

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ КАМЕНСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от "29" августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
МАУ ДО «ЦДО»
№ 62-ОД от "29" августа 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КиберЗнайка»
техническая направленность**

Возраст учащихся – 6,5-8 лет (1 класс)

Срок реализации – 1 год

Автор-составитель:

Кузьмина Екатерина Андреевна,
педагог дополнительного образования

пгт Мартюш,
2025 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном обществе умение пользоваться компьютером становится необходимым для каждого человека. Компьютер применяется в учебе, работе, общении и развлечениях. Для уверенного взаимодействия с ним требуется освоение базовых знаний и навыков. Без этого пользователь будет действовать неуверенно и наугад. Ребёнку в условиях информационной среды важно не только уметь работать за компьютером, но и понимать, как устроены различные виды информации и способы их обработки.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности (далее — программа) «КиберЗнайка» предназначена для детей, которые только начинают осваивать компьютер, включая новичков без предварительной подготовки.

Направленность

Программа «КиберЗнайка» реализуется на базе площадки по профориентации, естественнонаучному образованию и техническому творчеству ГАНОУ СО «Дворец молодежи». Она имеет техническую направленность и нацелена на развитие у обучающихся творческих способностей, удовлетворение их индивидуальных познавательных потребностей, а также поддержку детей, проявляющих интерес к техническому творчеству и информационным технологиям.

Актуальность

Программа «КиберЗнайка» отражает современные тенденции в дополнительном образовании и согласуется с Концепцией его развития. Она обеспечивает:

- личностное развитие детей, их успешную социализацию и раннюю профориентацию;
 - удовлетворение индивидуальных познавательных интересов и расширение интеллектуального кругозора;
 - формирование основ культуры безопасного и здорового образа жизни.
- Занятия в рамках программы позволяют обучающимся:
- работать с графическим редактором Paint;
 - создавать текстовые документы в Word;
 - оформлять презентации в PowerPoint;
 - изучать основы алгоритмизации и создавать первые проекты в среде Scratch;
 - знакомиться с принципами 3D-моделирования и пробовать создавать простые объекты в Blender 3D;
 - представлять информацию в различных формах (текст, рисунки, таблицы, схемы, диаграммы);
 - готовить и защищать собственные творческие проекты.

Навыки работы с основными компьютерными приложениями, умение создавать презентации, тексты, изображения, а также понимание основ программирования и 3D-моделирования являются необходимыми не только в школе, но и для дальнейшего обучения. Именно поэтому программа «КиберЗнайка» востребована детьми и родителями и полностью соответствует образовательным запросам времени.

Нормативные документы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КиберЗнайка» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- Федерального закона РФ от 24.07.1998 г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р);
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. №162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Устава и локальным актам МАУ ДО «ЦДО».

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 6,5-8 лет (обучающиеся 1 класса). В коллектив принимаются все желающие, имеющие сертификат дополнительного образования. Занятия проводятся группой в соответствии с комплектацией учебного класса персональными компьютерами.

В зависимости от уровня подготовки обучающихся и их заинтересованности в материале педагог оставляет за собой право изменять порядок тем занятий и варьировать количество часов, отведенных на какую-либо тему, в пределах общего количества часов образовательной программы.

Программа «КиберЗнайка» рассчитана на 1 год – 108 часов.

Занятия проводятся по 40 минут с перерывом между занятиями по 10 минут.

По результатам освоения программы выдается свидетельство об обучении.

Режим занятий и объем программы

Режим организации занятий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «КиберЗнайка» определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Начало года обучения – первый день третьей недели сентября (согласно Образовательной программе МАУ ДО «ЦДО»).

Окончание учебного года – 30 мая.

Продолжительность учебного года – 36 недель. Объем учебных часов по программе всего – 108 часов.

Занятия проводятся группами до 15 человек в соответствии с правилом соблюдения социальной дистанции по рекомендации Минздрава России, а также комплектацией учебного класса персональными компьютерами.

<i>№</i>	<i>Год обучения</i>	<i>Всего учебных недель</i>	<i>Объем учебных часов</i>	<i>Режим работы</i>
1	Первый	36	108	3 раза в неделю по 1 часу
Итого		36 недель	108 часов	

Особенности организации образовательного процесса

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КиберЗнайка» является педагогически значимой, так как формирует у детей новые компетенции, востребованные в современном обществе, где широко используются цифровые технологии. Она создаёт условия для всестороннего развития личности ребёнка, способствует его нравственному становлению, формированию целостного взгляда на мир и себя, а также развитию интеллектуальных и творческих способностей в наиболее благоприятный для этого возрастной период.

Программа рассчитана на обучающихся с любым уровнем подготовки, включая тех, кто только начинает знакомство с компьютером. Учебный материал подобран и адаптирован таким образом, чтобы формировать базовые знания, необходимые для дальнейшего освоения основ информатики и информационных технологий. При этом учитываются возрастные особенности младших школьников, их исходный уровень знаний и междисциплинарные связи.

В обучении применяется личностно-ориентированный подход, в центре которого — индивидуальность ребёнка и раскрытие его способностей, а также системно-деятельностный метод, предполагающий активное включение обучающихся в процесс.

Программа предоставляет возможности для творческой инициативы и гибкости как со стороны педагога, так и со стороны детей: допускается варьирование порядка изучения тем, включение дополнительного материала и использование различных методических приёмов. В зависимости от состава группы и условий работы педагог может регулировать объём и сложность изучаемого материала.

Реализация программы осуществляется в традиционной модели — с последовательным освоением содержания в течение **одного учебного года** в рамках одной образовательной организации.

Уровневость программы

Данная программа относится к начальному (стартовому) уровню сложности, рассчитана на 1 год обучения и предусматривает использование форм подачи материала, которые позволяют детям уверенно овладеть первичными знаниями и навыками, а также познакомиться с языком и понятиями в области информатики и информационных технологий.

Отдельное внимание уделяется изучению среды визуального программирования Scratch и инструментов трёхмерного моделирования в Blender 3D. Эти направления усиливают творческую и проектную составляющую программы, способствуют развитию логического мышления, пространственного воображения, а также формированию навыков самостоятельной и коллективной проектной деятельности.

Формы обучения

Программа ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет педагог, а обучающиеся наблюдают.
- **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
- **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ**- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой обучающихся.
- **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
- **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Виды занятий

Учебный процесс включает практические и теоретические занятия в разнообразных форматах: лекции, беседы, презентации, опросы, соревнования, конкурсы, защиту творческих проектов, а также работу в средах Scratch и Blender 3D, где дети могут проявить себя в создании собственных цифровых проектов.

2. ЦЕЛЬ И ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

В условиях современного общества, где информационные технологии пронизывают все сферы жизни, программа «КиберЗнайка» ставит своей **целью** подготовку обучающихся к осознанному и эффективному использованию компьютера и цифровых инструментов в учебной и практической деятельности. Программа направлена на развитие творческого потенциала детей, формирование первых навыков проектной работы, а также на приобщение к безопасному и ответственному поведению в цифровой среде.

Для достижения цели ставятся следующие задачи:

Образовательные (предметные):

- освоить работу с приложениями Microsoft Word и Microsoft PowerPoint для создания текстов, документов и презентаций;
- познакомиться с графическим редактором Paint для развития художественного мышления;
- приобрести начальные навыки работы в среде визуального программирования Scratch, позволяющей детям создавать собственные проекты и понимать основы алгоритмизации;
- познакомиться с инструментами 3D-моделирования в программе Blender, осваивая базовые действия с объектами и их визуализацией;
- научиться представлять информацию в различных формах (текст, числа, рисунки, таблицы, схемы, диаграммы);
- научиться систематизировать данные (по алфавиту, числовым значениям, возрастанию и убыванию);
- овладеть навыками ориентации в файловой системе и информационном пространстве;
- сформировать понимание этических норм работы с информацией и авторскими материалами;
- освоить правила безопасной и эргономичной работы за компьютером.

Развивающие (метапредметные):

- пробудить устойчивый интерес к информационным технологиям и цифровому творчеству;
- развивать воображение и креативность через практическую деятельность в Scratch и Blender 3D;
- формировать память, внимание, наблюдательность;
- развивать логическое, критическое и творческое мышление, способность к анализу и синтезу (от выделения структуры объекта до создания новых моделей);
- формировать усидчивость, аккуратность, собранность и организованность;
- подготовить обучающихся к выполнению проектных заданий различной сложности.

Воспитательные (личностные):

- воспитывать интерес к исследовательской и коммуникативной деятельности;
- формировать бережное отношение к компьютерной технике;
- развивать умение работать в группе, договариваться и презентовать результаты своей деятельности;

- формировать культуру ответственного поведения в интернете и цифровой среде.

Организация содержания

Программа «КиберЗнайка» структурирована в несколько тематических разделов, которые включают работу в различных программных средах. Выбор конкретного задания и уровня сложности определяется педагогом совместно с обучающимися с учётом их подготовленности и интересов. Такой подход расширяет кругозор детей и создаёт возможности для вариативности обучения.

Каждый раздел завершается выполнением небольшого проектного задания, которое опирается на освоенные технологии. Задания подбираются из набора практических ситуаций и позволяют детям применить знания на практике.

Программа учитывает психологические, индивидуальные и возрастные особенности младших школьников, а также способствует развитию мелкой моторики, волевых качеств и познавательной активности.

Предлагается следующий набор учебных разделов:

- «Юный компьютерный художник»
- «Мастер печатных дел»
- «Мастер информационных конструкций»
- «Мастер презентаций»
- «Юный Scratch-программист»
- «Мастер 3D-проектов»
- «Юный кибербезопасник»

Программное обеспечение:

1. Операционная система и базовое ПО:

- MS Windows XP, Vista, 7, 10 или 11 (современная версия для стабильной работы программ и поддержки мультимедиа)
- MS Office 2019 или Microsoft 365 (Word, PowerPoint, Excel)

2. Графика и рисование:

- MS Paint (базовый редактор)
- Paint 3D (для освоения простого 3D-моделирования и расширенных графических функций)
- Бесплатные альтернативы для творчества: Krita, GIMP (по желанию педагога для расширения функционала)

3. Программирование и проектная деятельность:

- Scratch (последняя онлайн-версия или офлайн-редактор)
- Tynker (по желанию, для дополнительного визуального программирования)

4. 3D-моделирование и анимация:

- Blender 3D (последняя стабильная версия)
- Autodesk Tinkercad (для простых моделей и освоения основ 3D-дизайна, при необходимости)

5. Безопасность и интернет:

- Браузеры с поддержкой современных стандартов (Chrome, Edge, Firefox)

- Антивирусное программное обеспечение (например, Kaspersky, Avast, Windows Defender)
- Онлайн-платформы для безопасного тестирования и обучения (например, детский безопасный интернет-портал)

6. Дополнительно для тренировок и навыков работы с ПК:

- Клавиатурные тренажёры (TypingClub, Klavogonki, Solo, Stamina)
- Мышиные тренажёры и обучающие игры (Mouse Skills, онлайн-симуляторы точного управления)

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Раздел «Юный компьютерный художник»

Знания:

- правила включения и выключения компьютера, завершения работы программы;
- основы рисования на компьютере;
- базовые приёмы работы с мышью.

Умения:

- уверенно пользоваться мышью и клавиатурой в игровых и учебных заданиях;
- создавать рисунки на компьютере и редактировать их;
- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать Paint для реализации творческих идей.

Развитие:

- координация движений, мелкая моторика;
- навыки коллективной работы;
- понимание компьютера как инструмента для создания информации.

Раздел «Мастер печатных дел»

Знания:

- правила набора текста на клавиатуре;
- основы работы с текстовым документом.

Умения:

- набирать текст с использованием клавиатурных тренажёров;
- сохранять, открывать и редактировать текстовые файлы;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- изменять шрифт, цвет, размер и стиль текста;
- оформлять документы с учётом назначения.

Развитие:

- развитие внимательности, усидчивости, аккуратности;
- формирование представлений о восприятии информации.

Раздел «Мастер информационных конструкций»

Знания:

- способы работы с изображениями, таблицами и схемами;
- принципы структурирования информации.

Умения:

- вставлять рисунки и схемы в текст;
- создавать таблицы и графические элементы;
- оформлять документы с использованием разных видов информации.

Развитие:

- навыки коммуникации;
- понимание этических норм работы с информацией;
- логическое и структурированное мышление.

Раздел «Мастер презентаций»

Знания:

- правила безопасной работы за компьютером;
- основные компоненты PowerPoint.

Умения:

- создавать и оформлять презентации по предложенной или собственной схеме;
- использовать мультимедийные элементы (текст, изображения, анимацию);
- планировать последовательность действий, применять самоконтроль.

Развитие:

- логическое мышление;
- умение излагать мысли в четкой последовательности;
- развитие креативности и навыков презентации.

Раздел «Юный Scratch-программист»

Знания:

- основы алгоритмизации и визуального программирования;
- принципы работы в среде Scratch.

Умения:

- создавать анимации, игры и мини-проекты;
- программировать движение объектов и их взаимодействие;
- планировать и реализовывать проектные задания.

Развитие:

- системное и критическое мышление;
- творческое решение задач;
- работа в команде и проектная деятельность.

Раздел «Мастер 3D-проектов»

Знания:

- базовые понятия трёхмерной графики;
- назначение инструментов Blender 3D.

Умения:

- создавать и изменять простые 3D-объекты;
- применять базовые операции моделирования (перемещение, вращение, масштабирование);
- сохранять и визуализировать объекты.

Развитие:

- пространственное воображение;
- творческое мышление;
- навыки проектной деятельности через 3D-модели.

Раздел «Юный кибербезопасник»

Знания:

- правила безопасного поведения за компьютером и в интернете;
- основы цифрового этикета.

Умения:

- распознавать опасные ситуации в интернете;
- соблюдать правила цифровой гигиены;
- использовать безопасные методы поиска и обработки информации.

Развитие:

- ответственность за свои действия в сети;
- формирование навыков безопасного общения;
- самоконтроль и планирование действий в цифровой среде.

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
Учебный (тематический) план «КиберЗнайка» (108 часов)

№	Учебный раздел, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля / аттестации
1	Юный компьютерный художник (Paint, тренажёры мыши)	14	4	10	Практическая работа, создание рисунка, устный опрос
1.1	Введение в ИТ, техника безопасности, знакомство с ПК	2	2	0	Устный опрос, практическое задание
1.2	Знакомство с клавиатурой и мышью, работа с экраном	2	1	1	Практическое задание
1.3	Общая характеристика графического редактора, рисование, графические примитивы	2	1	1	Практическое задание (рисунок)
1.4	Панель инструментов (частично), линии, прямоугольник, круг	2	0	2	Практическое задание (рисунок)
1.5	Панель инструментов (продолжение), создание более сложных рисунков	2	0	2	Практическое задание
1.6	Тренажёры мыши: координация, скорость, точность	2	0	2	Практическое задание
1.7	Итоговая практика: создание творческого проекта	2	0	2	Презентация рисунка, оценка педагогом
2	Мастер печатных дел (Word, тренажёры клавиатуры)	14	4	10	Практическое задание: набор и оформление текста, мини-тест
2.1	Основы работы с текстом, правила набора текста	2	1	1	Практическое задание
2.2	Набор текста на клавиатуре, сохранение и открытие документа	2	0	2	Практическое задание
2.3	Редактирование текста: копирование, вставка, удаление	2	1	1	Практическое задание
2.4	Форматирование текста: шрифт, цвет, размер, начертание	2	1	1	Практическое задание

№	Учебный раздел, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля / аттестации
2.5	Подбор оформления текста для разных частей документа	2	1	1	Практическое задание
2.6	Итоговое практическое задание: создание комплексного документа	4	1	3	Защита документа, мини-тест
3	Мастер информационных конструкций (Word, таблицы, изображения)	14	5	9	Практическое задание: создание документа с таблицами и изображениями, защита работы
3.1	Вставка изображений и их редактирование	2	1	1	Практическое задание
3.2	Создание схем и диаграмм, их оформление	2	1	1	Практическое задание
3.3	Работа с таблицами: создание, форматирование, заполнение	2	1	1	Практическое задание
3.4	Интеграция текста, таблиц и изображений	2	0	2	Практическое задание / защита работы
3.5	Проектная работа: создание комплексного документа	6	2	4	Презентация работы, защита проекта
4	Мастер презентаций (PowerPoint)	14	5	9	Создание презентации по теме, презентация перед группой
4.1	Основы PowerPoint: структура слайда, текст, изображения	2	1	1	Практическое задание
4.2	Анимация и переходы между слайдами	2	1	1	Практическое задание
4.3	Создание презентации по предложенной схеме	2	1	1	Практическое задание
4.4	Создание презентации по собственному проекту	4	1	3	Защита презентации перед группой
4.5	Итоговая презентация: демонстрация, обратная связь	4	1	3	Презентация, оценка педагогом

№	Учебный раздел, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля / аттестации
5	Юный Scratch-программист (Scratch)	18	6	12	Мини-проект в Scratch, демонстрация работы, оценка по критериям
5.1	Введение в Scratch, блоки, логика программирования	2	1	1	Практическое задание
5.2	Создание первой анимации	2	1	1	Практическое задание
5.3	Создание интерактивной истории	2	1	1	Практическое задание
5.4	Создание простой игры: движение объектов, условия	4	1	3	Практическое задание
5.5	Разработка группового проекта	4	1	3	Демонстрация работы, защита проекта
5.6	Итоговый мини-проект	4	2	2	Демонстрация, оценка педагогом
6	Мастер 3D-проектов (Blender 3D)	18	6	12	Мини-проект в Blender, защита 3D-модели
6.1	Основы Blender 3D, интерфейс, инструменты	2	1	1	Практическое задание
6.2	Создание простых объектов (куб, шар, цилиндр)	2	1	1	Практическое задание
6.3	Работа с цветом и текстурами	2	1	1	Практическое задание
6.4	Композиция из нескольких объектов	4	1	3	Практическое задание
6.5	Мини-проект 3D-модели	4	1	3	Защита проекта
6.6	Итоговая демонстрация проектов	4	2	2	Демонстрация работы, оценка педагогом
7	Юный кибербезопасник	16	8	8	Тест по безопасной работе в сети, практическое задание на применение правил
7.1	Основы безопасной работы за ПК и интернет	2	2	0	Теоретический тест

№	Учебный раздел, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля / аттестации
7.2	Цифровой этикет, этические нормы	2	2	0	Устный опрос
7.3	Практическое применение правил безопасности	4	2	2	Практическое задание
7.4	Распознавание опасных сайтов и безопасный поиск информации	4	2	2	Практическое задание
7.5	Итоговое практическое задание и тест	4	2	2	Тест + демонстрация применения правил
Итого		108	38	70	

Краткое содержание по разделам

№	Учебный раздел	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля / аттестации
1	Юный компьютерный художник (Paint, тренажёры мыши)	14	4	10	Практическая работа, создание рисунка, устный опрос
2	Мастер печатных дел (Word, тренажёры клавиатуры)	14	4	10	Практическое задание: набор и оформление текста, мини-тест
3	Мастер информационных конструкций (Word, таблицы, изображения)	14	5	9	Практическое задание: создание документа с таблицами и изображениями, защита работы
4	Мастер презентаций (PowerPoint)	14	5	9	Создание презентации по теме, презентация перед группой
5	Юный Scratch-программист (Scratch)	18	6	12	Мини-проект в Scratch, демонстрация работы, оценка по критериям
6	Мастер 3D-проектов (Blender 3D)	18	6	12	Мини-проект в Blender, защита 3D-модели
7	Юный кибербезопасник	16	8	8	Тест по безопасной работе в сети, практическое задание на применение правил
Итого		108	38	70	

Краткое содержание по разделам

1. Юный компьютерный художник

- Теория: устройство ПК, правила работы с мышью, базовые приёмы рисования.
- Практика: создание рисунков в Paint, тренажёры мыши, коллективные задания.

2. Мастер печатных дел

- Теория: клавиатурный тренажёр, правила набора текста, оформление документа.
- Практика: набор текста, редактирование, форматирование.

3. Мастер информационных конструкций

- Теория: работа с изображениями и таблицами, структура документа.
- Практика: создание документов с иллюстрациями, таблицами, схемами.

4. Мастер презентаций

- Теория: основы PowerPoint, структура презентации, мультимедийные элементы.
- Практика: создание презентации по теме, защита работы.

5. Юный Scratch-программист

- Теория: основы алгоритмизации, блоки Scratch, логика программирования.
- Практика: создание игр и анимации, индивидуальные и групповые проекты.

6. Мастер 3D-проектов

- Теория: базовые понятия 3D-графики, инструменты Blender.
- Практика: моделирование объектов, визуализация, мини-проект.

7. Юный кибербезопасник

- Теория: безопасная работа за ПК, цифровой этикет, основы интернет-гигиены.
- Практика: выполнение заданий по безопасному поведению в сети, анализ ситуаций.

№	Раздел	Тема	Под-тема	Тип занятия	Описание	Форма контроля
1	Юный компьютерный художник (Paint, тренажёры мыши).	1. Введение в информационные технологии	1.1	Теория	Техника безопасности при работе с ПК. Знакомство с устройствами и их функциями	Практическое задание, устный опрос
			1.2	Теория	Знакомство с клавиатурой и мышью, значение клавиш и возможностей экрана	Практическое задание, устный опрос
		2. Тренажёры мыши	2.1	Практика	Развитие координации и навыков работы с мышью через игровые задания	Практическая работа
			2.2	Контроль	Практическое задание на создание рисунка	Устный опрос, оценка работы

№	Раздел	Тема	Под-тема	Тип за-нятия	Описание	Форма контроля
		3. Освоение графического редактора	3.1	Теория	Общая характеристика графического редактора. Рисование, цвета, графические примитивы	Практическое задание (рисунок)
			3.2	Практика	Панель инструментов (частично). Создание простых рисунков: солнце, дом, шарики	Практическая работа
			3.3	Практика	Панель инструментов (продолжение). Создание более сложных рисунков	Практическая работа
2	Мастер печатных дел (Word, тренажёры клавиатуры)	1. Основы работы с текстом	1.1	Теория	Структура текстового документа. Основные правила набора текста	Мини-тест
			1.2	Теория	Знакомство с клавиатурой и тренажёрами для клавиатуры	Практическое задание
		2. Редактирование текста	2.1	Практика	Набор текста, сохранение и открытие документа	Практическая работа
			2.2	Практика	Копирование, вставка, удаление текста	Практическая работа
			2.3	Практика	Форматирование: шрифт, цвет, размер, начертание	Практическая работа
		3. Оформление документа	3.1	Практика	Подбор оформления для заголовков, списков и основного текста	Практическая работа
			3.2	Контроль	Мини-тест и практическое задание на оформление документа	Оценка работы
3	Мастер информационных конструкций (Word, таблицы, изображения)	1. Работа с изображениями и схемами	1.1	Теория	Основные принципы работы с изображениями и схемами	Практическая работа
			1.2	Практика	Вставка рисунков и схем, базовое редактирование изображений	Практическая работа
		2. Работа с таблицами	2.1	Теория	Назначение и структура таблиц	Практическая работа
			2.2	Практика	Создание таблиц, заполнение данных, оформление	Практическая работа
		3. Создание структурированных документов	3.1	Практика	Объединение текста, таблиц и изображений в одном документе	Практическая работа
			3.2	Контроль	Практическая работа: создание документа с таблицами и изображениями, защита работы	Оценка работы
4	Мастер презентаций (PowerPoint)	1. Основы создания презентаций	1.1	Теория	Структура слайда, компоненты презентации	Практическая работа
			1.2	Теория	Использование мультимедийных элементов (текст, изображения, анимация)	Практическая работа
		2. Создание презентации	2.1	Практика	Создание презентации по предложенной схеме	Практическая работа
			2.2	Практика	Создание презентации по собственному замыслу	Практическая работа

№	Раздел	Тема	Под-тема	Тип занятия	Описание	Форма контроля
		3. Презентация и защита работы	3.1	Практика	Презентация проекта перед группой, устная защита	Оценка презентации
			3.2	Контроль	Оценка презентации по критериям: содержание, оформление, защита	Оценка работы
5	Юный Scratch-программист (Scratch)	1. Введение в визуальное программирование	1.1	Теория	Основы алгоритмизации и логики в Scratch	Практическая работа
			1.2	Теория	Обзор блоков и возможностей среды Scratch	Практическая работа
		2. Создание проектов	2.1	Практика	Создание анимации и простых игр	Практическая работа
			2.2	Практика	Программирование движения объектов и их взаимодействия	Практическая работа
		3. Проектная работа	3.1	Практика	Индивидуальные и групповые мини-проекты	Практическая работа
			3.2	Контроль	Демонстрация проектов, оценка по критериям	Оценка работы
		1. Основы 3D-моделирования	1.1	Теория	Основные понятия 3D-графики, интерфейс Blender	Практическая работа
			1.2	Теория	Основные инструменты: перемещение, вращение, масштабирование	Практическая работа
6	Мастер 3D-проектов (Blender 3D)	2. Создание 3D-объектов	2.1	Практика	Создание и редактирование простых объектов	Практическая работа
			2.2	Практика	Работа с формами, цветами и текстурами	Практическая работа
		3. Визуализация и мини-проект	3.1	Практика	Сохранение и визуализация объектов	Практическая работа
			3.2	Контроль	Защита 3D-проекта перед группой	Оценка работы
		1. Основы безопасной работы за ПК и в интернете	1.1	Теория	Правила безопасного поведения, цифровой этикет	Практическая работа
			1.2	Теория	Основы защиты личной информации и паролей	Практическая работа
7	Юный кибербезопасник	2. Применение правил на практике	2.1	Практика	Распознавание опасных ситуаций и их предотвращение	Практическая работа
			2.2	Практика	Применение правил безопасного поиска информации и работы с файлами	Практическая работа
		3. Итоговое задание	3.1	Практика	Решение ситуационных задач, демонстрация безопасных действий	Практическая работа
			3.2	Контроль	Тестирование знаний по кибербезопасности, оценка практического задания	Оценка работы
		1. Основы безопасной работы за ПК и в интернете	1.1	Теория	Правила безопасного поведения, цифровой этикет	Практическая работа
			1.2	Теория	Основы защиты личной информации и паролей	Практическая работа

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1. Календарный учебный график

<i>Год обучения по программе</i>	<i>Учебный год</i>		<i>Кол-во учебных недель</i>	<i>Выходные дни</i>	<i>Кол-во учебных часов</i>	<i>Режим занятий</i>
	<i>начало</i>	<i>окончание</i>				
первый	15.09.2025	29.05.2026	36	Праздничные и выходные дни согласно производствен- ному календарю	108	3 раза в неделю

5.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в специально оборудованном кабинете. Кабинет просторный, светлый, соответствует санитарно-гигиеническим и гигиеническим нормам для работы с детьми. Для организации учебного процесса имеется весь необходимый комплект мебели, инструментов и приспособлений, включая оборудование для хранения и демонстрации наглядных материалов.

В кабинете находятся: 10 персональных компьютеров для обучающихся, 14 столов для обучающихся, 14 стульев для обучающихся, 1 стол для педагога, 1 стул для педагога, 1 принтер, 1 сканер, 1 интерактивная доска.

Информационное обеспечение

Учебная программа обеспечивается современными информационными ресурсами, включая учебную литературу, электронные источники, интернет-ресурсы и другие информационные материалы, необходимые для освоения содержания программы.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования детей и взрослых. Педагог соответствует требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий
Личностные результаты	Формирование ответственного отношения к учебной деятельности, мотивации к обучению и познанию; способность самостоятельно планировать и строить индивидуальную образовательную траекторию с учётом интересов к техническому творчеству и информационным технологиям	Участие в проектной деятельности, выполнение творческих заданий, наблюдение за мотивацией и активностью	Беседы, наблюдение, обсуждение проектов, самооценка обучающегося
Метапредметные результаты	Умение ставить цели обучения, формулировать задачи, ориентироваться в информации, проявлять самостоятельность в исследовательской и проектной деятельности	Текущий контроль, промежуточные и итоговые тесты, защита мини-проектов	Тестирование, анкетирование, самооценка, коллективная оценка выполнения заданий
Предметные результаты	Овладение знаниями и навыками работы с изучаемыми программами: Paint, Word, PowerPoint, Scratch, Blender 3D; умение создавать документы, рисунки, презентации, интерактивные проекты и 3D-модели; применение правил безопасной работы с информацией	Текущий контроль, практические задания, защита проектов, мини-тесты	Контрольные задания, практические работы, презентации проектов, демонстрация Scratch и 3D-моделей

№	Раздел / тема	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий
1	Юный компьютерный художник	Владение базовыми навыками работы с компьютером, использование мыши и клавиатуры, умение создавать рисунки в Paint	Точность работы с инструментами, аккуратность, способность выполнять инструкции	Практическая работа, устный опрос	Наблюдение, демонстрация рисунка, самооценка
1.1	Введение в ИТ, техника безопасности	Знание правил безопасной работы на ПК	Адекватность выполнения правил, соблюдение техники безопасности	Устный опрос, практическое задание	Беседа, наблюдение
1.2	Знакомство с клавиатурой и мышью	Навыки использования мыши и клавиатуры	Скорость, точность, координация	Практическое задание	Демонстрация работы, тренажёры
1.3	Основы графического редактора	Умение создавать простые рисунки	Креативность, точность, правильное применение инструментов	Практическое задание	Наблюдение, оценка рисунка
1.4	Панель инструментов:	Создание рисунков с базовыми формами	Точность и аккуратность	Практическое задание	Демонстрация, наблюдение

№	Раздел / тема	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий
	линии, прямоугольник, круг				
1.5	Панель инструментов: сложные рисунки	Создание более сложных рисунков	Креативность, самостоятельность	Практическая работа	Демонстрация рисунка, оценка педагога
1.6	Тренажёры мыши	Развитие координации и скорости	Скорость, точность	Практическое задание	Наблюдение, результаты тренажёра
1.7	Итоговый проект	Создание комплексного рисунка	Креативность, самостоятельность, аккуратность	Презентация проекта	Демонстрация, самооценка, оценка педагога
2	Мастер печатных дел	Владение набором и редактированием текста, навыки форматирования	Точность, правильность оформления, аккуратность	Практическая работа, мини-тест	Проверка документа, наблюдение, тест
2.1 – 2.6	Все темы раздела	Навыки работы с текстом: набор, редактирование, форматирование, оформление документа	Аккуратность, правильность выполнения, соблюдение правил	Практическая работа, защита итогового задания	Демонстрация документа, проверка педагога
3	Мастер информационных конструкций	Умение вставлять изображения, создавать таблицы и схемы, интегрировать текст	Креативность, правильность применения инструментов	Практическая работа, защита проекта	Демонстрация документа, наблюдение
3.1 – 3.5	Все темы раздела	Создание документов с изображениями и таблицами, проектная деятельность	Креативность, самостоятельность	Практическая работа, защита проекта	Демонстрация проекта, оценка педагога
4	Мастер презентаций	Создание презентаций в PowerPoint	Логичность структуры, оформление слайдов, использование анимации	Практическая работа, защита презентации	Демонстрация, оценка педагога
4.1 – 4.5	Все темы раздела	Создание презентации по схеме и проекту	Креативность, самостоятельность	Практическая работа, защита презентации	Презентация, наблюдение
5	Юный Scratch-программист	Создание анимаций, интерактивных историй и игр в Scratch	Логика, креативность, правильность кода	Мини-проект, демонстрация работы	Демонстрация проекта, оценка по критериям
5.1 – 5.6	Все темы раздела	Разработка мини-проектов, работа в группе	Креативность, соблюдение логики, совместная работа	Практическая работа, демонстрация проекта	Самооценка, наблюдение, оценка педагога

№	Раздел / тема	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий
6	Мастер 3D-проектов	Создание 3D-моделей в Blender, работа с текстурами и цветом	Креативность, правильность построения модели	Мини-проект, итоговая демонстрация	Демонстрация 3D-модели, оценка педагога
6.1 – 6.6	Все темы раздела	Разработка 3D-проектов, композиция объектов	Креативность, самостоятельность	Практическая работа, защита проекта	Самооценка, наблюдение, защита проекта
7	Юный кибербезопасник	Соблюдение правил безопасной работы с ПК и интернетом	Адекватность применения правил, правильность действий	Тест, практическое задание	Тестирование, демонстрация практических навыков
7.1 – 7.5	Все темы раздела	Применение правил цифрового этикета и безопасности	Точность выполнения правил, критическое мышление	Практическая работа, тест	Тестирование, наблюдение, защита практического задания

6.1. Личностные результаты

Цель: формирование ответственного отношения к учебе, мотивации к познанию, способности к саморазвитию.

Оценочные материалы:

- **Анкета самооценки:** вопросы для детей о том, что они узнали нового, что было интересно, какие трудности возникли, как они их преодолели.
Пример вопросов:
 1. Мне нравится работать с компьютером (Да / Нет / Иногда).
 2. Я умею планировать свои действия при выполнении заданий (Да / Нет / Иногда).
 3. Мне нравится создавать проекты и делиться ими с другими (Да / Нет / Иногда).
- **Наблюдение педагога:** фиксируются активность, заинтересованность, самостоятельность и умение взаимодействовать с другими детьми.
- **Контрольные беседы по теме раздела:** педагог задаёт вопросы о целях урока, сложностях, самостоятельных решениях.

6.2. Метапредметные результаты

Цель: развитие способности ставить цели, анализировать информацию, работать в группе, проектная деятельность.

Оценочные материалы:

- **Текущие тесты и мини-задания:**

Пример для Scratch и Blender 3D:

1. Расположите блоки в правильной последовательности для движения персонажа.
2. Определите правильный способ добавления текстуры на объект.

- **Промежуточные тесты:**

Пример для Paint и Word:

1. Выберите правильное действие для сохранения документа.
2. Укажите инструмент для создания круга в графическом редакторе.

- **Итоговые тесты по разделу:** комбинированные задания: выбор правильного варианта + практическое задание на компьютере.
- **Проектная демонстрация:** дети защищают мини-проект, педагог оценивает: постановку целей, планирование, применение знаний.

6.3. Предметные результаты

Цель: овладение конкретными знаниями и навыками работы с программами Paint, Word, PowerPoint, Scratch, Blender 3D, безопасной работы с информацией.

Оценочные материалы:

1. Юный компьютерный художник

- **Практическое задание:** создать рисунок с использованием линий, прямоугольников, кругов, цвета и заливки.
- **Критерии:** аккуратность, творческий подход, правильное использование инструментов.
- **Тест:** выбрать правильные элементы интерфейса Paint, определить функции инструментов.

2. Мастер печатных дел

- **Практическое задание:** набор текста с соблюдением форматирования (шрифт, цвет, размер), вставка изображения.
- **Тест:** варианты ответа на вопросы о горячих клавишах, сохранении документа, форматировании.
- **Анкета:** самооценка навыка набора текста, трудностей при редактировании.

3. Мастер информационных конструкций

- **Практическое задание:** создать документ с таблицами, изображениями и схемами.
- **Проект:** интеграция текста, таблиц, графических объектов в готовый документ.

- **Тест:** определить правильное расположение таблиц, схем и изображений, выбрать корректные инструменты Word.

4. Мастер презентаций

- **Практическое задание:** создать презентацию с текстом, изображениями, анимацией.
- **Проект:** итоговая презентация по собственному проекту.
- **Тест:** выбор правильных действий для добавления слайдов, анимации и переходов.

5. Юный Scratch-программист

- **Практическое задание:** создать простую анимацию или игру.
- **Мини-проект:** интерактивная история или простая игра.
- **Критерии:** правильность логики, использование блоков, креативность.
- **Тест:** определить блоки Scratch для конкретных действий, выбрать правильную последовательность команд.

6. Мастер 3D-проектов

- **Практическое задание:** создание простого объекта (куб, шар, цилиндр).
- **Мини-проект:** композиция из нескольких объектов с текстурами и цветом.
- **Итоговая демонстрация:** защита модели перед группой.
- **Тест:** выбор инструментов Blender для моделирования и текстурирования.

7. Юный кибербезопасник

- **Практическое задание:** определить безопасные и опасные сайты, правильное использование паролей, поиск информации.
- **Тест:** вопросы на знание цифрового этикета, правил безопасной работы в интернете.
- **Анкета:** самооценка безопасности поведения в сети.

Оценочные материалы в Приложении Программы

7. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Цель и задачи воспитания

Согласно ст. 2 п. 2 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», цель воспитания – развитие личности, формирование трудолюбия, ответственного отношения к труду и его результатам, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных и духовно-нравственных ценностей, принятых в российском обществе, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества, старшего поколения, бережного отношения к культурному наследию, природе и окружающей среде.

Цель воспитания программы «КиберЗнайка» – формирование социально активной, нравственно здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, к духовному самосовершенствованию, раскрытию творческой индивидуальности через техническое творчество, проекты и работу с информационными технологиями.

Задачи воспитания:

- Развитие личности с позитивным отношением к себе, формирование собственной позиции;
- Развитие социальных отношений в коллективе через активную совместную деятельность;
- Формирование представлений об общечеловеческих нормах морали (сострадание, милосердие, терпимость, уважение к другим);
- Формирование здорового образа жизни;
- Воспитание интереса к технической деятельности, истории техники, достижениям российской и мировой науки;
- Формирование ценностей авторства, технической безопасности и этики проектов;
- Развитие дисциплинированности, упорства и навыков участия в проектной деятельности.

Формы и методы воспитания

- Метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);
- Метод положительного примера (педагога и старших учеников);
- Метод упражнений (приучение к практике и навыкам);
- Методы одобрения и осуждения поведения;
- Метод педагогического требования с учётом индивидуальных и возрастных особенностей;
- Метод стимулирования и поощрения;
- Метод переключения деятельности;
- Метод руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки;
- Метод воздействия коллектива и групповой динамики.

Календарный план воспитательной работы 2025–2026 учебного года

План учитывает традиционные праздники, технические и творческие мероприятия, проектную деятельность, экологические и социальные акции, а также рефлексивную работу.

№	Название мероприятия / события	Месяц	Форма проведения	Цель / Практический результат	Ожидаемый продукт / результат
1	Экодежурный по стране	сентябрь 2025	акция	Формирование экологического сознания	Рисунки, тексты про экологию своего населённого пункта
2	День Интернета в России	30 сентября 2025	просветительская акция	Развитие цифровой грамотности	Рисунки, презентации
3	Всероссийский открытый урок по гражданской обороне РФ	4 октября 2025	учебная эвакуация	Формирование навыков безопасности	Отчёт, беседа
4	Техника в истории России	октябрь 2025	лекция + мини-проект	Знакомство с достижениями техники	Презентации, рисунки
5	День начала Нюрнбергского процесса	20 ноября 2025	просмотр фильма + обсуждение	Развитие исторического сознания	Беседы, сочинения
6	Всемирный день борьбы со СПИДом	1 декабря 2025	просмотр информации	Формирование ответственного отношения к здоровью	Беседа, плакаты
7	Знакомство с профессиями IT и техники	декабрь 2025	встреча с гостями / видеоконференция	Профориентация	Презентации, отчёты
8	Проектная неделя «Мои первые мини-проекты»	январь 2026	групповые и индивидуальные проекты	Развитие творческого и проектного мышления	Scratch-истории, 3D-модели, презентации
9	День полного освобождения Ленинграда	27 января 2026	просмотр фильма + беседа	Развитие патриотизма	Сочинения, рисунки
10	День защитника Отечества	23 февраля 2026	создание подарков, открыток	Развитие уважения к старшему поколению	Вручение подарков, оформление открыток, сочинения
11	Всероссийская акция «Голубая лента»	22 марта 2026	акция	Формирование социальной активности	Создание буклетов, плакатов
12	Неделя науки и техники	март 2026	мастер-классы, демонстрации	Развитие интереса к техническому творчеству	Мини-проекты в Scratch и Blender, отчёты
13	Всероссийский открытый урок ко дню пожарной охраны	30 апреля 2026	учебная эвакуация	Формирование навыков безопасного поведения	Рисунки, отчёты

№	Название мероприятия / события	Месяц	Форма проведения	Цель / Практический результат	Ожидаемый продукт / результат
14	День Победы	9 мая 2026	экскурсия в музей воинской славы	Развитие патриотизма и гражданской ответственности	Рисунки, сочинения, презентации
15	Итоговая рефлексия учебного года	май 2026	обсуждение и презентация проектов	Подведение итогов, развитие самооценки	Презентации проектов, дневники достижений

8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Бортник О.И. *Иллюстрированная энциклопедия персонального компьютера*. Минск: ООО «Харвест», 2007.
2. Журин А.А. *Учимся работать на компьютере*. М.: ЛИСТ НЬЮ, 2013.
3. Леоньев В.П. *Новейшая энциклопедия персонального компьютера*. М.: ОЛМА, 2013.
4. Сарапулова П.В. *Особенности применения компьютерных технологий при обучении детей с ограниченными возможностями*. Березники, 2015.
5. Сорокин В.А. *Информационные технологии в дополнительном образовании детей*. М.: Просвещение, 2020.
6. Иванова Н.П. *Компьютерная грамотность для педагогов: современные подходы и методики*. М.: Дашков и Ко, 2021.
7. Козлова Е.С. *Проектная деятельность в обучении программированию и 3D-моделированию*. М.: Юрайт, 2022.

Список литературы для учащихся и родителей

1. Антошин М.К. *Учимся рисовать на компьютере*. М.: АИРИС-ПРЕСС, 2007.
2. Антошин М.К. *Учимся работать на компьютере*. М.: АИРИС-ПРЕСС, 2015.
3. Юркова Т.А., Ушаков Д.М. *Путеводитель по компьютерному обучению для школьников*. СПб.: ОЛМА-ПРЕСС; Издательский дом «Нева», 2013.
4. Баранова И.В. *Scratch для начинающих: практическое руководство для детей*. М.: Бином, 2020.
5. Смирнов А.П. *Blender 3D для детей и подростков*. М.: Питер, 2021.
6. Кузнецова О.А. *Компьютерные игры и образовательные технологии: безопасное использование*. М.: Просвещение, 2022.
7. Алексеева М.В. *Основы кибербезопасности для детей и родителей*. М.: Юрайт, 2021.

Интернет-ресурсы

1. [Scratch – Официальный сайт для обучения программированию](#)
2. [Blender 3D – Официальный сайт](#)
3. [Paint 3D – справочные материалы от Microsoft](#)
4. [Детский компьютерный портал «Учи.ру»](#)
5. [Интерактивные курсы по безопасности в интернете \(дети\)](#)
6. [Официальный портал дополнительного образования РФ](#)
7. [Онлайн-энциклопедия компьютерной графики для детей](#)

Приложение

Готовый комплект оценочных материалов для программы «КиберЗнайка».

Он включает:

1. Тестовые задания для всех разделов (с вариантами ответов).
2. Практические задания для работы на компьютере и проектной деятельности.
3. Анкеты для самооценки и наблюдения педагогом.

1. Юный компьютерный художник (Paint, тренажёры мыши)

Тестовые задания:

1. Какой инструмент используется для создания круга в Paint?
 - a) Кисть
 - b) Эллипс ✓
 - c) Ластик
 - d) Заливка
2. Что делает инструмент «Заливка»?
 - a) Стирает рисунок
 - b) Закрашивает область выбранным цветом ✓
 - c) Создаёт линии
 - d) Меняет размер рисунка
3. Как выбрать цвет для рисования?
 - a) Панель цветов ✓
 - b) Панель шрифтов
 - c) Меню «Файл»
 - d) Панель задач

Практическое задание:

- Нарисовать картину «Мой дом» с использованием линий, прямоугольников, кругов, заливки цветом.
- Выполнить упражнение на тренажёре мыши: точное перемещение объектов, скорость реакции.

Анкета для самооценки:

- Мне понравилось рисовать на компьютере (Да/Нет/Иногда)
- Я понял, как пользоваться мышью и клавиатурой (Да/Нет/Иногда)
- Что было самым трудным? (свободный ответ)

2. Мастер печатных дел (Word, тренажёры клавиатуры)

Тестовые задания:

1. Как сохранить документ Word?
 - a) Ctrl + S ✓
 - b) Ctrl + P

- c) Ctrl + C
- d) Alt + F4
- 2. Как изменить шрифт текста?
 - a) Панель инструментов ✓
 - b) Линейка
 - c) Панель задач
 - d) Меню «Файл»
- 3. Как выделить текст для редактирования?
 - a) Клик мышью ✓
 - b) Сохранить документ
 - c) Закрывать Word
 - d) Нажать Alt

Практическое задание:

- Набрать небольшой текст, выделить заголовок, изменить шрифт и цвет, вставить картинку.
- Выполнить упражнение на тренажёре клавиатуры: набор текста на скорость и точность.

Анкета для самооценки:

- Мне легко даётся набор текста на клавиатуре (Да/Нет/Иногда)
- Я могу редактировать текст самостоятельно (Да/Нет/Иногда)
- Мне понравилось оформлять документы (Да/Нет/Иногда)

3. Мастер информационных конструкций (Word, таблицы, изображения)

Тестовые задания:

- 1. Как вставить таблицу в документ?
 - a) Вставка → Таблица ✓
 - b) Файл → Открыть
 - c) Главная → Шрифт
 - d) Вид → Масштаб
- 2. Как добавить изображение?
 - a) Вставка → Рисунок ✓
 - b) Формат → Шрифт
 - c) Главная → Абзац
 - d) Вид → Линейка
- 3. Как изменить размер таблицы?
 - a) Перетаскиванием границ ✓
 - b) Нажать Ctrl+P
 - c) Выбрать «Сохранить»
 - d) Использовать панель шрифтов

Практическое задание:

- Создать документ с текстом, таблицей и изображением.
- Оформить проект «Моя любимая профессия».

Анкета для самооценки:

- Я умею вставлять таблицы и изображения (Да/Нет/Иногда)
- Мне понравилось оформлять документы (Да/Нет/Иногда)
- Мне было легко работать с таблицами (Да/Нет/Иногда)

4. Мастер презентаций (PowerPoint)

Тестовые задания:

1. Как добавить новый слайд?
 - a) Главная → Новый слайд ✓
 - b) Вставка → Таблица
 - c) Дизайн → Цвет фона
 - d) Вид → Сетка
2. Что такое анимация слайда?
 - a) Переход между слайдами ✓
 - b) Изменение шрифта
 - c) Вставка картинки
 - d) Сохранение презентации
3. Как вставить изображение на слайд?
 - a) Вставка → Рисунок ✓
 - b) Главная → Шрифт
 - c) Вид → Линейка
 - d) Дизайн → Цвет фона

Практическое задание:

- Создать презентацию на тему «Моя любимая игрушка» с 3–5 слайдами.
- Добавить текст, изображения и простую анимацию.

Анкета для самооценки:

- Мне понравилось делать презентацию (Да/Нет/Иногда)
- Я понял, как добавлять текст и картинки (Да/Нет/Иногда)
- Мне было интересно создавать анимацию (Да/Нет/Иногда)

5. Юный Scratch-программист

Тестовые задания:

1. Какой блок отвечает за движение спрайта?
 - a) Движение ✓
 - b) Внешность
 - c) События
 - d) Контроль
2. Что делает блок «Если...то»?
 - a) Запускает звук
 - b) Выполняет действия при условии ✓

- c) Изменяет фон
- d) Двигает спрайт
- 3. Как добавить новый спрайт в проект?
 - a) Клик на «Выбрать спрайт» ✓
 - b) Сохранить проект
 - c) Добавить текст
 - d) Нажать Alt

Практическое задание:

- Создать анимацию персонажа, чтобы он двигался по сцене.
- Сделать интерактивную историю с двумя сценами.

Анкета для самооценки:

- Я понял, как использовать блоки Scratch (Да/Нет/Иногда)
- Мне понравилось создавать интерактивные истории (Да/Нет/Иногда)
- Я могу программировать движения объектов (Да/Нет/Иногда)

6. Мастер 3D-проектов (Blender 3D)

Тестовые задания:

1. Как создать куб в Blender?
 - a) Add → Mesh → Cube ✓
 - b) File → Open
 - c) View → Camera
 - d) Render → Image
2. Как добавить цвет объекту?
 - a) Materials → New ✓
 - b) Tools → Move
 - c) Edit → Delete
 - d) Object → Duplicate
3. Как изменить размер объекта?
 - a) S (Scale) ✓
 - b) G (Grab)
 - c) R (Rotate)
 - d) E (Extrude)

Практическое задание:

- Создать 3D-модель простого объекта (куб, шар, цилиндр).
- Сделать композицию из нескольких объектов и применить текстуры.

Анкета для самооценки:

- Я понял, как создавать объекты в Blender (Да/Нет/Иногда)
- Мне понравилось работать с 3D-моделями (Да/Нет/Иногда)
- Я могу создавать композиции из нескольких объектов (Да/Нет/Иногда)

7. Юный кибербезопасник

Тестовые задания:

1. Что безопаснее при работе в интернете?
 - a) Использовать одинаковый пароль везде
 - b) Использовать сложные уникальные пароли ✓
 - c) Сохранять пароли в блокноте
 - d) Делиться паролями с друзьями
2. Как распознать фишинговый сайт?
 - a) Неправильный адрес, подозрительные окна ✓
 - b) Яркие картинки
 - c) Большой шрифт
 - d) Много анимации
3. Что нужно делать при получении подозрительной ссылки?
 - a) Открыть сразу
 - b) Проверить источник ✓
 - c) Поделиться с друзьями
 - d) Игнорировать, но не сообщать

Практическое задание:

- Найти безопасную информацию в интернете по заданной теме.
- Проанализировать три сайта и определить, какие безопасны.

Анкета для самооценки:

- Я понимаю, как безопасно пользоваться интернетом (Да/Нет/Иногда)
- Я знаю правила цифрового этикета (Да/Нет/Иногда)
- Я могу отличить безопасные сайты от опасных (Да/Нет/Иногда)

Планирование на каждое занятие для программы «КиберЗнайка» на 108 часов (3 занятия в неделю по 1 часу, 36 недель), в формате таблицы.

№	Раздел / Тема	Содержание занятия	Тип занятия	Форма контроля
1	Юный компьютерный художник	Введение в информационные технологии. Техника безопасности, знакомство с ПК	Теория	Опрос
2	Юный компьютерный художник	Знакомство с клавиатурой и мышью	Теория	Опрос
3	Юный компьютерный художник	Основы работы в Paint: линии, прямоугольники, круги	Практика	Практическая работа
4	Юный компьютерный художник	Использование панели инструментов, рисование простых объектов	Практика	Практическая работа
5	Юный компьютерный художник	Создание более сложных рисунков в Paint	Практика	Практическая работа
6	Юный компьютерный художник	Тренажёры мыши: упражнения на точность и скорость	Практика	Практическое задание
7	Юный компьютерный художник	Итоговое занятие по разделу: рисунок «Мой дом»	Практика	Практическая работа, устный опрос
8	Мастер печатных дел	Основы работы с текстом: структура документа, правила набора текста	Теория	Опрос
9	Мастер печатных дел	Знакомство с клавиатурой и тренажёрами	Теория	Опрос
10	Мастер печатных дел	Практика набора текста, сохранение и открытие документа	Практика	Практическая работа
11	Мастер печатных дел	Копирование, вставка, удаление текста	Практика	Практическая работа
12	Мастер печатных дел	Форматирование текста: шрифт, цвет, размер, начертание	Практика	Практическая работа
13	Мастер печатных дел	Оформление документа: заголовки, списки	Практика	Мини-тест и практическая работа
14	Мастер информационных конструкций	Работа с изображениями и схемами: вставка, редактирование	Практика	Практическая работа
15	Мастер информационных конструкций	Работа с таблицами: создание, заполнение, оформление	Практика	Практическая работа
16	Мастер информационных конструкций	Создание структурированного документа с таблицами и изображениями	Практика	Практическая работа, защита работы
17	Мастер презентаций	Основы презентаций: структура слайда, компоненты	Теория	Опрос
18	Мастер презентаций	Использование мультимедийных элементов	Теория	Опрос
19	Мастер презентаций	Создание презентации по предложенной схеме	Практика	Практическая работа

№	Раздел / Тема	Содержание занятия	Тип занятия	Форма контроля
20	Мастер презентаций	Создание презентации по собственному замыслу	Практика	Практическая работа
21	Мастер презентаций	Презентация и защита работы	Практика	Презентация, оценка по критериям
22	Юный Scratch-программист	Введение в визуальное программирование, основы алгоритмизации	Теория	Опрос
23	Юный Scratch-программист	Обзор блоков Scratch и возможностей среды	Теория	Опрос
24	Юный Scratch-программист	Создание анимаций	Практика	Практическая работа
25	Юный Scratch-программист	Создание простых игр	Практика	Практическая работа
26	Юный Scratch-программист	Программирование движения объектов и их взаимодействия	Практика	Практическая работа
27	Юный Scratch-программист	Мини-проект (индивидуальный или групповой)	Практика	Демонстрация проекта
28	Юный Scratch-программист	Итоговое занятие по разделу Scratch	Практика	Демонстрация проектов, оценка
29	Мастер 3D-проектов	Основы 3D-моделирования, интерфейс Blender	Теория	Опрос
30	Мастер 3D-проектов	Основные инструменты: перемещение, вращение, масштабирование	Теория	Опрос
31	Мастер 3D-проектов	Создание простых 3D-объектов	Практика	Практическая работа
32	Мастер 3D-проектов	Редактирование объектов, работа с формами и цветами	Практика	Практическая работа
33	Мастер 3D-проектов	Применение текстур, визуализация объектов	Практика	Практическая работа
34	Мастер 3D-проектов	Мини-проект 3D-модели, защита	Практика	Защита проекта
35	Юный кибербезопасник	Основы безопасной работы за ПК и в интернете	Теория	Опрос
36	Юный кибербезопасник	Правила защиты личной информации и паролей	Теория	Опрос
37	Юный кибербезопасник	Распознавание опасных сайтов, применение правил	Практика	Практическая работа
38	Юный кибербезопасник	Итоговое задание: ситуационные задачи по кибербезопасности	Практика	Тестирование и практическое задание

Структура каждого занятия:

1. Раздел и тема занятия
2. Цель занятия
3. Задачи (образовательные, развивающие, воспитательные)
4. Оборудование и материалы
5. Ход занятия:
 - Вводная часть (мотивация, обзор)
 - Основная часть (теория + практика)
 - Закрепление материала (упражнения, мини-проекты)
6. Форма контроля и оценка
7. Домашнее задание / продолжение работы (если нужно)

Пример конспекта для первого занятия («Юный компьютерный художник», тема «Введение в информационные технологии»):

Раздел: Юный компьютерный художник

Тема: Введение в информационные технологии

Цель: Познакомить детей с компьютером, его составными частями и правилами безопасной работы.

Задачи:

- Образовательные: изучить основные устройства ПК и их функции; познакомиться с клавиатурой и мышью.
- Развивающие: развить внимание, память, координацию движений.
- Воспитательные: формировать аккуратность и ответственность при работе с техникой.

Оборудование: ПК, монитор, клавиатура, мышь, проектор, наглядные пособия (схемы компьютера), тренажёры мыши.

Ход занятия:

1. Вводная часть (5 мин):
 - Приветствие, объяснение целей занятия.
 - Рассказ о значении компьютера в учебе и повседневной жизни.
2. Основная часть (40 мин):
 - **Теория (15 мин):** компоненты компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь), их функции.
 - **Практика (25 мин):** включение/выключение ПК, упражнения на знакомство с клавиатурой и мышью, простые движения по экрану, выполнение задания на тренажёре мыши.
3. Закрепление (10 мин):
 - Мини-викторина: вопросы по устройствам ПК и правилам безопасности.

- Обсуждение: что понравилось, что вызвало трудности.

Форма контроля: устный опрос, выполнение упражнений на тренажёре мыши.

Домашнее задание: рисунок на бумаге «Мой компьютер» с подписанными частями.

**Годовой календарный план «КиберЗнайка»
(36 недель, 3 занятия/неделю, 108 часов)**

Неделя	Занятие 1	Занятие 2	Занятие 3
1	Юный компьютерный художник: Введение в ИТ, техника безопасности	Юный компьютерный художник: Знакомство с ПК, клавиатурой и мышью	Юный компьютерный художник: Простые графические примитивы
2	Юный компьютерный художник: Создание первых рисунков	Юный компьютерный художник: Панели инструментов	Юный компьютерный художник: Создание сложных рисунков
3	Юный компьютерный художник: Тренажёры мыши	Мастер печатных дел: Основы работы с текстом	Мастер печатных дел: Клавиатурные тренажёры
4	Мастер печатных дел: Набор текста	Мастер печатных дел: Сохранение и открытие документов	Мастер печатных дел: Редактирование текста
5	Мастер печатных дел: Форматирование текста	Мастер печатных дел: Практика оформления документа	Мастер печатных дел: Контроль (тест + практика)
6	Мастер информационных конструкций: Работа с изображениями и схемами	Мастер информационных конструкций: Практика вставки рисунков	Мастер информационных конструкций: Работа с таблицами
7	Мастер информационных конструкций: Практика таблиц	Мастер информационных конструкций: Интеграция текста, таблиц и изображений	Мастер информационных конструкций: Проектная работа
8	Мастер информационных конструкций: Контроль (защита работы)	Мастер презентаций: Основы PowerPoint	Мастер презентаций: Оформление слайдов
9	Мастер презентаций: Мультимедиа и анимация	Мастер презентаций: Создание презентации по схеме	Мастер презентаций: Создание презентации по собственному проекту
10	Мастер презентаций: Защита презентаций	Юный Scratch-программист: Введение в Scratch	Юный Scratch-программист: Первая анимация
11	Юный Scratch-программист: Интерактивная история	Юный Scratch-программист: Простая игра (движение объектов)	Юный Scratch-программист: Разработка группового проекта
12	Юный Scratch-программист: Демонстрация мини-проектов	Мастер 3D-проектов: Основы Blender, интерфейс	Мастер 3D-проектов: Создание простых объектов
13	Мастер 3D-проектов: Цвет и текстуры	Мастер 3D-проектов: Композиция из объектов	Мастер 3D-проектов: Мини-проект 3D-модели
14	Мастер 3D-проектов: Контроль (защита проекта)	Юный кибербезопасник: Основы безопасной работы	Юный кибербезопасник: Применение правил безопасного поведения
15	Юный кибербезопасник: Цифровой этикет	Юный кибербезопасник: Распознавание опасных ситуаций	Юный кибербезопасник: Безопасные методы поиска информации

[illegible]

ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

Упражнение со зрительными метками № 1

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде преподавателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Преподаватель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.
6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Преподаватель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Преподаватель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".
3. Преподаватель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.