

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

Рассмотрена и рекомендована к
утверждению Методическим
советом ЦДО
Протокол от 15.04.2026 г. №1

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦДО
 Г.Ф. Войтюшенко
Приказ от 15.04.2026 г. №132/1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Путешествие в Инфомир»**

Возраст учащихся: 10-11 лет

Срок реализации программы: 1 учебный год

Разработчики: Педагоги дополнительного образования

Суворкова Наталья Вадимовна, педагог ДО

Фадеева Татьяна Николаевна, педагог ДО

г. Каменск-Уральский

2026 год

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая

Уровень сложности программы – начальный.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 17.03.2025 №2 г.Москва «Об утверждении СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Указ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29 июня 2023 года № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».
- Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», утв. Приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» № 582-д от 29.04.2025г.;
- Устав и нормативные документы МАУ ДО «Центр дополнительного образования».

Изучение компьютерных наук в раннем возрасте — это не просто дань моде, а стратегически важный шаг в формировании грамотного и успешного гражданина цифровой эпохи. В 10-11 лет закладываются фундаментальные навыки и умения, необходимые для эффективного взаимодействия с окружающим миром, который все больше интегрируется с информационными технологиями.

Актуальность программы

В информационном обществе, где объемы данных растут стремительно, важно научить ребенка не просто пользоваться компьютером, а грамотно работать с информацией: искать её, обрабатывать, анализировать, критически осмысливать и безопасно взаимодействовать с другими людьми в цифровой среде. Таким образом, изучение информационных технологий формирует у детей базовые навыки, необходимые для учебы и жизни в современном цифровом мире, и закладывает фундамент для будущего изучения информатики и программирования.

Отличительные особенности программы

Программа разработана на основе образовательной программы дополнительного образования детей «Мир информатики», педагога дополнительного образования Аржаниковой Инны Владимировны, п. Ханымей, 2014г. и комплексной образовательной программы дополнительного образования детей «Мир информатики», педагога дополнительного образования Чесноковой Татьяны Александровны, Великий Новгород, 2010г.

Отличительной особенностью программы «Путешествие в Инфомир» является игровой подход к обучению и максимальная доступность материала для детей младшего возраста. Занятия построены на основе интерактивных игр, увлекательных задач, творческих проектов и практических упражнений, которые позволяют детям легко усваивать сложные понятия. Программа учитывает особенности возраста и предполагает постепенное погружение в мир информатики, начиная с базовых знаний и навыков и постепенно переходя к более сложным темам. Главная отличительная черта программы

— акцент на практическом применении знаний и развитии творческих способностей учащихся. Дети не только знакомятся с теоретическими основами информационных технологий, но и учатся применять полученные знания на практике: создавать простые проекты, решать задачи, разрабатывать алгоритмы, а также осваивают начальные навыки программирования. Программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребёнку с учётом его интересов и уровня подготовки.

Новизна программы

Программа «Путешествие в Инфомир» отличается инновационным подходом, сочетающим классическую информационную подготовку с введением в язык программирования. Учащиеся не только осваивают офисные программы и работу с информацией, но и получают первый опыт написания простейших программ, что формирует базу для дальнейшего освоения информационных технологий и программирования.

Адресат программы

Программа «Путешествие в Инфомир» предназначена для обучения детей в учреждениях дополнительного образования. Программа рассчитана на учащихся 10-11 лет (3-4 класс). Наполняемость групп: минимальная — 10 человек, максимальная — 16 человек.

«Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей детей 10–11 лет и соответствует не только их интеллектуальному уровню, но и специфике его эмоциональных и познавательных потребностей и ценностей.

Обучающийся младшего возраста — это активно развивающаяся личность, осваивающая новые знания и навыки, в том числе в сфере информационных технологий. Овладение компьютерной грамотностью создает равные условия для реализации творческого потенциала и формирования базовых цифровых компетенций. Знакомство с работами сверстников стимулирует стремление к новым достижениям, а атмосфера успеха на занятиях способствует развитию навыков коллективного взаимодействия и командного решения задач. При зачислении в объединение

проводится собеседование для оценки уровня подготовки. Ключевые критерии отбора — устойчивый интерес к IT-сфере и высокая мотивация к изучению программирования и современных цифровых инструментов.

Особенности набора детей

Набор детей на обучение по общеобразовательной общеразвивающей программе «Путешествие в Инфомир» общедоступный. Принимаются учащиеся без предъявления требований к уровню образования и способностям.

Набор производится на добровольной основе по интересам и способностям. Учащиеся распределяются по группам.

Объем и срок освоения программы.

Объем программы — 72 часа

Срок освоения данной программы - 1 год

Особенности организации образовательного процесса.

Режим занятий.

Продолжительность одного академического часа - 45 мин.

Перерыв между учебными занятиями — 15 минут.

Общее количество часов в неделю — 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Форма обучения - очная.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий

Фронтальная форма: в рамках программы, учащиеся знакомятся с различными примерами использования информационных технологий в различных сферах, анализируют их функциональность и пользу, учатся выражать собственное мнение о том, что они увидели. Полученные знания о применении ИКТ используются при выполнении собственных проектов.

Индивидуальная форма: выполнение индивидуальных заданий, соответствующих уровню подготовки ребенка и его интересам. Например, более опытным ученикам могут быть предложены более сложные задачи по алгоритмизации, более сложные алгоритмы или разработка более сложных проектов.

Форма занятий – групповая (10 –14 человек в группе).

Формы реализации образовательной программы: традиционная модель, изучение новой информации, занятия по формированию новых умений, обобщение и систематизация изученного, практическое применение знаний, умений (закрепление), комбинированные занятия, контрольно-проверочные занятия.

Перечень форм проведения занятий. Используются такие формы, как лекции, беседы, демонстрация, практические занятия, групповое проектирование, консультации, творческая мастерская.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является итоговая работа в конце обучения.

1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы

Цель общеразвивающей программы: освоение обучающимися базовых возможностей компьютера, приобретение уверенных навыков работы с текстом, графикой, презентациями, а также получение первого практического опыта составления алгоритмов и простых программ.

Задачи:

Обучающие задачи:

- Научить уверенно пользоваться мышью, клавиатурой, рабочим столом, файлами и папками.
- Ознакомить с базовым набором прикладного программного обеспечения, включая текстовый и графический редакторы, программы для разработки презентаций, а также с облачными онлайн-редакторами, доступ к которым осуществляется через сеть Интернет.
- Сформировать умение создавать, редактировать и сохранять текстовые документы, простые рисунки и презентации из нескольких слайдов.
- Дать представление об алгоритме как последовательности команд и научить составлять простые линейные алгоритмы для исполнителя.

- Показать на практике, как пишутся простейшие программы (ввод, вывод, переменные), и дать возможность написать свои первые работающие программы.

Развивающие задачи:

- Развивать умение разбивать задачу на последовательные шаги (алгоритмическое мышление) в повседневных и практических ситуациях.
- Тренировать внимательность и аккуратность при работе с клавиатурой, мышью и файловой системой.
- Стимулировать творческое воображение через создание собственных рисунков, анимированных презентаций и символьных узоров.
- Развивать способность находить и исправлять ошибки в своей работе (в тексте, рисунке, программе, алгоритме).
- Поощрять умение доводить начатое дело до конца, не бросая работу при первых трудностях.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать бережное отношение к компьютерной технике и программному обеспечению.
- Формировать культуру поведения в информационном пространстве.
- Воспитывать ответственность за свои действия в интернете.
- Формировать навыки сотрудничества и взаимопомощи.
- Воспитывать аккуратность, внимательность и дисциплинированность при работе с компьютером.
- Формировать навыки самоконтроля и самооценки.
- Воспитывать интерес к познанию нового и стремление к самосовершенствованию.

Таким образом, разработанная программа позволяет достичь всех трех целей (обучающие, развивающие, воспитательные).

1.3. Планируемые результаты и способы их определения

Предметные результаты:

- Знает названия основных устройств компьютера (монитор, системный блок, клавиатура, мышь) и их назначение.
- Умеет создавать, переименовывать, копировать, перемещать и удалять папки и файлы на рабочем столе и в личной папке.
- Владеет базовыми приёмами работы в текстовом редакторе: набор текста, изменение шрифта, размера и цвета букв, сохранение и открытие документа.
- Владеет навыками создания простых изображений в графическом онлайн-редакторе, применяя инструменты копирования, вставки, заливки и масштабирования.
- Создаёт мультимедийные презентации (3–5 слайдов) с использованием текстового контента, графических элементов и простых анимационных эффектов, в том числе с помощью веб-редакторов через интернет.
- Понимает, что такое алгоритм, и составляет линейные алгоритмы (в словесной форме или для исполнителя типа «Кукарача»).
- Пишет простейшие программы с выводом текста на экран, вводом чисел и выводом результата вычислений.

Метапредметные результаты:

- Умеет последовательно выполнять инструкцию из 3–5 шагов при работе с компьютерной программой.
- Может разбить простую бытовую или учебную задачу (например, «нарисовать ёлку», «написать поздравление») на порядок действий.
- Находит и исправляет очевидные ошибки в своей работе: опечатки, неправильный цвет, сбой в анимации, неверную команду алгоритма.
- Сравнивает два способа выполнения одного действия (например, скопировать файл через меню и через комбинацию клавиш) и выбирает удобный.
- Может работать в паре: распределить, кто печатает текст, кто подбирает картинки, а затем поменяться ролями.

– Объясняет другому ребёнку, как выполнить задание (запустить программу, сохранить файл, вставить рисунок).

Личностные результаты:

– Проявляет интерес к работе за компьютером и желание создавать свои проекты (рисунки, презентации, программы).

– Соблюдает правила поведения в компьютерном классе: не встаёт без разрешения, не трогает провода, не ест за компьютером.

– Бережно относится к клавиатуре, мыши, монитору (не стучит, не нажимает без цели, не рисует на технике).

– Доводит начатую практическую работу до конца, даже если что-то не получается с первого раза.

– Не мешает другим учащимся, не выкрикивает, ждёт своей очереди задать вопрос или показать результат.

– Не копирует чужие файлы без разрешения, не удаляет работы других учащихся.

– При работе в интернете (в рамках занятий) не вводит личные данные без напоминания педагога и сообщает педагогу о незнакомых окнах или просьбах.

1.4. Содержание общеразвивающей программы

«Путешествие в Инфомир»

Учебный (тематический) план

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. В гостях у компьютера	10	5	5	Практическая работа
2	Раздел 2. Информация вокруг нас	4	2	2	Практическая работа
3	Раздел 3. Цифровые инструменты	30	13	17	Практическая работа, Контрольная работа,
4	Раздел 4. Алгоритмы и исполнители	16	5	11	Практическая работа
5	Раздел 5. Открывая мир программирования. Повторение. Итоговая работа	12	4	8	Практическая работа, Итоговая работа
Итого часов		72	29	43	

Содержание программы

«Путешествие в Инфомир»

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	Раздел 1. В гостях у компьютера Теория. Техника безопасности и организация рабочего места. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Программы и файлы. Рабочий стол. Управление мышью. Создание и копирование файлов и папок. Блокнот. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню. Практические работы: Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Набор текста. Создание папок и файлов. Сохранение текста.	10
2	Раздел 2. Информация вокруг нас Теория. Понятие информации. Источники информации. Свойства информации. Действия с информацией. Виды информации. Формы представления информации. Практические работы: Способы представления и передачи информации. Информационные процессы.	4
3	Раздел 3. Цифровые инструменты Теория. Обработка числовой и текстовой информации. Освоение приёмов редактирования и форматирования текста, включая шрифтовое оформление и структурирование данных. Компьютерная графика. Знакомство с графическими редакторами (в том числе онлайн-версиями через интернет). Освоение инструментов перемещения, копирования фрагментов рисунка и масштабирования изображений. Создание и редактирование графических объектов с использованием веб-инструментов. Создание презентаций. Изучение интерфейса программ для подготовки презентаций (как локальных, так и облачных онлайн-сервисов). Планирование структуры презентации, представление информации на экране. Ввод и художественное оформление текста, рисование графических объектов, вставка иллюстраций. Использование шаблонов дизайна. Вставка мультимедийных объектов: анимация, звуковые эффекты, настройка переходов между слайдами — с применением как десктопных приложений, так и веб-редакторов через интернет. Практические работы: Вычисли примеры. Обработка числовой и текстовой информации. Скоропечатание. Редактирование текста. Форматирование текста. Нарисуй мишку. Бабочка. Рыбалка. Вставка текста в рисунок. Книга. Ежики.	30

	Создание слайдов «Дружба». Шрифтовое оформление. Создание презентации «Игрушки». Анимация. Создание презентации «Профессии».	
4	Раздел 4. Алгоритмы и исполнители Теория. Исполнители вокруг нас. СКИ. Исполнители. Линейные алгоритмы. Знакомство с исполнителем Кукарача. Начало, конец программы. Запуск программы. СКИ Кукарачи. Кукарача. Составление линейных алгоритмов. Команда ПОВТОРИ. Подпрограммы. Практические работы: Исполнители. Создание алгоритма «День рождения». Создание алгоритма «Заяц». Создание программ: фасоль, окно, блокнот, монитор, пятно, король, перевозчик, Боромлей, привет. Контрольная работа по теме: Алгоритмы.	16
5	Раздел 5. Открывая мир программирования. Повторение. Итоговая работа Теория. Что такое язык программирования. Среда разработки. Понятие переменной. Типы данных: целые числа и строки (текст). Команда вывода данных на экран. Команда ввода данных с клавиатуры. Практические работы: вывод текста на экран, формирование символьных рисунков (например, геометрических узоров или фигур из знаков) и автоматизированное решение простых математических примеров. Повторение (2 часа): Повторение изученного материала по разделам 1-4. Решение задач. Итоговая работа (2 часа): Выполнение итоговой контрольной работы.	12
Итого часов		72

2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

2.1. Календарный учебный график

Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Календарных учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятия
1 сентября	30 мая	36	36	72	1 занятия по 2 часа в неделю

Точные даты и время проведения занятий определяются расписанием, утверждаемым директором МАУ ДО «ЦДО» для каждой группы отдельно. Место проведения занятий — компьютерный класс.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- Для реализации программы необходимы:
- компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- локальная сеть с выходом в Интернет;
- операционная система: Windows;
- текстовый редактор;
- графический редактор;
- среда программирования (например, Python или аналогичная);
- антивирусная программа;
- браузер;
- дидактические материалы и наглядные пособия к каждому занятию.

Оснащение кабинета:

- компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- мультимедийный проектор;
- устойчивые столы для каждого учащегося или для небольших групп (если работа планируется в группах). Поверхность столов должна быть гладкой и легко очищаемой. Идеально подойдут регулируемые по высоте столы.
- удобные стулья с регулируемой высотой, чтобы обеспечить правильную посадку и снизить нагрузку на спину.
- удлинители и розетки: Для подключения оборудования.

Материалы и инструменты:

- клей: клей-карандаш, ПВА и другие виды клея для соединения элементов;
- цветные карандаши: для раскрашивания заданий в тетради;
- ластик, линейка: для точной разметки и построения элементов;
- рабочие тетради.

Методические материалы

- дидактические материалы: (карточки с заданиями, тесты, кроссворды, ребусы, шаблоны);
- электронные образовательные ресурсы (ЭОР): (презентации, видеоуроки, интерактивные задания, тренажеры);
- интернет-ресурсы с методическими материалами для учителей информатики.

Видеоматериалы:

- Обучающие видеоролики по информатике.
- Видео-подсказки по работе с компьютерными программами.

Презентации:

- презентации по устройству компьютера;
- презентации по текстовому редактору;
- презентации по графическому редактору;
- презентации по алгоритмам;
- презентации по исполнителям;
- презентации по введению в язык программирования.

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Занятия оцениваются согласно баллам рейтинг-плана. (Приложение 1)

Контроль за реализацией Программы проводится в разных формах: практическое занятие, контрольная работа, творческая работа.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является выполнение итоговой работы в конце обучения. Учащимся, успешно освоившим Программу выдается удостоверение об успешном окончании.

Оценочные материалы для итоговой аттестации

Итоговая работа проводится в конце обучения и включает 5 заданий, позволяющих оценить уровень освоения программы обучающимися.

Примеры оценочных материалов (тексты заданий для итоговой работы,

критерии оценки, образцы для выполнения) представлены в Приложении 3.

Учащимся, успешно освоившим Программу выдается удостоверение об успешном окончании. (Приложение 4)

3. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Бешенков С.А., Ракитина Е.А., Миндзаева Э.В. Информатика. 3–4 классы. Методические рекомендации для учителя. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. – 128 с.
2. Выграненко Н.В. Алгоритмы и исполнители. Задачник для младших школьников. – М.: Интеллект-Центр, 2021. – 96 с.
3. Дуванов А.А., Дуванова С.О. Роботландия. Школа алгоритмики для 3–5 классов. Книга для учителя. – М.: Институт новых технологий, 2019. – 160 с.
4. Златопольский Д.М. Занимательная информатика. Сборник задач, упражнений и головоломок для начальной школы. – М.: Чистые пруды, 2017. – 112 с.
5. Кузнецов А.А., Паутова А.Г. Как научить младших школьников программировать. Практическое руководство для учителя. – СПб.: Питер, 2022. – 176 с.
6. Плаксин М.А., Михайлова Т.А. Первые шаги в программировании. Материалы для учителя по курсу «Информатика в играх и задачах». – М.: Просвещение, 2018. – 144 с.
7. Сулейманов Р.Р. Методика раннего обучения программированию в дополнительном образовании. – Казань: Изд-во КФУ, 2021. – 120 с.
8. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Сборник творческих заданий по информатике для 3–4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 136 с.

Список литературы для обучающихся

1. Винницкий Ю.А. Компьютер для школьника. Понятно и без страха. – М.: Эксмо, 2019. – 96 с. (главы: «Как работает мышка», «Почему компьютер не боится ошибок»).
2. Златопольский Д.М. 100 головоломок по информатике для младших школьников. – М.: Чистые пруды, 2017. – 80 с.

3. Иванова Е.Ю., Скворцова Н.Н. Весёлая информатика. Ребусы, кроссворды, лабиринты, алгоритмические раскраски. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020. – 56 с.

4. Левина Л.Т. Как нарисовать мультик на компьютере. Первые проекты в графическом редакторе. – СПб.: Питер, 2022. – 64 с. (для возраста 9–12 лет)

5. Суворова Н.В. Рисуем на компьютере. Первые шаги в Paint. Альбом заданий. – М.: Планета, 2020. – 32 с.

6. Михеева Е.В., Титова О.В. Весёлые презентации в PowerPoint. Шаг за шагом. Книга для детей. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 56 с.

7. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Компьютер для начинающих. Детская версия. – М.: АСТ-Пресс, 2018. – 96 с.

Список литературы для родителей (законных представителей)

1. Барковская Н.Ф. Компьютер и ребёнок. Как помочь младшему школьнику освоить цифровой мир без страха и скуки. – М.: Пешком в историю, 2021. – 80 с. (о первых шагах: файлы, папки, клавиатура, простые программы).

2. Королёва Н.Ю. Ребёнок за компьютером: как сохранить здоровье и научить безопасности. Книга для родителей. – М.: Эксмо, 2019. – 128 с. (кибербезопасность для младших классов, правила поведения в сети без запугивания).

3. Матвеева Н.А., Сидорова Е.В. Компьютерные проекты с ребёнком. От рисунка в Paint до первой презентации. – М.: Солон-Пресс, 2022. – 112 с. (совместные задания: набрать текст, нарисовать открытку, сделать 3–4 слайда)

4. Соболева О.Б., Соболев А.Е. Зачем ребёнку алгоритмы? Развиваем логику и планирование дома без компьютера. – М.: Генезис, 2020. – 64 с. (настольные игры, инструкции, порядок действий в быту – для понимания алгоритмов без экрана)

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР)

1. Всероссийская образовательная акция «Урок цифры» — <https://урок-цифры.рф>
2. Образовательная платформа «Цифровой ликбез» — <https://digital-likbez.digital> (кибербезопасность для детей)
3. Онлайн-тренажёры по программированию для начинающих — <https://code.org>, <https://learn.python.org>

Рейтинг-план

Модуль	Контрольная точка	Кол-во баллов за 1 задание	Максимальный балл за контрольную точку	Максимальный балл за модуль
В гостях у компьютера (10 часов)	Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	45
	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Программы и файлы. Рабочий стол. Управление мышью	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Создание и копирование файлов и папок. Блокнот	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 3 балла	5	
Информация вокруг нас (4 часа)	Понятие информации. Источники информации. Свойства информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	20
	Действия с информацией. Виды информации. Формы представления информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
Цифровые инструменты (30 часов)	Обработка числовой информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	146
	Обработка числовой и текстовой информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Обработка текстовой информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Форматирование. Шрифтовое оформление	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Компьютерная графика. Графический редактор	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Перемещение и копирование ча-	Работа на занятии — 2	10	

	сти рисунка	балла / Практическая работа — 8 баллов		
	Вставка текста в рисунок	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Масштабирование. Практическая работа	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 20 баллов	22	
	Зачетная работа	Работа на занятии — 2 балла / Зачетная работа — 12 баллов	14	
	Знакомство с программой для создания презентаций. Создание слайдов. Вставка рисунков	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Ввод и оформление текста	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Создание графических объектов	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Вставка объектов мультимедиа: анимация, переход слайдов	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Итоговая работа по разделу: Цифровые инструменты	Контрольная работа — 10 баллов	10	
	Практическая работа	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 4 балла	6	
Алгоритмы и исполнители (16 часов)	Исполнители вокруг нас. СКИ. Исполнители	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	93
	Линейные алгоритмы	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Контуры. Закрашивание замкнутых контуров. Практическая работа: Раскраска	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Знакомство с исполнителем Кукарача. Начало, конец программы. Запуск программы	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Составление программ на языке программирования Кукарача	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Команда ПОВТОРИ	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 7 баллов	9	

	Подпрограммы	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Подготовка к контрольной работе: Алгоритмы	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Итоговая работа по теме: Алгоритмы	Работа на занятии — 2 балла Итоговая работа — 20 баллов	22	
Открывая мир программирования. Повторение. Итоговая работа (12 часов)	Введение в язык программирования: вывод текста на экран	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	92
	Формирование символьных рисунков (геометрические узоры и фигуры из знаков)	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Автоматизированное решение простых математических примеров	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Повторение: Цифровые инструменты	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 7 баллов	9	
	Повторение: Алгоритмы и исполнители. Повторение: Создание презентации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 11 баллов	13	
	Итоговая работа: Элементы логики	Итоговая работа - 40	40	
	всего			396 (100%)

Шкала перевода баллов в уровень освоения программы (от максимума 396 баллов):

От **0–198 баллов (0–50%)** - низкий уровень - качества не проявляются или проявляются в малой степени

От **199–297 баллов (51–75%)** - средний уровень - качества начинают проявляться, проявляются в большей степени

От **298–396 баллов (76–100%)** –высокий уровень, качества проявляются устойчиво, ребёнок владеет этими качествами

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)	Дата
		Всего	Теория	Практика		
	В гостях у компьютера	10	5	5		
1-2	Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя сентября
3-4	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш.	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя сентября
5-6	Программы и файлы. Рабочий стол. Управление мышью.	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя сентября
7-8	Создание и копирование файлов и папок. Блокнот.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя сентября
9-10	Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя октября
	Информация вокруг нас	4	2	2		
11-12	Понятие информации. Источники информации. Свойства информации.	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя октября
13-14	Действия с информацией. Виды информации. Формы представления информации.	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя октября
	Цифровые инструменты	30	13	17		
15-16	Обработка числовой информации.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя октября
17-18	Обработка числовой и текстовой информации.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя ноября
19-20	Обработка текстовой информации.	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя ноября
21-22	Форматирование. Шрифтовое оформление.	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя ноября
23-24	Компьютерная графика. Графический редактор.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя ноября
25-26	Перемещение и копирование части рисунка.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя декабря
27-28	Вставка текста в рисунок.	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя декабря
29-30	Масштабирование. Практиче-	2	1	1	Практиче-	3 неделя

	ская работа.				ская работа.	декабря
31-32	Зачетная работа	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя декабря
33-34	Знакомство с программой для создания презентаций. Создание слайдов. Вставка рисунков	2		2	Практическая работа.	2 неделя января
35-36	Ввод и оформление текста	2		2	Практическая работа.	3 неделя января
37-38	Создание графических объектов.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя января
39-40	Вставка объектов мультимедиа: анимация, переход слайдов.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя февраля
41-42	Итоговая работа по разделу: Цифровые инструменты.	2	1	1	Итоговая работа.	2 неделя февраля
43-44	Практическая работа	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя февраля
Алгоритмы и исполнители		16	5	11		
45-46	Исполнители вокруг нас. СКИ. Исполнители.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя февраля
47-48	Линейные алгоритмы.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя марта
49-50	Знакомство с исполнителем Кукарача. Начало, конец программы. Запуск программы	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя марта
51-52	Составление программ на яз. программирования Кукарача	2		2	Практическая работа.	3 неделя марта
53-54	Команда ПОВТОРИ.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя марта
55-56	Подпрограммы.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя апреля
57-58	Подготовка к контрольной работе: Алгоритмы.	2		2	Практическая работа.	2 неделя апреля
59-60	Итоговая работа. по теме: Алгоритмы	2		2	Итоговая работа	3 неделя апреля
Открывая мир программирования. Повторение. Итоговая работа		12	2	10		
61-62 63-64	Введение в язык программирования: вывод текста на экран Формирование символьных рисунков (геометрические узоры и фигуры)	4	2	2	Пр.работа	4 неделя апреля 1 неделя мая

	ры из знаков)					
65-68	Автоматизированное решение простых математических примеров	2		2	Пр.работа	2неделя мая
69-70	Повторение: Алгоритмы и исполнители. Повторение: Создание презентаций	4		4	Пр.работа	3 неделя мая
71-72	Итоговая работа: Элементы логики	2		2	Итоговая работа	4 неделя мая
	Всего часов	72	27	45		

Примеры оценочных материалов для итоговой аттестации

Итоговая работа (максимум — 40 баллов) оценивается по шкале:

0–20 баллов (0–50%) — низкий уровень: качества не проявляются или проявляются в малой степени

21–30 баллов (51–75%) — средний уровень: качества начинают проявляться, проявляются в большей степени

31–40 баллов (76–100%) — высокий уровень: качества проявляются устойчиво, ребёнок владеет этими качествами

Итоговая работа состоит из 5 заданий. Время выполнения – 45 минут. (3 варианта)

1 вариант

Задание 1. Создание рисунка в графическом редакторе (10 баллов)

Формулировка задания:

Создайте рисунок в графическом редакторе, используя инструмент «копирование фрагмента» по образцу. Сохраните файл в свою папку под именем «Рисунок».



Критерии оценки:

Критерий	Баллы
Рисунок выполнен полностью по образцу	5
Использовано копирование фрагмента	3
Работа сохранена с правильным именем	2

Итого	10
-------	----

Задание 2. Решение примеров с помощью калькулятора (10 баллов)

Формулировка задания:

Откройте программу «Калькулятор». Решите примеры, запишите в текстовый файл. Сохрани под именем «Примеры»

Пример	Ответ
$638 + 1445 =$	
$6112 - 2598 =$	
$2688 : 3 =$	
$24 \times 45 =$	
$492 + 1220 =$	
$3495 - 593 =$	
$5112 : 6 =$	
$56 \times 23 =$	
$455 + 3412 =$	
$5332 - 593 =$	

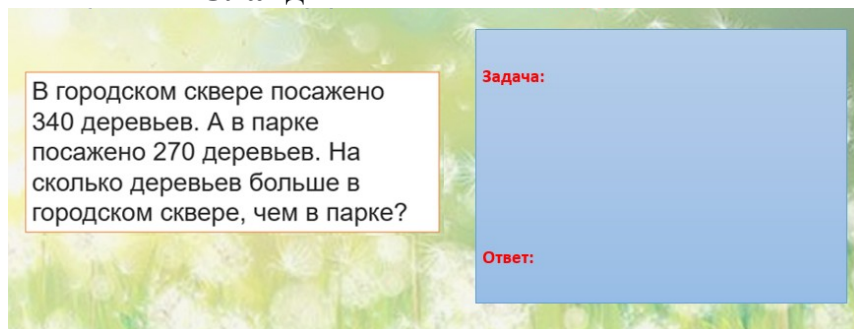
Критерии оценки: 1 балл за каждый правильный ответ.

Задание 3. Работа с текстовым редактором (5 баллов)

Формулировка задания:

1. Напечатайте условие задачи
2. Решите задачу с помощью калькулятора.
3. Откройте текстовый редактор.
4. Скопируйте в текстовый редактор условие задачи и ответ.
5. Сохраните файл в свою папку под именем «ЗАДАЧА».

Слайд



Критерии оценки:

Критерий	Баллы
Условие задачи напечатано верно	1
Задача решена правильно (решение записано)	1
Задача скопирована в текстовый редактор	1
Файл сохранён с именем «ЗАДАЧА» в свою папку	2
Итого	5

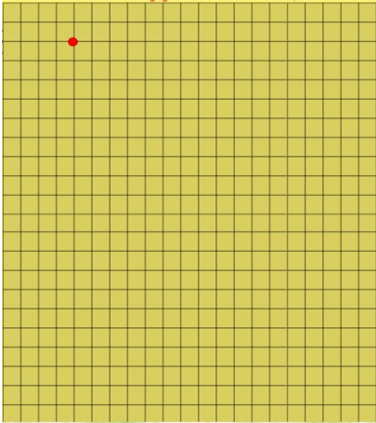
Задание 4. Рисунок по клеточкам (5 баллов)

Формулировка задания:

Нарисуйте по клеточкам фигуру, используя команды исполнителя (движение вверх, вниз, влево, вправо). Запишите алгоритм в тетради или выполните в среде исполнителя.

Слайд

Задание 4. 5 баллов



Нарисуй картинку по клеточкам используя команды

Отступить 1 клетку вниз;
 2 право; 1 вверх; 3 право; 1 низ; 2 право;
 1 низ; 2 лево; 2 низ; 1 лево; 1 низ;
 3 право; 6 низ; 1 лево; 4 верх; 1 лево;
 9 низ; 1 право; 1 низ; 2 лево; 5 верх;
 1 лево; 5 низ; 2 лево; 1 верх; 1 право;
 9 верх; 1 лево; 4 низ; 1 лево; 6 верх;
 3 право; 1 верх; 1 лево; 2 верх; 2 лево;
 1 верх.



Критерии оценки:

Критерий	Баллы
Рисунок повторяет образец	3
Использован правильный алгоритм команд	2
Итого	5

Задание 5. Программа для исполнителя Кукарача (10 баллов)

Формулировка задания:

На языке программирования «Кукарача» напишите программу, которая удаляет все слова с поля.

Ожидаемый результат:

Исполнитель должен последовательно удалить все буквы/слова, находящиеся на игровом поле.

Пример возможного решения (не показывать ученику до выполнения):

Программа:

Задание 5. Создать программу на языке программирования КУКАРАЧА, которая удаляет все слова с поля (10 баллов)



ЭТО насекомые
 ВНИЗ
 ВНИЗ
 ПОВТОРИ 9 ВПРАВО
 ПОВТОРИ 5 ВЛЕВО
 ПОВТОРИ 7 ВНИЗ
 КОНЕЦ

(Конкретное решение зависит от поля, которое задаётся в программе Кукарача и логического мышления учащихся,)

Критерии оценки:

Критерий	Баллы
Программа запускается без ошибок	2
Удалены все слова на поле	5
Использована команда ПОВТОРИ (цикл)	3
Итого	10

Образец удостоверения об успешном окончании обучения

Удостоверение

Лицензия № Л035-01277-66/00195303

Настоящее удостоверение выдано

в том, что он(а) в 2026/2027
учебном году обучался(ась) в

Муниципальном автономном учреждении
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»

и окончил(а) обучения
по программе

"Путешествие в Инфомир"

за время обучения изучил(а) следующие
разделы по учебному плану:

6.	Введение. Компьютер для начинающих	10 ч.
7.	Информация вокруг нас	4ч.
8.	Информационные технологии	30 ч.
9.	Алгоритмы и исполнители	16 ч.
10.	Введение в язык программирования. Повторение	12 ч.
	Итого:	72 ч.

Рейтинг _____ общий балл _____

Директор МАУ ДО «Центр
дополнительного образования»

_____ Войтюшенко Г. Ф.

г. Каменск-Уральский «31» мая 2027 г.

Регистрационный номер № _____