

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

по выполнению внеаудиторной работы при реализации программы дополнительного
общеобразовательного образования

«Компьютерная грамотность для малышей»

ВВЕДЕНИЕ

Настоящие методические рекомендации разработаны с целью систематизации работы по формированию и развитию ключевых компетенций в области компьютерной грамотности у обучающихся. Документ представляет собой комплексное руководство, объединяющее теоретические основы, практические рекомендации и конкретные примеры организации различных видов учебной деятельности.

Цель документа

Основная цель, создать единое методическое пространство для эффективного освоения курса юными пользователями компьютера. Рекомендации помогают преподавателям организовать текущий контроль, а обучающимся понять, чего от них ожидают на каждом этапе.

Рекомендации решают следующие задачи:

1. Дать преподавателям чёткие ориентиры для проведения тестирования и оценки практических работ на каждом из 16 занятий.
2. Объяснить обучающимся требования к каждому виду учебной деятельности простым и понятным языком.
3. Стандартизировать критерии оценивания: тест, практическая работа за компьютером, итоговый проект.
4. Поддержать мотивацию и уверенность юных пользователей через чёткие, достижимые результаты.
5. Обеспечить безопасную и комфортную образовательную среду при работе с цифровыми устройствами.

Структура курса и документа

Курс состоит из двух разделов по 8 занятий:

1. Раздел 1 (первый месяц): Вводное занятие и безопасность — Устройства компьютера — Операционная система Windows — Файлы и папки — Word — Форматирование текста — Excel — PowerPoint.
2. Раздел 2 (второй месяц): Интернет и поиск — Электронная почта — Кибербезопасность — Архивация данных — Paint — Облачные сервисы — Scratch — Итоговый проект.

Методические рекомендации охватывают три вида текущего контроля:

1. Тестирование — проверка теоретических знаний по темам обоих разделов.
2. Практическая работа за компьютером — выполнение конкретного задания в программе.
3. Итоговый проект — самостоятельная работа, объединяющая несколько изученных инструментов.

Методологические основы

1. Принцип доступности — все понятия объясняются через образные сравнения и примеры из детского опыта.
2. Принцип «сделай сам» — каждая тема заканчивается созданием реального результата за компьютером.
3. Принцип поддержки и позитивной обратной связи — ошибка — это нормально, важно попробовать ещё раз.
4. Принцип безопасности — правила работы с компьютером и поведения в интернете обсуждаются на каждом занятии.
5. Принцип последовательности — каждое новое занятие опирается на знания предыдущего.

Целевая аудитория

1. Преподаватели курса «Компьютерная грамотность для малышей».
2. Обучающиеся младшего школьного возраста, впервые знакомящиеся с компьютером.
3. Родители, желающие поддержать обучение ребёнка дома.

Ожидаемые результаты

Для преподавателей:

- чёткие критерии оценивания тестов, практических и проектных работ;
- готовые примеры заданий по каждому разделу КТП;
- методические подсказки по работе с детьми, впервые использующими компьютер.

Для обучающихся:

- уверенное владение базовыми функциями компьютера и Windows;
- умение создавать документы Word, таблицы Excel, презентации PowerPoint;
- навыки безопасной работы в интернете;
- первый опыт программирования в среде Scratch;
- готовый итоговый проект как результат всего курса.

Составитель: Педагогическое объединение преподавателей информатики

Дата составления: 2026 год

Уровень: Начальный (компьютерная грамотность для детей)

1. ТЕСТИРОВАНИЕ

1.1. Рекомендации для преподавателя

Цели проведения тестирования:

1. Проверить, что ребёнок усвоил ключевые понятия занятия: части компьютера, функции программ, правила безопасности.
2. Выявить непонимание темы до перехода к следующему занятию.
3. Поддержать интерес через короткие, нестрашные задания с картинками и примерами из жизни.
4. Создать положительный опыт проверки знаний — тест не должен пугать, он должен помогать.

Планируемые результаты:

1. Обучающийся называет основные части компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь, принтер.
2. Различает файл и папку, умеет объяснить, зачем нужны папки.
3. Знает назначение программ: Word — текст, Excel — таблицы, PowerPoint — презентации, Paint — рисование.
4. Называет основные правила безопасности в интернете: не сообщать личные данные, не открывать незнакомые ссылки.
5. Объясняет, что такое вирус, антивирус и зачем архивировать файлы.
6. Имеет первичное представление о Scratch: что это среда визуального программирования для детей.

Методические рекомендации:

1. Используйте тесты в игровой форме: «Помоги роботу выбрать правильный ответ», викторина, карточки.
2. Добавляйте картинки — дети лучше воспринимают визуальные вопросы: «Что изображено на картинке?».
3. Ограничивайте время: 8–12 минут на тест, не больше — внимание у детей короткое.
4. Разбирайте ошибки сразу и весело: «Почти! Давай вместе вспомним, как правильно».
5. Для первого раздела (Windows, файлы, Office) — преимущественно вопросы на узнавание.
6. Для второго раздела (интернет, безопасность, Scratch) — добавляйте вопросы на ситуацию: «Что ты сделаешь, если...».

Типы заданий для теста:

- выбор одного правильного ответа из 4 вариантов;
- соответствие: программа — её назначение;
- «верно/неверно» — утверждения о правилах безопасности;
- визуальное задание: назови устройство на картинке;
- ситуационное: «Что нужно сделать, чтобы сохранить документ?».

1.2. Рекомендации для обучающихся

Как подготовиться к тесту:

1. Вспомни, что делали на прошлом уроке — расскажи об этом маме или другу.

2. Повтори основные слова: как называются части компьютера, что делает каждая программа.
3. Если что-то забыл — попроси преподавателя объяснить ещё раз до начала теста.
4. Не волнуйся: тест — это не экзамен, это просто способ проверить, что ты запомнил.

Как выполнять тест:

1. Читай каждый вопрос внимательно — до самого конца.
2. Если не знаешь ответ — подумай, какой вариант точно неправильный, и исключи его.
3. Отвечай на лёгкие вопросы сначала, потом возвращайся к сложным.
4. Если совсем не знаешь — попробуй угадать: иногда интуиция помогает!
5. Проверь все ответы перед тем, как сдать работу.

Полезные подсказки:

- монитор = экран, на котором всё видно. Мышь = управляем курсором. Клавиатура = печатаем текст;
- Word — для текста, Excel — для таблиц и чисел, PowerPoint — для презентаций со слайдами;
- в интернете нельзя: сообщать имя, адрес, телефон незнакомцам;
- вирус — вредная программа. Антивирус — защитник компьютера;
- Scratch — это когда программируют не буквами, а разноцветными блоками — как конструктор Lego!

1.3. Пример задания и образец выполнения

Темы: Устройства компьютера. Программы. Интернет-безопасность

Тестовые задания:

1. Какое устройство используется для ввода текста в компьютер?

- а) Монитор
- б) Принтер
- в) Клавиатура
- г) Колонки

2. В какой программе удобнее всего создать таблицу с оценками за четверть?

- а) Microsoft Word
- б) Microsoft Excel
- в) Paint
- г) PowerPoint

3. Ты получил письмо от незнакомца с просьбой сообщить домашний адрес. Что правильно сделать?

- а) Ответить и написать адрес
- б) Удалить письмо и рассказать взрослому
- в) Переслать письмо другу
- г) Перейти по ссылке в письме

4. Что такое папка на компьютере?

- а) Вид рисунка
- б) Специальное место для хранения файлов
- в) Программа для печати
- г) Часть монитора

5. Верно ли утверждение: «Антивирус защищает компьютер от вредоносных программ»?

- а) Верно
- б) Неверно

Образец выполнения:

- 1. в) Клавиатура
- 2. б) Microsoft Excel
- 3. б) Удалить письмо и рассказать взрослому
- 4. б) Специальное место для хранения файлов
- 5. а) Верно

1.4. Критерии оценивания

Оценка	Правильных ответов	Характеристика выполнения
5	90–100%	Все основные понятия усвоены, допущена не более 1 ошибки. Отличный результат!
4	75–89%	Большинство тем усвоено, допущено 2–3 ошибки. Молодец, почти всё правильно!
3	60–74%	Больше половины верно, но некоторые темы требуют повторения
2	менее 60%	Нужно повторить материал — преподаватель поможет разобраться

Оценка	Правильных ответов	Характеристика выполнения
5	90–100%	Все основные понятия усвоены, допущена не более 1 ошибки. Отличный результат!
4	75–89%	Большинство тем усвоено, допущено 2–3 ошибки. Молодец, почти всё правильно!
3	60–74%	Больше половины верно, но некоторые темы требуют повторения
2	менее 60%	Нужно повторить материал — преподаватель поможет разобраться

Примечания:

1. Тест проводится после завершения каждого раздела или по завершении ключевой темы.
2. Ситуационные вопросы (вопрос 3) оцениваются по сути ответа, а не точной формулировке.
3. После теста рекомендуется короткое обсуждение: «Что было сложнее всего? Почему?».

2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

2.1. Рекомендации для преподавателя

Практическая работа — основной вид деятельности курса. На каждом из 16 занятий обучающийся выполняет конкретное задание за компьютером: создаёт файл, рисует в Paint, пишет письмо, делает слайд в PowerPoint, составляет программу в Scratch. Практика закрепляет теорию и даёт ощущение реального результата — это ключевой мотиватор для маленьких учеников.

Цели практической работы:

- освоить практические навыки работы с конкретной программой или функцией ОС;
- закрепить теоретический материал через выполнение реальной задачи;
- развить моторику и координацию при работе с мышью и клавиатурой;
- воспитать аккуратность в обращении с оборудованием и файлами;
- сформировать привычку сохранять работу и организовывать файлы в папках.

Перечень практических работ по КТП:

Раздел 1 (первый месяц):

Занятие 1: включить/выключить компьютер, найти элементы рабочего стола.

Занятие 2: подключить мышь, клавиатуру, показать системный блок и монитор.

Занятие 3: открыть меню «Пуск», найти программы, изменить обои рабочего стола.

Занятие 4: создать папку «Мои работы», создать текстовый файл и сохранить его.

Занятие 5: набрать текст из 3–5 предложений в Word, сохранить файл.

Занятие 6: отформатировать текст — изменить шрифт, размер, цвет, выравнивание.

Занятие 7: создать таблицу 3×4 в Excel, ввести данные, посчитать сумму формулой.

Занятие 8: создать презентацию из 3 слайдов с заголовком и картинкой.

Раздел 2 (второй месяц):

Занятие 9: найти информацию в интернете на заданную тему, скопировать 2–3 факта.

Занятие 10: создать электронный адрес (с помощью преподавателя), отправить тестовое письмо.

Занятие 11: проверить компьютер антивирусом, рассмотреть результат сканирования.

Занятие 12: создать архив из 3 файлов, распаковать его в новую папку.

Занятие 13: нарисовать рисунок в Paint: дом, дерево, солнце — с использованием 5+ инструментов.

Занятие 14: загрузить файл на Google Диск, создать папку и поделиться ссылкой.

Занятие 15: создать простую анимацию в Scratch: спрайт двигается и говорит фразу.

Занятие 16: итоговый проект (см. Раздел 3).

Методические рекомендации:

1. Показывайте каждый шаг на экране — маленьким детям нужна наглядная пошаговая демонстрация.
2. Используйте правило «покажи — попробуй сам»: сначала демо, потом ребёнок повторяет.
3. Поощряйте за самостоятельные попытки, даже если результат неидеален.
4. Для клавиатурных упражнений — используйте обучающие тренажёры (например, Klava.org).
5. Напоминайте о правиле сохранения: Ctrl+S после каждого важного изменения.
6. Заканчивайте каждое занятие «показом» работы: ребёнок гордится результатом.

2.2. Рекомендации для обучающихся

Правила работы за компьютером:

1. Садись прямо: спина ровная, ноги на полу, экран на уровне глаз.
2. Руки держи аккуратно: мышь — правой рукой, клавиатура — двумя руками.
3. Не ешь и не пей рядом с компьютером — это может его сломать.
4. Перед началом работы убедись, что знаешь, куда сохранять файл.
5. Нажимай Ctrl+S (сохранить) почаще — чтобы не потерять свою работу.
6. Если что-то пошло не так — не паникуй, позови преподавателя.

Алгоритм выполнения практической работы:

1. Послушай объяснение преподавателя и посмотри, как он делает.
2. Повтори шаги самостоятельно — не торопись, делай аккуратно.
3. Если забыл шаг — можно посмотреть в инструкцию или спросить.
4. Сохрани готовую работу в нужную папку с правильным именем файла.
5. Покажи результат преподавателю и расскажи, что ты сделал.

Полезные горячие клавиши (запомни!):

- Ctrl+S — сохранить файл.
- Ctrl+Z — отменить последнее действие (если ошибся!).
- Ctrl+C — скопировать, Ctrl+V — вставить.
- Ctrl+P — распечатать.
- Delete — удалить выделенный объект.
- Win — открыть меню Пуск.

2.3. Пример задания и образец выполнения

Тема: «Работа с текстовым редактором Word. Форматирование текста».

Цель работы: Создать и красиво оформить поздравительную открытку в Microsoft Word.

Задание:

1. Открой Microsoft Word и создай новый документ.
2. Напиши заголовок «Поздравляю!» — шрифт Arial, размер 28, жирный, по центру, цвет — синий или красный.
3. Напиши поздравительный текст из 2–3 предложений — размер 14, по центру.
4. Вставь картинку (через меню Вставка → Рисунки) и расположи её по центру страницы.
5. Сохрани файл в папке «Мои работы» с именем «Открытка».

Образец результата:

◆ Поздравляю! ◆

Желаю тебе здоровья, радости и улыбок каждый день!

Пусть каждый день приносит новые открытия!

Признаки хорошо выполненной работы:

- заголовок выделен, крупный, по центру;
- основной текст аккуратный, без ошибок форматирования;
- картинка вставлена и расположена правильно;

– файл сохранён с правильным именем в нужной папке.

2.4. Критерии оценивания

Оценка	Критерии	Характеристика выполнения
5	Отлично	Задание выполнено полностью: все элементы на месте, форматирование аккуратное, файл сохранён правильно. Ребёнок уверенно объяснил, что сделал
4	Хорошо	Задание выполнено с 1–2 незначительными недочётами в оформлении или расположении элементов
3	Удовл.	Задание выполнено частично: основные шаги сделаны, но часть элементов отсутствует или требует доработки
2	Неудовл.	Задание не выполнено или выполнено с помощью преподавателя полностью, без самостоятельных действий

Примечания:

1. Частичная помощь преподавателя допустима — оценивается степень самостоятельности.
2. Если ребёнок старался, но не успел — дайте дополнительное время или оцените частичный результат.

3. ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ

3.1. Рекомендации для преподавателя

Итоговый проект — завершающее занятие курса (занятие 16). Обучающийся самостоятельно создаёт цифровой продукт, используя несколько инструментов, изученных за оба месяца. Это не просто «ещё одна практическая работа» — это возможность для ребёнка продемонстрировать всё, чему он научился, получить настоящий результат и почувствовать гордость от завершения курса.

Цели итогового проекта:

- обобщить и продемонстрировать все ключевые навыки, освоенные за курс;
- сформировать опыт самостоятельной работы от идеи до готового продукта;
- развить умение объяснять, что ты сделал и зачем;
- создать положительное завершение курса: ребёнок уходит с результатом, которым гордится.

Варианты итогового проекта (на выбор ребёнка или преподавателя):

1. «Моя любимая тема» — презентация PowerPoint на 4–5 слайдов с текстом, картинками и заголовками (о животных, космосе, спорте, сказках — любой теме).
2. «Моё портфолио» — папка с файлами всех работ за курс, аккуратно организованная + документ Word с описанием каждой работы.
3. «Интерактивная открытка» — анимация в Scratch: персонаж поздравляет с праздником, двигается и говорит.
4. «Мой первый сайт» — простейшая страничка в Word или Google Docs с разделами «О себе», «Мои интересы», «Мои рисунки».

Планируемые результаты:

- обучающийся самостоятельно создаёт цифровой продукт за компьютером;
- использует минимум 2 изученных инструмента в одном проекте;
- умеет сохранить, назвать и организовать файлы проекта;
- может рассказать о своей работе: что сделал, как, что понравилось.

Методические рекомендации:

1. Сообщите тему проекта заранее — на предпоследнем занятии, чтобы ребёнок мог подготовить идею.
2. Помогайте с выбором темы — дети иногда теряются; предложите несколько вариантов
3. В день проекта обеспечьте достаточно времени — не торопите.
4. Организуйте «презентацию» в конце: ребёнок показывает работу и говорит о ней 1–2 минуты.
5. Создайте праздничную атмосферу: это итог большого пути — похвалите каждого ученика.

3.2. Рекомендации для обучающихся

Как подготовиться к итоговому проекту:

1. Подумай заранее: о чём будет твой проект? Выбери тему, которая тебе нравится.
2. Вспомни всё, чему ты научился: Word, Excel, PowerPoint, Paint, интернет, Scratch.
3. Решите с преподавателем, какой продукт ты будешь создавать.
4. Если выбрал презентацию — придумай, какие будут слайды, что на них нарисуешь или напишешь.

5. Если выбрал Scratch — придумай историю или сценку, которую покажет твой персонаж.

Что должно быть в итоговом проекте:

- минимум 2 программы или инструмента — например, Word + картинки, или Scratch + PowerPoint;
- аккуратное оформление — красиво, разборчиво, без лишних ошибок;
- твоя идея — пусть проект отражает то, что тебе по-настоящему интересно;
- готовность рассказать о работе — 2–3 предложения: что сделал, что использовал, что понравилось;
- сохранённый файл (или папка с файлами) с понятным именем.

Алгоритм создания итогового проекта:

1. Открой нужную программу и начни с главного элемента (заголовок, первый слайд, спрайт в Scratch).
2. Добавляй содержание по шагам: текст → картинки → оформление.
3. Сохраняй работу каждые 5–10 минут (Ctrl+S).
4. Когда основа готова — укрась: добавь цвет, картинки, анимацию.
5. Проверь: всё ли на месте? Нет ли ошибок в тексте? Красиво ли выглядит?
6. Сохрани финальную версию и покажи преподавателю.

3.3. Пример задания и образец выполнения

Вариант проекта: «Моя любимая тема» — презентация PowerPoint

Тема проекта: «Животные Африки» (или любая другая по выбору ребёнка).

Требования к презентации:

1. Слайд 1 — титульный: название темы, имя автора, красивый фон или картинка.
2. Слайд 2 — «Что я узнал»: 3–5 интересных факта по теме, написанных своими словами.
3. Слайд 3 — картинки: 2–3 изображения по теме (вставлены через меню Вставка).
4. Слайд 4 — «Моё мнение»: что понравилось изучать, что удивило.
5. Единый стиль оформления: одинаковые цвета, шрифты.

Образец структуры:

Слайд 1: «Животные Африки» — имя: Марьям, 3 класс — красочный фон с жирафом.

Слайд 2: Факты — «Слон — самое большое животное на суше», «Жираф имеет самую длинную шею», «Лев — царь зверей».

Слайд 3: 3 картинки — слон, жираф, лев — аккуратно расположены.

Слайд 4: «Мне понравилось узнать про жирафов — они такие высокие! Я не знал, что они почти не спят».

Признаки хорошо выполненного проекта:

- все 4 слайда созданы и оформлены;
- текст написан самостоятельно, без грубых ошибок форматирования;
- картинки вставлены корректно;
- ребёнок может рассказать о своей работе;
- файл сохранён с понятным именем.

3.4. Критерии оценивания

Оценка	Критерии	Характеристика выполнения
5	Отлично	Проект выполнен полностью: все элементы на месте, оформление аккуратное, использовано 2+ инструмента, ребёнок уверенно рассказал о работе — искренняя гордость результатом
4	Хорошо	Проект выполнен с 1–2 недочётами в оформлении или содержании. Рассказ о работе состоялся
3	Удовл.	Проект выполнен частично (не менее 3 из 4 слайдов / основной функционал), рассказ поверхностный
2	Неудовл.	Проект не завершён или выполнен целиком с помощью преподавателя без самостоятельных решений

Особые отметки преподавателя:

1. Рекомендуется дополнительно отметить: оригинальность идеи, трудолюбие, помощь одноклассникам
2. Итоговый проект желательно сохранить как «портфолио» ребёнка — напоминание о первых успехах в IT
3. По возможности — организуйте мини-выставку работ или виртуальную галерею для родителей

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Общие рекомендации для преподавателя:

1. Создавайте атмосферу открытия: каждый урок — это «ого, я теперь умею это!». Маленький успех — огромная мотивация.
2. Используйте игровые форматы: квизы, соревнования «кто быстрее сохранит файл», командные задания.
3. Темп обучения у всех разный — не торопите тех, кто медленнее, поддерживайте тех, кто опережает.
4. Возвращайтесь к правилам безопасности на каждом занятии — это не занудство, это защита ребёнка.
5. Родители — ваши союзники: давайте простые домашние задания («покажи маме, как создать папку») — это закрепляет навык.
6. Фиксируйте прогресс: папка с работами ребёнка за курс — лучший показатель роста.
7. Завершайте каждое занятие «итогами дня»: «Сегодня ты научился...» — это формирует осознанность.

Общие рекомендации для обучающихся:

1. Практикуйся дома: попроси маму показать, где она хранит фотографии, и помоги их упорядочить в папки.
2. Не бойся нажимать кнопки — Ctrl+Z отменит любую ошибку!
3. Запоминай горячие клавиши — это как суперсила: делаешь всё быстро и красиво.
4. В интернете будь осторожен: если что-то кажется странным — сразу говори взрослому.
5. Scratch — это только начало! Потом ты сможешь научиться программировать на настоящих языках.
6. Береги компьютер: это сложный и дорогой инструмент, который помогает тебе учиться и творить.
7. Ты молодец, что учишься! Компьютерная грамотность — это навык на всю жизнь.