

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования Свердловской области  
Управление образования Ирбитского муниципального образования  
МОУ "Ницинская ООШ"

УТВЕРЖДЕНО  
Директор

---

Л.В. Щитова

Приказ № 59-од  
от «29» августа 2025г.

**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности**  
**общеинтеллектуальной направленности**  
**«Цифровые открыватели»**

**Начальное общее образование**

(с использованием оборудования центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»)

с. Ницинское,  
2025 год

## Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Информатизация образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В сегодняшних условиях заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Программа «Цифровые открыватели» предполагает повышение уровня образования за счет:

- формирования определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств на уровне пользователя. При этом компьютер используется как рабочий инструмент;
- ознакомления обучающихся с возможностями использования персональных компьютеров для решения практических задач;
- развития общего образования детей;
- знакомства с миром программирования.

Реализация программы позволяет подготовить уверенного пользователя компьютером, дает детям возможность познакомиться с профессиями, использующими компьютерные технологии, научиться, на высоком уровне, совмещать работу на компьютере с теми требованиями, которые предъявляются по школьной программе, и обеспечивает социальную адаптацию слушателей, не имеющих возможности освоить современные компьютерные технологии в рамках образовательного процесса в школе.

Программа ориентирована на существующие в настоящее время типы

универсальных пользовательских программ – Microsoft Office, Scratch, графические редакторы, программы для работы с фотографиями и др.

#### Цель программы:

Повышение грамотности детей в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным уровнем развития компьютерных технологий, усвоение ими теоретических знаний по наиболее продуктивному использованию компьютерной техники, формирование навыка работы с различными прикладными программами, знакомство с основами программирования.

Для достижения поставленных целей необходимо решить следующие **задачи:**

- **освоение системы базовых знаний**, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;
- **овладение умениями** применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ);
- **развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ;
- **воспитание** ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- **выработка навыков** применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в дальнейшем освоение профессий, востребованных на рынке труда;
- **социальная** – повышение грамотности детей в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным уровнем развития информационных компьютерных технологий.

Данная рабочая программа составлена в соответствии с требованиями

следующих нормативно-правовых документов:

Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373).

Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

### Направленность

Программа «Цифровые открыватели» технической направленности.

### Актуальность

Как правило, дети осваивают компьютер самостоятельно или под присмотром родителей. Однако занятия с родителями отнимают больше времени у обоих, и, как правило, дают специфический опыт, применимый далеко не во всех ситуациях. О многих полезных нюансах родители могут просто не знать — и при этом самостоятельное освоение материала будет хаотично и лишено внятной структуры. Занятия по программе «Цифровые открыватели» помогут ребёнку освоить базовые навыки работы с ПК в доступной для него форме. Полученные навыки будут сразу применяться в жизни.

### Отличительные особенности программы:

Программа курса «Цифровые открыватели» отличается от программы общего образования по информатике и информационным технологиям»:

1. Программа построена по принципу усложнения и увеличения предлагаемого материала, направлена на формирование знаний, умений и навыков работе на компьютере, которые помогут детям адаптироваться в окружающей среде.
2. Программа знакомит детей уже в возрасте с 7 лет с основами программирования, закладывает навыки овладения востребованными

профессиями будущего.

3. Тематический план программы раскрывает технологию изучения программы, определяет последовательность тем, дает примерное распределение учебных часов по темам и возможную последовательность изучения тем курса, учитывает возрастные особенности детей, определяет минимальный набор практических работ, необходимых для формирования информационно-коммуникационной компетентности детей.

### Принципы и средства обучения

#### **Доступность**

Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.

Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий. Они должны быть легкими в управлении и материал в них должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

#### **Наглядность**

- специальная оснащённость кабинета;
- использование музыки на занятиях;
- использование тематических презентаций и других интерактивных пособий;
- подборка компьютерных программ для занятий, с которыми дети могут без труда работать дома;

#### **Индивидуальный подход**

Обучение работы на компьютере требует большого внимания. Дети приходят с разным уровнем понимания и владением компьютера. Часто дети еще не умеют работать, не умеют учиться целенаправленно, именно по теме занятия. Поэтому, на занятиях много времени уделяется каждому ребёнку.

### Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения, 34 занятия в год.

Программа рассчитана на детей 7-11 лет.

### **Режим занятий.**

**Продолжительность одного академического часа – 30 минут.  
Общее количество часов в неделю – 1 час.**

### Формы и режим занятий

Групповая форма занятий: беседа, практическая работа с постоянным индивидуальным консультированием обучающихся, игра и др.

Методика предусматривает проведение занятий в различных формах: групповой, парной.

### Ожидаемые результаты

По окончании обучения обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- этапы развития компьютерной техники;
- состав, назначение и характеристики основных устройств ПК;
- возможности графического процессора;
- назначение текстового редактора;
- что такое интернет и как начать с ним работу;
- назначение облачных хранилищ;
- возможности программ для видеоконференций;
- что такое алгоритм, виды алгоритмов;
- основные принципы составления программы в Scratch.

уметь:

- правильно организовывать свое рабочее место;
- включать, выключать, перезагружать ПК;
- работать на клавиатуре в текстовом и графическом редакторе;
- редактировать текст;
- создавать и редактировать рисунки;
- осуществлять поиск и замену;

- сохранять и добавлять документы в облачное хранилище;
- заходить в интернет с помощью браузера;
- вводить запрос в поисковую строку по образцу;
- самостоятельно заходить на платформу Учи.ру, подключаться к конференции Zoom, викторине Kahoot;
- составлять программу по образцу в Scratch;
- составлять циклические программы по образцу и заданным критериям для 1-2 объектов.

## 1. Содержание курса

№	Тема	Кол-во часов
1.	Что такое информация.	1
2.	Компьютер. Друг или враг?	1
3	Работа с облачным хранилищем Яндекс диск.	1
4-7	Графический редактор Paint.	4
8-9	Знакомство с текстовой информацией. Блокнот	2
10	Всемирная сеть Интернет.	1
11-12	Платформы для цифрового обучения. Учи.ру	2
13-14	Zoom. Программа для видеоконференций.	2
15	Викторины. Онлайн викторины Kahoot	1
16	Зачет по 1 полугодю.	1
<b>Программирование на Scratch.</b>		
17-18	Знакомство с программой. Составление простых программ.	2
19	Циклическое выполнение программы	1
20	Первый мультфильм	1
21-22	Футбол	2
23-24	Знакомство с координатами	2
25-26	Мультимедиа «Летучий кот и летучая мышь»	2
27-29	Игра «лабиринт»	3
30-33	Игра «Котёнок на минном поле»	3
33	Зачет за год.	1

Каждое занятие выстроено по определенной **структуре**:

### 1. Организационный момент.

- приветствие;
- гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

## 2. Теоретическая часть.

- подготовительная беседа;
- постановка целей и задач урока;
- область практического применения новых знаний.

## 3. Практическая работа.

- выполнение заданий по образцу;
- самостоятельная работа.

## 4. Рефлексия деятельности.

- Поведение итогов урока;
- релаксация зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз)
- релаксация мышечного и нервного напряжений (физминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений).

#### 4. Календарно тематическое планирование

№	Дата	Тема	Краткое содержание
1		Что такое информация.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Понятие информации;</li><li>• Виды информации</li><li>• Способы получения информации</li><li>• Как видят мир животные</li></ul>
2		Компьютер. Друг или враг?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Правила ТБ при работе с планшетами/ноутбуками</li><li>• Компьютер и его составляющие;</li><li>• Первое знакомство;</li><li>• Программы;</li></ul>
3		Работа с облачным хранилищем Яндекс диск.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Что такое облако;</li><li>• запуск программы Яндекс диск</li><li>• возможности, интерфейс;</li><li>• сохранение документа в облако;</li><li>• работа с документом из облака.</li></ul>
4		Как рисовать без бумаги. Графический редактор Paint.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Инструментарий программы Paint;</li><li>• Меню и палитра инструментов;</li><li>• сохранение выполненной работы в файле;</li><li>• открытие файла для продолжения работы;</li></ul>
5		Графический редактор Paint. Раскраски.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Раскрашивание готовых рисунков;</li><li>• Использование инструмента «заливка»;</li><li>• Отмена изменений.</li></ul>
6		Графический редактор Paint. Рисуем космос.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Выполнение проектной работы по заданному алгоритму;</li><li>• Вставка фигур.</li></ul>

7		Графический редактор Paint. Вставляем текст.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вставка текста в документ;</li> <li>• Изменение цвета и размера текста;</li> <li>• Создание поздравительной надписи.</li> </ul>
8		Знакомство с текстовой информацией. Блокнот	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Область применения текстовой информации;</li> <li>• Запуск программы Блокнот, Функционал;</li> <li>• Применяется для хранения небольших файлов (например: логины, пароли, ссылки)</li> <li>• Не требует много ресурсов, быстро запускается.</li> </ul>
9		Блокнот. Практика	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Работа по исправлению готового текста;</li> <li>• применение функции перенос по словам, поиск по букве;</li> <li>• как написать заглавную букву.</li> <li>• сохранение документа.</li> </ul>
10		Всемирная сеть. Как пройти в Интернет?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Что такое Интернет, как его можно использовать.</li> <li>• Опасности сети, как их избежать.</li> <li>• Проводники по Интернету. Обзор браузеров.</li> <li>• Работа с поисковой строкой.</li> </ul>
11		Платформы для цифрового обучения. Учи.ру	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Что такое логин и пароль. Для чего они нужны;</li> <li>• Первый вход на платформу по распечатке с данными;</li> <li>• Обзор платформы.</li> </ul>
12		Платформы для цифрового обучения. Учи.ру	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Самостоятельный вход на платформу;</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство с инструментом Чат;</li> <li>• Выполнение задания из блока Задание от учителя.</li> </ul>
13		Zoom: возможности для онлайн: урока	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обзор программы, для чего нужна;</li> <li>• Демонстрация конференции;</li> <li>• Анализ приглашения на конференцию;</li> <li>• Самостоятельный вход в конференцию.</li> </ul>
14		Zoom: полезные инструменты.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Чат</li> <li>• Рисование</li> <li>• Создание конференций</li> </ul>
15		Викторины. Онлайн викторины Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Что такое викторина. История появления;</li> <li>• Знакомство с сервисом Kahoot. Для чего можно применять.</li> <li>• Основные клавиши для работы</li> <li>• Прохождение викторин в приложении Kahoot.</li> </ul>
16		Зачет. Kahoot. Zoom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Самостоятельное подключение к конференции;</li> <li>• Выполнение нескольких заданий по карточке;</li> <li>• Самостоятельное подключение к викторине Kahoot, успешное прохождение.</li> </ul>
<b>Scratch – программирование</b>			
17		Как устроен Scratch. Первая программа.	Глава 1 <b>Программирование на Scratch 2.</b> Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. Голиков Денис и Голиков Артём
18		Усложняем первую программу.	Глава 2
19		Циклическое выполнение программы.	Глава 3
20		Первый мультфильм.	Глава 4

21		Футбол. Нападающий	Глава 5
22		Футбол. Вратарь.	Глава 5
23		Знакомимся с координатой X.	Глава 6
24		Знакомимся с координатой Y.	Глава 7
25		Мультимедиа «Летучий кот и летучая мышь». Кот.	Глава 8
26		Мультимедиа «Летучий кот и летучая мышь». Мышь	Глава 8
27		Игра «Лабиринт. Гига	Глава 9
28		Игра «Лабиринт. Нано	Глава 9
29-30		Мультимедиа с привидениями.	Глава 10
31- 34		Игра «Котёнок на минном поле»	Глава 11

## 5. Методическое обеспечение программы

### Компьютерный класс:

- компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала;
- компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы;

Расположение мебели и оборудования отвечает требованиям техники безопасности, санитарно-гигиеническим нормам, физиологии детей, принципам функционального комфорта, позволяет детям свободно перемещаться.

Для реализации программы используются следующие методические материалы:

- учебно-тематический план;
- методическая литература для педагогов дополнительного образования и обучающихся;
- ресурсы информационных сетей по темам занятий.

### Кадровое обеспечение

Реализацию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровая грамотность» осуществляет педагог дополнительного образования со стажем в данной направленности. Педагог постоянно повышает свою квалификацию при помощи самообразования.

Взаимодействие с родителями осуществляется в форме:

1. Очной консультации по инициативе одной из сторон.
2. Демонстрации результатов (фотоотчет, бланки проведения диагностики).
3. Открытые занятия, праздники, «Фестиваль достижений».

## 6. Используемые материалы

1. Л.К. Балабанова Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с

2. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

Ресурсы сети интернет:

1. [https://www.youtube.com/channel/UC\\_n8xuD3XhZp-D9HNWUCVAQ](https://www.youtube.com/channel/UC_n8xuD3XhZp-D9HNWUCVAQ)
2. [Айтигенио - онлайн-школа - YouTube](#)
3. [TeachVideo - YouTube](#)
4. [Dmitry Kivganov - YouTube](#)
5. [Андрей Сухов - YouTube](#)
6. [Графический редактор Paint для детей | Контент-платформа Pandia.ru](#)
7. [#Paint Урок 1.5 Рисуем Луну #Детская\\_школа\\_программирования #Уроки\\_для\\_детей\\_онлайн - YouTube](#)
8. [Уроки Paint.Net 1.Интерфейс - YouTube](#)
9. Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. Голиков Денис и Голиков Артём. (Часть 1 и часть 2).