компьютера в учебной и творческой деятельности.

Воспитательные:

- формировать ключевые цифровые компетенции; повышать интерес к технологиям и техническому творчеству;
- воспитывать культуру безопасного и ответственного поведения в цифровой среде.

Категория обучающихся

Возраст обучающихся: 6-9 лет.

Форма проведения учебных занятий:

групповые занятия до 10 человек

Срок реализации Программы

Программа рассчитана на 1,5 месяца обучения. Продолжительность обучения составляет 16 учебных часов.

Форма и режим занятий

Форма проведения учебных занятий: комбинированная (теоретическая часть + практическая отработка).

Режим занятий определяется в зависимости от формы обучения:
групповые занятия: 3 раза в неделю по 1 академическому часу.

Режим занятий соответствует санитарным правилам СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Продолжительность одного академического часа — 45 минут.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Название образовательной программы	Продолжительность учебного часа	Кол-во уч. недель	Кол-во уч. часов в неделю	Кол-во уч. дней в неделю	Кол-во уч. часов в год	Даты начала и окончания уч. периодов/этапов
Компьютерная грамотность для малышей	45 мин.	6	3	3	16	14 сентября – 25 октября
Итоговый контроль: итоговый проект	1 час					
Общее количество учебных часов за весь период обучения:	16 часов					

Примечание: дата начала и окончания учебных занятий может быть скорректирована в зависимости от сроков формирования учебной группы.

Для обучения по данной программе промежуточные каникулы не предусмотрены.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- осознают ценность компьютерной грамотности как средства познания мира, творчества и общения в современном цифровом обществе;
- формируют внутреннюю мотивацию к дальнейшему изучению цифровых технологий и развитию навыков работы с компьютером;
- имеют достаточный уровень цифровых знаний и практических умений для уверенного и самостоятельного выполнения простых задач на компьютере;
- развивают способность к рефлексии и самооценке на основе анализа результатов собственной работы с цифровыми инструментами.

Предметные результаты:

Знать:

- базовые понятия в области компьютерной грамотности (устройства компьютера, виды программ, основные функции интерфейса, правила безопасной работы в сети);
- нормы корректного и безопасного использования цифровых устройств и интернет-ресурсов;
- назначение и возможности основных детских образовательных программ и приложений.

Уметь:

- уверенно работать с мышью и клавиатурой, запускать и закрывать программы, сохранять результаты работы;
 - создавать простые цифровые продукты (рисунки, тексты, презентации) с помощью доступных детских программ;
 - находить и исправлять простые ошибки при работе с компьютером с опорой на инструкцию или подсказку педагога;
- осознанно и безопасно использовать цифровые устройства в учебной и творческой деятельности.

Метапредметные результаты:

- формирование следующих универсальных учебных действий;
- оценивать результаты своей работы на компьютере, опираясь на предложенные критерии;
- анализировать собственные успехи и затруднения при выполнении цифровых заданий;
- осознанно выстраивать последовательность действий при работе с компьютером в соответствии с поставленной задачей;
- признавать возможность разных способов решения одной и той же компьютерной задачи и уважать выбор других;
- внимательно слушать объяснения педагога и одноклассников, кратко формулировать суть услышанного при обсуждении цифровых тем.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, час.	теор. занятия	практич. занятия	самост. работа
1	Вводное занятие: работа с компьютером и безопасность.	2	0.5	0.5	1
2	Устройства компьютера и периферия	2	0.5	0.5	1
3	Операционная система Windows: рабочий стол и меню	2	0.5	0.5	1
4	Файлы и папки: создание, хранение, удаление	2	0.5	0.5	1
5	Работа с текстовым редактором (Яндекс документы).	2	0.5	0.5	1
6	Форматирование и редактирование текста.	2	0.5	0.5	1
7	Работа с электронными таблицами (Яндекс таблицы).	2	0.5	0.5	1
8	Основы создания презентаций (Яндекс презентации).	2	0.5	0.5	1
9	Интернет: браузеры и основы поиска информации	2	0.5	0.5	1
10	Электронная почта Яндекс и правила общения онлайн.	2	0.5	0.5	1
11	Основы кибербезопасности и антивирусы.	2	0.5	0.5	1
12	Архивация и хранение данных.	2	0.5	0.5	1
13	Работа с графическими редакторами (Paint).	2	0.5	0.5	1
14	Облачные сервисы и хранение информации.	2	0.5	0.5	1
15	Основы программирования (Scratch).	2	0.5	0.5	1
16	Итоговый проект.	2	0.5	0.5	1
Итого		32	8	8	16

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

1. Вводное занятие: работа с компьютером и безопасность. (2 часа)
2. Устройства компьютера и периферия. (2 часа)
3. Операционная система Windows: рабочий стол и меню. (2 часа)
4. Файлы и папки: создание, хранение, удаление. (2 часа)
5. Работа с текстовым редактором (Яндекс документы). (2 часа)
6. Форматирование и редактирование текста. (2 часа)
7. Работа с электронными таблицами (Яндекс таблицы). (2 часа)
8. Основы создания презентаций (Яндекс презентации). (2 часа)
9. Интернет: браузеры и основы поиска информации. (2 часа)
10. Электронная почта Яндекс и правила общения онлайн. (2 часа)
11. Основы кибербезопасности и антивирусы. (2 часа)
12. Архивация и хранение данных. (2 часа)
13. Работа с графическими редакторами (Paint). (2 часа)
14. Облачные сервисы и хранение информации. (2 часа)
15. Основы программирования (например, Scratch). (2 часа)
16. Итоговый проект. (2 часа)

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

№ темы	Наименование практического занятия
1	Практическая работа. Написать в блокноте «Памятку» из 5 правил безопасности (пароли, ссылки, личные данные).
2	Практическая работа. Выполнить задание с доски, где для каждого устройства (мышь, клавиатура, принтер, веб-камера) нужно написать: 1) его название, 2) зачем оно нужно, 3) один пример проблемы, если оно сломается.
3	Практическая работа. Настроить рабочий стол под себя: изменить обои, создать ярлык любимой программы, закрепить её на панели задач и настроить «спящий режим» компьютера через панель управления на 10 минут бездействия.
4	Практическая работа. Создать сложную структуру папок: Школа Адель -> внутри папки Тексты, Картинки, Черновики. Переместить 3 разных файла в соответствующие папки, один файл переименовать, добавив дату, а пустую папку удалить.
5	Практическая работа. Написать короткое сочинение (5–7 предложений) на тему «Каникулы». (Форматировать документ шрифтом Times New Roman размером 14.
6	Практическая работа. Взять готовый «неаккуратный» текст (без пробелов после запятых, разным шрифтом). Исправить ошибки, привести весь текст к единому стилю (шрифт Arial 14, выравнивание по ширине), выделить ключевые мысли цветом и сделать буквицу (большую первую букву абзаца).
7	Практическая работа. Создать таблицу «Моя неделя»: столбцы «Учёба», «Домашние дела», «Отдыха». Заполнить данными за 7 дней.
8	Практическая работа. Сделать презентацию «Моё любимое животное» из 4 слайдов с единым дизайном (фон, шрифты). Добавить анимацию появления текста и переход между слайдами с эффектом («шторы» или «растворение»). На последнем слайде вставить гиперссылку на первый слайд.
9	Практическая работа. Найти ответы на 3 конкретных вопроса («Самая высокая гора в Африке», «Год основания города [Ваш город]», «Рецепт блинов без молока»), скопировать краткие ответы и одну картинку в Яндекс документ, обязательно указав под каждым фактом источник (сайт).
10	Практическая работа. Написать полноценное письмо учителю: придумать тему, использовать вежливое обращение, написать основную часть письма с вопросом по уроку, прикрепить файл (свой рисунок из Paint) и поставить подпись. (Отправить на тестовый адрес или сохранить в черновики).

11	Практическая работа. Придумать и записать 3 варианта пароля для разных сервисов (соцсеть, почта, игра), объяснив письменно, почему они надёжные (использование цифр, спецсимволов, регистра). Затем проверить один из старых слабых паролей на сайте-тренажёре взлома (имитация) и увидеть, как быстро его подбирают. Использовать антивирус для проверки файлов компьютера
12	Практическая работа. Собрать все файлы, созданные на прошлых уроках (текст, таблица, рисунок), в одну папку, заархивировать её с именем Портфолио.zip, установить пароль на архив (например, 123) и попробовать открыть его без пароля (чтобы убедиться, что не открывается).
13	Практическая работа. Нарисовать открытку: использовать фигуры (круг, квадрат), инструмент «Заливка», написать текст разным цветом и шрифтом прямо на рисунке, а затем обрезать лишние края изображения инструментом «Выделить».
14	Практическая работа. Загрузить свой архив в Яндекс диск, создать ссылку на файл с доступом «Только просмотр» (или «Для всех по ссылке») и отправить эту ссылку учителю.
15	Практическая работа. Создать новый проект. Реализовать управление персонажем стрелками клавиатуры (вверх, вниз, влево, вправо), добавить обработку границы экрана («если коснулся края, оттолкнуться») и отправку сообщения другому спрайту при касании.
16	Практическая работа. Создать цифровой буклет «Всё обо мне»: Титульный лист в Яндекс с красивым оформлением и вставленной фотографией/рисунком. Внутри — таблица с расписанием кружков (из Яндекс). Список любимых книг с гиперссылками на их описание в интернете. Сохранить итоговый файл в Яндекс диск и подготовить устный рассказ о проекте на 5 минут.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает аттестацию обучающихся, которая направлена на выявление исходного, текущего, промежуточного и итогового уровня теоретических знаний, развития практических умений и навыков, сформированных компетенций.

- **текущий контроль** позволяет судить об успешности овладения знаниями, о процессе становления и развития критического восприятия. Этот контроль должен быть регулярным и направленным на проверку усвоения учащимися определенной части учебного материала;
- **промежуточный контроль** проводится по завершении крупного раздела программы. Он позволяет судить об эффективности овладения разделом программного материала;
- **итоговый контроль** направлен на установление уровня владения материалом и проводится в конце прохождения курса.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Все разделы программы обеспечены необходимыми методическими и дидактическими материалами.

Методическое обеспечение реализации программы

Методика обучения по программе состоит из сочетания словесного изложения теоретического материала с показом иллюстрирующего материала и приемов решения практических и расчетных задач.

В работе используются следующие методы:

- **словесные:** объяснение нового материала, беседа, анализ цифровых понятий и принципов работы устройств, разбор типичных ошибок при выполнении заданий на компьютере;
- **наглядные:** использование схем, таблиц, алгоритмов действий, наглядных изображений с устройством компьютера, мультимедийных презентаций, обучающих видеороликов и интерактивных демонстраций;
- **практические:** выполнение тренировочных упражнений на компьютере, отработка навыков работы с мышью и клавиатурой, создание простых цифровых продуктов, выполнение игровых и творческих заданий в детских программах;
- **проблемно-поисковые:** анализ проблемных ситуаций при работе с компьютером, выдвижение предположений о способах решения задачи, объяснение причин возникновения ошибок, сравнение различных способов выполнения одного и того же действия;
- **рефлексивные:** самооценка результатов выполненной работы, взаимопроверка, анализ собственных ошибок и затруднений при работе с цифровыми инструментами.

Формы занятий:

- практическая работа;
- самостоятельная работа.

Дидактическое обеспечение предполагает наличие текстов разноуровневых заданий, тематических заданий по каждому разделу и теме. В качестве материала для работы служат контрольно-измерительные материалы.

Материально-технические условия реализации Программы

- Доски в Miro
- Компьютер
- Графические и зачетные работы учащихся.
- Карточки задания
- Internet, программа MTS-link.
- Компьютерная программа Scratch
- Пакет офисных приложений Яндекс (Документы, Презентации, Таблицы)
- Компьютерная программа Paint

Перечень инструментов, принадлежностей и материалов для обучающегося:

- Доски в Miro
- Компьютер
- Internet, программа MTS-link.
- Компьютерная программа Scratch
- Пакет офисных приложений Яндекс (Документы, Презентации, Таблицы)
- Компьютерная программа Paint

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литература

1.1. Авторские обучающие материалы, презентации, игровые задания и инструкции педагога.

1.2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 1–4 классы.

1.3. Горячев А.В., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 1–4 классы.

1.4. Матвеева Н.В. Информатика. 1–4 классы. Учебник и рабочая тетрадь.

1.5. Молокова А.В. Информатика и ИКТ для малышей. — М.: Просвещение.

2. Интернет-ресурсы

2.1. Министерство просвещения РФ — <https://edu.gov.ru>

2.2. Scratch — среда для обучения основам программирования и алгоритмического мышления — <https://scratch.mit.edu>