

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 7-9 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

2026 г.

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Компьютерная грамотность»** (далее – Программа) является Программой *технической* направленности.

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Поэтому, очень важно уже в раннем возрасте привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека.

Компьютерная грамотность определяется, в основном, умением использовать готовые программные продукты, рассчитанные на пользовательский уровень. Сегодня созданы обширные программные средства компьютерных информационных технологий, позволяющих работать с компьютером непрограммирующему пользователю. Поэтому главной целью обучения работе на компьютере должно стать повышение эффективности применения учащимся компьютера как средства обучения и развития.

Актуальность Программы

Актуальность Программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования на государственном уровне является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Также, одним из пунктов государственного заказа, является обучение детей компьютерной грамотности и технологической подкованности, что и осуществляется в ходе реализации данной Программы. Являясь Программой технической направленности, она раскрывает многообразие сфер применения персональных компьютеров в развитии ребенка как современного человека, помогая ему в профессиональном самоопределении (освоение ряда творческих специальностей).

Программа разработана в соответствии с современными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Стратегия разработана и реализуется в преемственности со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
10. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в Концепцию развития дополнительного образования детей

до 2030 года», утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, и утверждении плана мероприятий по реализации Концепции

5. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

6. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении правил применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ с 1 сентября 2024 г. по 1 сентября 2029 г.»

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

15. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети» (утвержден Министерством науки и высшего образования Российской Федерации в 2025 году).

Адресат Программы

Программа рассчитана на детей в возрасте 7-9 лет. Программа может быть расценена как вводный курс в компьютерную грамотность.

Уровень освоения Программы – **общекультурный.**

Объем и срок реализации Программы

Срок реализации программы – 1 год.

Объём программы – для освоения Программы необходимо 144 учебных часа. Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Цель Программы

Развитие познавательно-творческих способностей детей посредством современных компьютерных технологий.

Задачи Программы

Обучающие:

- обучить детей основополагающим принципам работы программно-технических средств и организации данных в компьютерных системах;
- расширить знания детей в названии и назначении составных частей компьютера; с необходимыми видами файлов и их условными обозначениями; с некоторыми видами носителей информации;
- обучить детей основным принципам работы в Microsoft Word, PowerPoint, Paint.
- активизировать речь детей, расширять словарный запас, вводя новые понятия.

Развивающие:

- развивать стойкий интерес к освоению компьютерной техники;
- способствовать развитию памяти, внимания, восприятия, формировать учебные навыки детей (умение обобщать, сравнивать, классифицировать, выявлять закономерности, предвидеть результат и ход решения логической и творческой задачи);
- научить приемам работы с информацией разного вида и формы;
- развивать навыки владения современными информационно-коммуникационными технологиями;
- научить использовать рассматриваемые программы для оформления самопрезентаций, подачи результатов работы в любой жизненной сфере.
- развивать умение позиционировать себя в коллективе, умение работать в группе.

Воспитательные:

- формировать целеустремлённость;
- воспитывать уважение к чужому труду;
- формировать культуру общения в сети Интернет;
- способствовать самостоятельным действиям детей, активному поведению на занятиях, формированию состояния успешности, ощущения собственной значимости при работе с компьютером.

Планируемые результаты

Личностные:

- У учащихся сформирована целеустремлённость;
- У учащихся воспитано уважение к чужому труду;
- У учащихся сформирована культура общения в сети Интернет

Метапредметные:

- Учащиеся умеют работать с информацией разного вида и формы;
- Учащиеся владеют современными информационно-коммуникационными

технологиями;

- Учащиеся умеют использовать рассматриваемые программы для оформления самопрезентаций, подачи результатов работы в любой жизненной сфере.
- Учащиеся умеют позиционировать себя в коллективе, умение работать в группе.

Предметные:

- Учащиеся знают составные части компьютера, необходимые виды файлов и их условные обозначения, некоторые виды носителей информации;
- Учащиеся умеют включать, выключать, перезагружать ПК;
- Учащиеся умеют работать на клавиатуре в текстовом и графическом редакторе;
- Учащиеся умеют редактировать и форматировать текст;
- Учащиеся умеют выполнять основные операции управления файлами и папками;
- Учащиеся умеют создавать компьютерные презентации.

Организационно-педагогические условия Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации – на русском.

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Программа является практикоориентированной. Одним из основных видов деятельности в ходе занятий является работа в Microsoft Word, PowerPoint, Paint, а также знакомство с Интернетом. В них учащиеся выполняют задания педагога, а после, когда они уже освоили азы работы с данным программным обеспечением – создают свои индивидуальные и групповые проекты.

Условия набора и формирования групп

В объединение принимаются дети 7-9 лет, не имеющие медицинских противопоказаний. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Комплектование групп проводится до 31 августа, в количестве не менее 15 человек.

Формы организации и проведения занятий

Для реализации Программы используются несколько форм занятий:

- беседа;
- объяснение;
- обсуждение;
- обобщение;
- работа на компьютере;
- практические работы;
- выполнение самостоятельных заданий;

- работа над творческим заданием;
- работа над проектом;
- творческие отчеты;
- мини-конкурсы;
- защита проекта.

Каждое занятие включает в себя теоретическую часть – краткую беседу по каждой теме с демонстрацией излагаемого материала и дидактических материалов, и практическую – основную, в которой дети выполняют задания под руководством педагога.

Выбор формы проведения обуславливается спецификой преподаваемого материала и работой с цифровыми технологиями. Особое внимание уделяется практическим занятиям, предполагающие конкурсы, творческие отчёты, выставки, защиты проектов и другую деятельность. Занятия могут быть как коллективными, групповыми, так и индивидуальными. Форму проведения занятия в зависимости от темы и цели занятия выбирает и устанавливает педагог.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях

В соответствии с темами Программы используются преимущественно следующие формы:

- групповая,
- фронтальная,
- индивидуально-групповая.

Фронтальная – взаимодействие педагога и всех детей объединения осуществляется одновременно, применяется преимущественно при изучении учащимися новых тем, обсуждении сюжета, алгоритма действий на занятии.

При групповой работе дети распределяются **по подгруппам** в зависимости от уровня подготовки, возраста, в т. ч. в парах. Особое внимание оказывается детям, участвующим в различных соревнованиях за команду.

Индивидуально-групповая – теоретические занятия в совокупности с практическими.

Менее подготовленным детям предлагаются зачетные и проверочные задания, индивидуальная работа.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы

(в соответствии с Приложением № 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- производится изменение содержания,
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы ВКонтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходятся контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

При электронном обучении с применением дистанционных технологий продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности составляет не более 30 минут. Во время онлайн-занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для

глаз.

Материально-техническое оснащение Программы

Материалы и инструменты:

1. Бумага А4.
2. Персональный компьютер. (15 единиц)
3. Рабочее место: стул и стол. (15 единиц)
4. Проектор. (1 единица)
5. Макет системного блока. (2 единицы)
6. Интерактивная доска. (1 единица)
7. Маркерная доска. (1 единица)
8. Маркеры разных цветов. (3 комплекта, разных цветов)

Кадровое обеспечение программы

Педагог с соответствующим профилю объединения образованием и опытом работы, имеющий компетенции данного направления деятельности.

Учебный план (1 год обучения, 144 часа в год)

№	Название раздела	Количество часов			Форма/способ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	2	
2	Знакомство с персональным компьютером	10	8	18	Входной контроль Фронтальная/опрос
3	Офисный пакет приложений Microsoft	10	14	24	Индивидуальная/ наблюдение
4	Базовый графический дизайн. Paint, paint 3D, Figma	4	26	30	Индивидуальная/наблю дение
5	Искатели профессий “Программирование игр (Scratch)”	14	16	30	Комбинированная/прак тикум
6	Интернет-пространство	6	10	16	Индивидуальная/ наблюдение
7	Проектная деятельность	2	10	12	Комбинированная/прак тикум

8	Конкурсное движение	2	8	10	Индивидуальная/ наблюдение
9	Итоговое занятие (защита проекта)	1	1	2	Итоговый контроль Индивидуальная
ИТОГО:		50	94	144	

Методические материалы

Перечень педагогических методик и технологий, используемых в процессе обучения

- Лекция (словесный метод);
- Наглядный метод обучения (показ работы по образцу, построение чертежа, модели);
- Объяснительно-иллюстративный метод (показ презентаций, показ видеоматериалов, демонстрация образцов);
- Наглядный и частично-поисковый метод обучения (внедрение улучшений в проектах, выбор оптимального варианта конструкции, материала);
- Исследовательский метод, метод проектов (усовершенствовать модель- прототип, предложить свою модификацию или новую конструкцию).

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения

- Таблицы с шагами выполнения заданий;
- Шаблоны, демонстрационные схемы;
- Плакаты;
- Фотографии, рисунки;
- Презентация «Наглядные возможности Microsoft PowerPoint»;
- Видео «Инструментарий и возможности Adobe Photoshop»;
- Видео «Возможности Sony Vegas»;
- Демонстрационные материалы «К программе Adobe PhotoShop»;
- Инструкции, описания инструментария Paint;
- Таблицы с поясняющими рисунками, планом выполнения заданий и т.п.

Оценочные материалы

Виды и периодичность контроля результативности обучения

Вид контроля	Формы контроля	Срок контроля
Вводный	Онлайн-тестирование	Сентябрь
Промежуточный	Тестирование; онлайн-тестирование	Декабрь, апрель-май
Текущий	Контрольные задания	В течение учебного года
Итоговый	Онлайн-тестирование; итоговый проект	Май

Предварительный (входной) контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся первоначальных представлений о содержании Программы. Предварительный контроль выполняется в форме педагогического наблюдения при выполнении каждым учащимся практических заданий педагога и результаты вносятся в Бланк входной диагностики.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года следующими способами: наблюдение, опрос, анализ решения нестандартных задач, анализ выполнения самостоятельных работ в проекте, анализ практических и творческих работ.

Промежуточный контроль – оценка уровня освоения учащимися Программы по итогам определенного периода обучения – учебного года, имеет целью систематизацию знаний.

Для оценки степени освоения учащимися Программы используются следующие формы:

- Практическое задание;
- Защита проектов.

Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании каждого учебного года в формах промежуточной аттестации (по окончании первого года обучения). Процедура промежуточной аттестации представляет собой выполнение практического задания с пунктами разной сложности по пройденному материалу

Итоговый контроль проводится с целью оценки уровня и качества освоения Программы (по окончании периода освоения Программы). Формы итогового контроля – защита проектов, анализ каждого проекта.

Информационные источники:

1. Дуванов А.А. Компьютерная графика. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2-ое изд., + CD. Рекомендовано Комитетом по образованию СПб, 2005.
2. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. Практикум. СПб.: БХВ-Петербург, 2-ое изд., + CD. Рекомендовано Комитетом по образованию СПб, 2005.
3. Макарова Н.В. «Информатика и ИКТ», 2007.
4. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.: БХВ-Петербург, 2004, + CD.
5. Смирнова И.Е.. Начала Web-дизайна. Основы информатики.
6. Троян Г. М.. Основы компьютерных технологий в образовании. В 4 ч. Ч. 4.: Компьютерная графика. Основы работы в Internet: Учебное пособие – Минск: РИВШ БГУ, 2002

Диагностические материалы

Входной контроль

Входной контроль позволяет определить уровень знаний конкретного ученика и группы в целом. Информация позволит применить педагогу индивидуальный подход к ученику и скорректировать преподаваемый материал для наилучшего усвоения.

Выполняется индивидуально каждым учеником. На каждый из вопросов необходимо дать развёрнутый ответ. Возможно выполнение теста в бумажном и электронном виде.

№ блока	Вопросы / задания	Балл
1	Правила поведения на уроке	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный – 0
2	Что такое компьютер?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный – 0
3	Назначение и возможности Microsoft Word	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный – 0
4	Назначение и возможности редактора Paint	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный – 0
5	Для чего используется ПО MS PowerPoint?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный – 0

Критерии оценки:

- Высокий уровень: 75-100 %.
- Средний уровень: 40-75 %.
- Допустимый уровень: 0-40 %.

Промежуточный контроль

Промежуточный контроль позволяет определить уровень знаний конкретного учащегося и группы в целом. Информация позволит применить педагогу индивидуальный подход к ученику и скорректировать преподаваемый материал для наилучшего усвоения.

Выполняется индивидуально каждым учащимся. На каждый из вопросов необходимо дать развёрнутый ответ. Возможно выполнение теста в бумажном и электронном виде.

№ блока	Вопросы / задания	Балл
1	Что такое интернет?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный - 0
2	Устройства для обеспечения доступа в Интернет?	Названо 3 и более примера – 2 Названо менее 3х примеров – 1 Ответ неверный - 0
3	Для чего нужен инструмент «Заливка»?	Названо 3 и более примера – 2 Названо менее 3х примеров – 1 Ответ неверный - 0
4	Что нужно что из изменить кегль?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный - 0
5	Из каких компонентов состоит любой системный блок компьютера?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный - 0
6	Из каких компонентом состоит персональный компьютер?	Названо 3 и более примера – 2 Названо менее 3х примеров – 1 Ответ неверный - 0

Критерии оценки:

- Высокий уровень: 75-100 %.
- Средний уровень: 40-75 %.
- Допустимый уровень: 0-40 %.

Итоговый контроль

Итоговый контроль позволяет определить уровень усвоения материала конкретным учеником и группы в целом. Информация позволит применить педагогу скорректировать образовательную программу, внести в неё поправки.

Выполняется индивидуально каждым учеником. На каждый из вопросов необходимо дать развёрнутый ответ. Возможно выполнение теста в бумажном и электронном виде.

№ блока	Вопросы / задания	Балл
1	Что такое компьютер и для чего он нужен?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный - 0
2	Что такое интернет, его функции?	Дан ответ и названы функции – 2 Дан ответ – 1 Ответ неверный - 0
3	Можно ли в презентацию вставить музыку и видео?	Дан полный развёрнутый ответ – 2 Ответ не полный, но верный – 1 Ответ неверный - 0
4	Какие вы знаете правила для создания успешной презентации?	Названо 3 и более примера – 2 Названо менее 3х примеров – 1 Ответ неверный - 0
5	Из каких компонентом состоит персональный компьютер?	Названо 3 и более примера – 2 Названо менее 3х примеров – 1 Ответ неверный - 0
6	Опишите этапы проектирования и создания сайта?	Названо 3 и более примера – 2 Названо менее 3х примеров – 1 Ответ неверный - 0

Критерии оценки:

- Высокий уровень: 75-100 %.
- Средний уровень: 40-75 %.
- Допустимый уровень: 0-40 %.

« » 20 г.

[illegible]

																		– Владеет видами деятельности, предусмотренных программой, более того самостоятельно развивает и совершенствует их. В случае «одаренности»
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

																		создает индивидуальные способы деятельности.
Творческое задание	0-15																	Не способен на самостоятельную творческую работу. Неинициативен. Часто ориентируется на стереотипы – Способен на самостоятельную, творческую деятельность. деятельность согласно возрасту, способностям, уровню программы. Легко справляется с затруднениями при минимальной поддержке педагога. – Стремиться к самостоятельной деятельности, ответственен, креативен (создает оригинальный уникальный творческий продукт). Демонстрирует индивидуальные способы и стили деятельности.
Метапредметные результаты																		
Способность соглашаться с целью предложенной педагогом, удерживать ее в процессе достижения	0-15																	– Не удерживает цель, не замечает, когда отклоняется от цели (начинает играть, делать что-то иное, разговаривать на отвлеченные темы и т.д.) – При поддержке педагога способен всегда, иногда самостоятельно. – В большинстве случаев способен самостоятельно организовать собственную деятельность.
Умение работать в коллективе и понимать устные инструкции педагога	0-15																	– Затрудняется даже при помощи педагога. Инструкции не понимает. Не сотрудничает с другими учащимися. – Способен при поддержке педагога. Сотрудничает только с частью коллектива.

																	10-15	– Включается в совместную работу, выступает инициатором и вдохновителем.
Интеллектуально-познавательная деятельность	0-15																0-5	– Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. Быстро утомляется и отвлекается.
																	5(7)-10	– Способен, особенно при поддержке педагога. Затруднится в выводах. Мотивирован на получение

																	10-15	новых знаний. – Умеет оценить и анализировать информацию, делать выводы. Мотивирован на получение новых знаний.
Личностные результаты																		
Стремление доводить начатое дело до конца, аккуратность, усидчивость	0-15																0-5	– Не старается, даже при инициировании педагога
																	5(7)-10	– Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно.
																	10-15	– Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству.
Мотивация к занятиям (в данном объединении по данной программе).	0-15																0-5	– Неинициативен и не мотивирован. Не конструктивные формы мотивации (заставили родители, чтобы не наказали и т.д.).
																	5(7)-10	– Проявляет инициативу в организации самостоятельной деятельности. Конструктивно (подлинно) мотивирован, то есть нравится сама деятельность, ее процесс или результат, хочет сделать это для других (социальная мотивация) или условно-конструктивно (приходит общаться с друзьями, любит выступать на сцене, любит, когда хвалят), но при этом имеются предпосылки для формирования подлинной мотивации.
																	10-15	Периодически участвует во внеучебных мероприятиях объединения.

																		– Подлинно мотивирован. Занимается деятельностью самостоятельно. Имеет круг общения, связанный с деятельностью вне занятий. Инициативен.
Соблюдает общепринятые нормы поведения.	0-15																	– Конфликтен и не стремится измениться, либо, наоборот, безинициативен, со всеми заведомо соглашается. Поведение с трудом корректируется, даже воздействием педагога.
																		– Как правило способен на самостоятельное конструктивное разрешение конфликта. При воздействии педагога склонен находить компромиссы
																		– Склонен демонстрировать высокие этические идеалы.
ИТОГО	1-135																	

Ключ к обработке данных

1-60 баллов, что соответствует от 0 до 50 % освоения объема программы - освоение ДОО программы на уровне ниже планируемого. Покачественной характеристике означает, что программа учащимся не усвоена.

61-135 баллов, что соответствует 50 – 100% - освоение на планируемом уровне. Что означает, что программа усвоена.

Уровень условно разделяется на 2 подуровня – от 50 до 70%, соответствует неполному усвоению программы. Такой показатель оправдан для текущего контроля (в середине года).

Уровень от 70 до 100% - соответствует усвоению программы на уровне планируемых результатов

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе

«Компьютерная грамотность»

1 год обучения

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

2026 г.

Особенности организации образовательного процесса

Данная Программа конкретизирует содержание тем Программы «Компьютерная грамотность» и даёт примерное распределение педагогических часов по разделам Программы **с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.**

Программа реализуется через проведение теоретических и практических занятий. Содержание Программы соответствует: современным образовательным технологиям, которые отражены в принципах обучения:

- индивидуальности, доступности, преемственности, результативности;
- формах и методах обучения (учебное занятие: беседа, игра, соревнование, конкурсы);
- методах контроля и управления образовательным процессом (входной, промежуточный, итоговый контроль, анализ работ учащихся).

На первом году обучения основные знания и умения, которые получают. Практические навыки и умения, которые будут развиваться в ходе работы данной Программы связаны с умением работать как индивидуально, так и в группе, над получением готового продукта, используя основные функции программ MS PowerPoint, Word, Paint.

Задачи Программы:

Обучающие:

- обучить детей основополагающими принципами работы программно-технических средств и организации данных в компьютерных системах;
- расширить знания детей в названии и назначении составных частей компьютера; с необходимыми видами файлов и их условными обозначениями; с некоторыми видами носителей информации;
- обучить детей основным принципам работы в Microsoft Word, PowerPoint, Paint.
- активизировать речь детей, расширять словарный запас, вводя новые понятия.

Развивающие:

- развивать стойкий интерес к освоению компьютерной техники;
- способствовать развитию памяти, внимания, восприятия, формировать учебные навыки детей (умение обобщать, сравнивать, классифицировать, выявлять закономерности, предвидеть результат и ход решения логической и творческой задачи);
- научить приемам работы с информацией разного вида и формы;
- развить навыки владения современными информационно-коммуникационными технологиями;
- научить использовать рассматриваемые программы для оформления самопрезентаций, подачи результатов работы в любой жизненной сфере.
- развить умение позиционировать себя в коллективе, умение работать в группе.

Воспитательные:

- формировать целеустремлённость;
- воспитывать уважение к чужому труду;
- формировать культуру общения в сети Интернет;
- способствовать самостоятельным действиям детей, активному поведению на занятиях, формированию состояния успешности, ощущения собственной значимости при работе с компьютером.

Содержание Программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Входной контроль

2. Знакомство с персональным компьютером

Теория: История развития компьютера. Понятие об «информации». Основные элементы компьютера. Рабочий стол. Клавиатура и мышь. Папки. Открывание и закрывание папок. Переход из одной папки в другую. Файлы. Перенесение файлов из одной папки в другую. Команды «Копировать - вставить». Создание и название папки. Удаление и восстановление файлов и папок. Поиск файлов и папок. Выделение нескольких файлов. Файлы изображения. Вид отображения файлов.

Практика: Знакомство с ходом урока. Практические задания на щелчки и выделения объектов. Практические задания. Практическое задание на перетаскивание файлов. Практические задания на перенесение файлов из одной папки в другую. Практические задания на создание и название папки. Знакомство с Корзиной. Практические задания на выделение нескольких файлов и перенесение их в другие папки. Практические задания на изменение вида.

3. Офисный пакет приложений Microsoft

Теория: Работа с текстом. Текстовый редактор. Microsoft Word. Интерфейс программы. Курсор. Набор текста. Клавиша «Enter». Изменение шрифта. Изменение кегля. Выравнивание текста. Клавиша «Shift». Прописная буква. Знаки препинания, кавычки, скобки. Графические возможности текстового редактора Word. Знакомство с графическим редактором Power Point. Основное назначение и возможности. Меню и панель инструментов. Группы инструментов. Параметры объекта «Слайд». Техника создания слайдов. Понятие о презентации. Звуковое сопровождение презентации. Оформление слайдов. Сохранение слайдов.

Практика: Перемещение курсора по тексту. Выделение текста. Упражнений на запоминание клавиш. Упражнений на запоминание клавиш. Набор текста. Изменение цвета шрифта. Закрепление материала. Диктант «Цветной диктант». Практическое задание по работе с текстом. Творческие задания с применением графических объектов редактора Word. Практические упражнения. Создание слайдов по разным макетам. Обучение созданию презентации. Работа с иллюстрациями при создании слайдов. Работа с текстом при создании слайдов. Добавление аудио и видео. Добавление эффектов и анимации. Добавление эффектов и анимации. Создание презентации. Создание презентации по выбранной теме. Представление презентации в виде слайд-фильма.

4. Базовый графический дизайн. Paint, paint 3D, Figma

Теория: Знакомство с графическими редакторами. Назначение и возможности редакторов. Панель инструментов/ Палитра цветов. Инструменты свободного рисования объектов. Выполнение графических заданий с помощью различных инструментов. Рисование линий. Геометрические фигуры. Рисование стандартных фигур. Рисование стандартных фигур. Создание и сохранение рисунка. Инструмент «Заливка». Создание рисунка. Сохранение рисунка. Добавление текста. Создание коллажа и плаката.

Практика: Запуск графических редакторов. Создание и сохранение рисунка. Повторение пройденного материала. Создание изображения в различных графических

редакторах. Выполнение творческих проектов по изученным темам. Создание коллажа и плаката. Создание афиши. Промежуточный контроль

5. Искатели профессий “Программирование игр (Scratch)”

Теория: Scratch — это визуальный язык программирования, созданный специально для детей, в котором программа складывается из цветных блоков. С помощью этого языка ребята понимают, что такое программирование и создают свои первые программы. Scratch был разработан специально для того, чтобы в простой и наглядной форме дети учились анимации, созданию игр, музыки, интерактивных изображений. Главное его преимущество - программы не пишутся кодом, а состояются из разноцветных блоков. Каждый блок — это функция, к которой добавляются её параметры.

Практика: Знакомство с языком программирования. Изучение интерфейса. Создание и сохранение собственных проектов. Активное участие в конкурсах и соревнованиях.

6. Интернет-пространство

Теория: Интернет. История появления. Правила безопасного поведения в сети Интернет. Способы поиска информации в интернете. Поисковые системы. Правила поиска информации в сети.

Практика: Надёжные источники информации. Анализ достоверных источников. Сохранение информации на компьютер. Создание презентации на выбранную тему с использованием информации из интернета.

7. Проектная деятельность

Теория: Определение темы и целей проекта. Планирование этапов и задач проекта. Распределение ролей и задач в команде. Поиск и анализ информации для проекта

Практика: Создание и разработка проектного продукта. Публичная защита проекта

8. Конкурсное движение

Теория: Подготовка к участию в чемпионатах

Практика: Участие в чемпионатах

9. Подведение итогов

Теория: Викторина по изученным темам. Представление проектной работы.

Подведение итогов учебного года.

Практика: Мониторинг индивидуальных трудностей. Практические упражнения. Выбор темы итогового проекта. Разработка проекта. Оформление проекта. Итоговый контроль

Планируемые результаты

Предметные:

- учащиеся знают составные части компьютера, необходимые виды файлов и их условные обозначения, некоторые виды носителей информации;
- учащиеся умеют включать, выключать, перезагружать ПК;
- учащиеся умеют работать на клавиатуре в текстовом и графическом редакторе;
- учащиеся умеют редактировать и форматировать текст;
- учащиеся умеют выполнять основные операции управления файлами и папками;
- учащиеся умеют создавать компьютерные презентации.

Метапредметные:

- учащиеся умеют работать с информацией разного вида и формы;
- учащиеся владеют современными информационно-коммуникационными технологиями;
- учащиеся умеют использовать рассматриваемые программы для оформления самопрезентаций, подачи результатов работы в любой жизненной сфере.
- учащиеся умеют позиционировать себя в коллективе, умение работать в группе.

Личностные:

- у учащихся сформирована целеустремлённость;
- у учащихся воспитано уважение к чужому труду;
- у учащихся сформирована культура общения в сети Интернет.

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
Приказом от _____, № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерная грамотность» на 2026/2027 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа №1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа
1 год Группа №2			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН

Приказом от _____, № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Компьютерная грамотность» на 2026/2027 учебный год
Группа №1. 1-й год обучения, 144 часа
Педагог дополнительного образования – Сидоренко Виктор Дмитриевич

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1			Вводное занятие. Техника безопасности	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с ходом урока.	2	Аудиторная	Входной контроль Опрос/ Тестирование/ Наблюдение
2			Знакомство с персональным компьютером	История развития компьютера. Понятие об «информации».	2	Аудиторная	Наблюдение
3				Основные компоненты компьютера и их функции	2	Аудиторная	Наблюдение
4				Операционная система: что за зверь	2	Аудиторная	Наблюдение
5				Рабочий стол и файловая система	2	Аудиторная	Наблюдение
6				Использование периферийных устройств	2	Аудиторная	Наблюдение
7				Управление программами и приложениями	2	Аудиторная	Наблюдение
8				Основы безопасности ПК: вирусы	2	Аудиторная	Наблюдение
9				Основы поиска и обработки информации на ПК	2	Аудиторная	Наблюдение
10				Работа с архивами и архиваторами	2	Аудиторная	Наблюдение
11				Введение в Microsoft Office: обзор приложений	2	Аудиторная	Наблюдение
12				Microsoft Word: основные функции и интерфейс	2	Аудиторная	Наблюдение
13				Работа с таблицами и изображениями в Word	2	Аудиторная	Наблюдение
14				Microsoft Excel: основы работы с таблицами	2	Аудиторная	Наблюдение

15			Офисный пакет приложений Microsoft	Работа с формулами и функциями в Excel	2	Аудиторная	Наблюдение
16				Создание диаграмм и графиков в Excel	2	Аудиторная	Наблюдение
17				Microsoft PowerPoint: основы создания презентаций	2	Аудиторная	Наблюдение
18				Работа с мультимедиа в PowerPoint	2	Аудиторная	Наблюдение
19				Создание и оформление таблиц в PowerPoint	2	Аудиторная	Наблюдение
20				Microsoft Outlook: основы работы с электронной почтой	2	Аудиторная	Наблюдение
21				Совместная работа над документами в Office 365	2	Аудиторная	Наблюдение
22				Итоговое задание по Microsoft Office	2	Аудиторная	Демонстрация
23			Базовый графический дизайн. Paint, paint 3D, Figma	Основы графического дизайна и цветоведения	2	Аудиторная	Наблюдение
24				Работа с растровой графикой в Paint	2	Аудиторная	Наблюдение
25				Работа с инструментами рисования в Paint	2	Аудиторная	Наблюдение
26				Основы работы в Paint 3D: интерфейс и инструменты	2	Аудиторная	Наблюдение
27				Создание 3D-объектов и сцен в Paint 3D	2	Аудиторная	Наблюдение
28				Анимация и движение объектов в Paint 3D	2	Аудиторная	Наблюдение
29				Введение в Figma: работа с интерфейсом	2	Аудиторная	Наблюдение
30				Работа с векторной графикой в Figma	2	Аудиторная	Наблюдение
31				Прототипирование интерфейсов в Figma	2	Аудиторная	Наблюдение
32				Совместная работа в Figma: комментарии и ревью	2	Аудиторная	Демонстрация
33				Экспорт и публикация графики из Figma	2	Аудиторная	Наблюдение
34				Практическая работа: Создание открыток	2	Аудиторная	Наблюдение
35				Практическая работа: Создание макета визитки	2	Аудиторная	Наблюдение
36				Проектная работа: Создание анимированной презентации	2	Аудиторная	Наблюдение
37				Итоговый проект: Разработка комплексного графического решения	2	Аудиторная	Промежуточный контроль Наблюдение
38			Искатели профессий “Программирование игр (Scratch)”	Введение в Scratch: интерфейс и основные элементы	2	Аудиторная	Наблюдение
39				Основы программирования в Scratch: переменные и циклы	2	Аудиторная	Наблюдение
40				Создание интерактивных игр: сценарии и события	2	Аудиторная	Наблюдение
41				Анимация и движение объектов в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
42				Работа с аудио и музыкой в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
43				Работа с базовыми командами и блоками в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
44				Создание анимаций и движений спрайтов	2	Аудиторная	Наблюдение
45				Использование датчиков и взаимодействие с игроком	2	Аудиторная	Наблюдение
46				Введение в клонирование и переменные	2	Аудиторная	Наблюдение
47				Создание сложных игровых сценариев	2	Аудиторная	Наблюдение
48				Создание многоуровневых игр в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение

49				Использование условных операторов в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
50				Разработка многопользовательских игр в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
51				Оптимизация и тестирование игры в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
52				Заключительный проект: разработка полной игры в Scratch	2	Аудиторная	Демонстрация
53			Интернет-пространство	Введение в Интернет: основы и история	2	Аудиторная	Наблюдение
54				Браузеры и основы веб-серфинга	2	Аудиторная	Наблюдение
55				Создание и использование электронной почты	2	Аудиторная	Наблюдение
56				Безопасность в Интернете: защита данных	2	Аудиторная	Наблюдение
57				Социальные сети и онлайн-коммуникации	2	Аудиторная	Наблюдение
58				Интернет-магазины и онлайн-покупки	2	Аудиторная	Наблюдение
59				Анализ и проверка информации в Интернете	2	Аудиторная	Наблюдение
60				Введение в облачные сервисы	2	Аудиторная	Наблюдение
61			Проектная деятельность	Определение темы и целей проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
62				Планирование этапов и задач проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
63				Распределение ролей и задач в команде	2	Аудиторная	Наблюдение
64				Поиск и анализ информации для проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
65				Создание и разработка проектного продукта	2	Аудиторная	Наблюдение
66				Публичная защита проекта	2	Аудиторная	Демонстрация
67			Конкурсное движение	Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
68				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
69				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
70				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
71				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
72			Итоговое занятие (защита проекта)	Итоговое занятие. Защита проекта.	2	Аудиторная	Итоговый контроль Опрос / Демонстрация
			Итого		144		

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Компьютерная грамотность» на 2026/2027 учебный год
Группа №2. 1-й год обучения, 144 часа
Педагог дополнительного образования – Сидоренко Виктор Дмитриевич

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1			Вводное занятие. Техника безопасности	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с ходом урока.	2	Аудиторная	Входной контроль Опрос/ Тестирование/ Наблюдение
2			Знакомство с персональным компьютером	История развития компьютера. Понятие об «информации».	2	Аудиторная	Наблюдение
3				Основные компоненты компьютера и их функции	2	Аудиторная	Наблюдение
4				Операционная система: что за зверь	2	Аудиторная	Наблюдение
5				Рабочий стол и файловая система	2	Аудиторная	Наблюдение
6				Использование периферийных устройств	2	Аудиторная	Наблюдение
7				Управление программами и приложениями	2	Аудиторная	Наблюдение
8				Основы безопасности ПК: вирусы	2	Аудиторная	Наблюдение
9				Основы поиска и обработки информации на ПК	2	Аудиторная	Наблюдение
10				Работа с архивами и архиваторами	2	Аудиторная	Наблюдение
11				Введение в Microsoft Office: обзор приложений	2	Аудиторная	Наблюдение
12				Microsoft Word: основные функции и интерфейс	2	Аудиторная	Наблюдение
13				Работа с таблицами и изображениями в Word	2	Аудиторная	Наблюдение
14				Microsoft Excel: основы работы с таблицами	2	Аудиторная	Наблюдение

15			Офисный пакет приложений Microsoft	Работа с формулами и функциями в Excel	2	Аудиторная	Наблюдение
16				Создание диаграмм и графиков в Excel	2	Аудиторная	Наблюдение
17				Microsoft PowerPoint: основы создания презентаций	2	Аудиторная	Наблюдение
18				Работа с мультимедиа в PowerPoint	2	Аудиторная	Наблюдение
19				Создание и оформление таблиц в PowerPoint	2	Аудиторная	Наблюдение
20				Microsoft Outlook: основы работы с электронной почтой	2	Аудиторная	Наблюдение
21				Совместная работа над документами в Office 365	2	Аудиторная	Наблюдение
22				Итоговое задание по Microsoft Office	2	Аудиторная	Демонстрация
23			Базовый графический дизайн. Paint, paint 3D, Figma	Основы графического дизайна и цветоведения	2	Аудиторная	Наблюдение
24				Работа с растровой графикой в Paint	2	Аудиторная	Наблюдение
25				Работа с инструментами рисования в Paint	2	Аудиторная	Наблюдение
26				Основы работы в Paint 3D: интерфейс и инструменты	2	Аудиторная	Наблюдение
27				Создание 3D-объектов и сцен в Paint 3D	2	Аудиторная	Наблюдение
28				Анимация и движение объектов в Paint 3D	2	Аудиторная	Наблюдение
29				Введение в Figma: работа с интерфейсом	2	Аудиторная	Наблюдение
30				Работа с векторной графикой в Figma	2	Аудиторная	Наблюдение
31				Прототипирование интерфейсов в Figma	2	Аудиторная	Наблюдение
32				Совместная работа в Figma: комментарии и ревью	2	Аудиторная	Демонстрация
33				Экспорт и публикация графики из Figma	2	Аудиторная	Наблюдение
34				Практическая работа: Создание открыток	2	Аудиторная	Наблюдение
35				Практическая работа: Создание макета визитки	2	Аудиторная	Наблюдение
36				Проектная работа: Создание анимированной презентации	2	Аудиторная	Наблюдение
37				Итоговый проект: Разработка комплексного графического решения	2	Аудиторная	Промежуточный контроль Наблюдение
38			Искатели профессий “Программирование игр (Scratch)”	Введение в Scratch: интерфейс и основные элементы	2	Аудиторная	Наблюдение
39				Основы программирования в Scratch: переменные и циклы	2	Аудиторная	Наблюдение
40				Создание интерактивных игр: сценарии и события	2	Аудиторная	Наблюдение
41				Анимация и движение объектов в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
42				Работа с аудио и музыкой в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
43				Работа с базовыми командами и блоками в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
44				Создание анимаций и движений спрайтов	2	Аудиторная	Наблюдение
45				Использование датчиков и взаимодействие с игроком	2	Аудиторная	Наблюдение
46				Введение в клонирование и переменные	2	Аудиторная	Наблюдение
47				Создание сложных игровых сценариев	2	Аудиторная	Наблюдение
48				Создание многоуровневых игр в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение

49				Использование условных операторов в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
50				Разработка многопользовательских игр в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
51				Оптимизация и тестирование игры в Scratch	2	Аудиторная	Наблюдение
52				Заключительный проект: разработка полной игры в Scratch	2	Аудиторная	Демонстрация
53			Интернет-пространство	Введение в Интернет: основы и история	2	Аудиторная	Наблюдение
54				Браузеры и основы веб-серфинга	2	Аудиторная	Наблюдение
55				Создание и использование электронной почты	2	Аудиторная	Наблюдение
56				Безопасность в Интернете: защита данных	2	Аудиторная	Наблюдение
57				Социальные сети и онлайн-коммуникации	2	Аудиторная	Наблюдение
58				Интернет-магазины и онлайн-покупки	2	Аудиторная	Наблюдение
59				Анализ и проверка информации в Интернете	2	Аудиторная	Наблюдение
60				Введение в облачные сервисы	2	Аудиторная	Наблюдение
61			Проектная деятельность	Определение темы и целей проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
62				Планирование этапов и задач проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
63				Распределение ролей и задач в команде	2	Аудиторная	Наблюдение
64				Поиск и анализ информации для проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
65				Создание и разработка проектного продукта	2	Аудиторная	Наблюдение
66				Публичная защита проекта	2	Аудиторная	Демонстрация
67			Конкурсное движение	Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
68				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
69				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
70				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
71				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
72			Итоговое занятие (защита проекта)	Итоговое занятие. Защита проекта.	2	Аудиторная	Итоговый контроль Опрос / Демонстрация
			Итого		144		