

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №26» г. Вологда

Принята на заседании
методического педагогического совета
от «28» августа 2025 г.
Протокол №20П

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МАОУ СОШ №26
Лукичева Л.В.
Приказ № _____
от _____



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 9-11 лет
Срок реализации: 2 года
Уровень программы: базовый
Количество часов по программе: 68 часов / 1 час в неделю

Авторы:
педагог дополнительного образования
Суючева Маргарита Ринатовна;
Леухина Наталия Станиславовна

г. Вологда
2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

АННОТАЦИЯ	3
I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи программы	9
1.3. Учебный план, содержание программы	10
Содержание программы	12
1.4. Планируемые результаты	18
II. Комплекс организационно-педагогических условий	20
2.1. Календарный учебный график	20
2.2 Условия реализации программы	23
2.3. Формы аттестации	23
2.4. Оценочные материалы	24
2.5. Методические материалы	24
2.6. Воспитательные компоненты	25
План воспитательной работы	25
Информационные ресурсы и литература Список использованной литературы:	26

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности «Компьютерная грамотность»

Составитель программы: педагог дополнительного образования – Суючева
Маргарита Ринатовна; учитель информатики - Леухина Наталия
Станиславовна

Направленность: техническая.

Цель программы: создание условий для формирования у младших
школьников базовой компьютерной грамотности, навыков работы с
цифровыми инструментами и ИИ-технологиями.

Возраст обучающихся: 9-11 лет.

Продолжительность реализации программы: 2 года.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1
учебному часу, всего 34 часа в год.

Форма организации процесса обучения: практическое учебное
занятие по изучению компьютерной грамотности.

Краткое содержание: в 1 модуле дети знакомятся с устройством
компьютера, файлами и папками, создают рисунки в графическом редакторе
Paint, учатся работать с текстом в Word, осваивают основы презентаций,
изучают правила безопасного поведения в Интернете и впервые пробуют
применять нейросети для генерации изображений и текстов. Итогом
становится проект «Моя сказка с иллюстрациями ИИ».

Во 2 модуле внимание уделяется углублённой работе с текстом и
графикой, созданию сложных рисунков, плакатов, объявлений и коллажей,
оформлению мини-книги и презентаций с анимацией. Обучающиеся
расширяют навыки поиска информации в сети, знакомятся с вопросами
авторских прав и этики использования ИИ. Итогом является коллективный и

индивидуальный проект (презентация или мини-книга) с элементами искусственного интеллекта.

Планируемый результат реализации программы: в результате освоения программы учащиеся:

- овладеют навыками работы за компьютером, с файлами и папками;
- научатся создавать рисунки, тексты, таблицы и презентации;
- будут уметь использовать Интернет для поиска информации и соблюдать правила безопасного поведения в сети;
- познакомятся с возможностями нейросетей, научатся формулировать запросы и применять ИИ для создания изображений и текстов;
- смогут создавать и защищать индивидуальные и коллективные проекты, проявляя творческий подход и ответственность;
- разовьют коммуникативные навыки, умение работать в группе, критическое мышление и цифровую грамотность.

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка

В современном обществе вопросы использования информационных технологий становятся все более актуальными. Согласно концепции «Наша новая школа», одной из главных задач образования является развитие творческой, самостоятельной и конкурентоспособной личности, готовой к жизни и деятельности в условиях информационного общества.

Компьютерная грамотность сегодня — это не только умение пользоваться компьютером и цифровыми устройствами, но и понимание принципов их работы, безопасное и осознанное использование информационных ресурсов, а также развитие навыков проектной и

исследовательской деятельности. Для младшего школьного возраста особенно важно формировать положительную мотивацию к учению и поддерживать познавательный интерес, который проявляется в игровой и практико-ориентированной деятельности.

Программа по компьютерной грамотности направлена на формирование у детей основ информационной культуры, развитие навыков работы с текстовой и графической информацией, создание и использование простейших цифровых объектов. Обучение строится на принципах деятельностного и проектного подхода, что позволяет соединять знания из разных областей и применять их в практической деятельности.

Особое внимание уделяется работе с обучающими и развивающими компьютерными программами, созданию собственных творческих проектов (презентаций, рисунков, анимаций), а также формированию навыков безопасного поведения в информационной среде. Это способствует развитию у школьников критического мышления, самостоятельности и умения работать в группе.

Актуальность программы определяется необходимостью подготовки младших школьников к жизни в цифровом обществе, формированием у них технических и коммуникативных умений, которые пригодятся в дальнейшем обучении и социальной практике. Компьютерная грамотность становится важным инструментом раскрытия творческого потенциала ребенка и развития его индивидуальных способностей.

Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями);

- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

- Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 года № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 года № 122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года»;

- Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 года № 809 «Об утверждении основ государственной политики в укреплении традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467, с изменениями);

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629);

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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».

Компьютерная грамотность в системе начального образования – явление современное и актуальное. Программа, разработанная по данному направлению, также является программой нового поколения, так как отражает потребности цифрового общества и отвечает образовательным вызовам XXI века.

Информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни ребёнка. Они не требуют специальных переводов и объяснений – язык компьютера универсален, он открывает кратчайший путь от замысла к действию. Именно работа с компьютером у младших школьников формирует особый склад мышления: логичность, последовательность, умение видеть задачу в динамике и находить пути её решения.

Компьютерная грамотность (от англ. literacy — грамотность, умение пользоваться знаниями) – это не только технические навыки, но и культура обращения с информацией, умение ориентироваться в цифровом пространстве, создавать и использовать различные информационные объекты. Освоение этих навыков способствует развитию познавательной активности, творческого потенциала, коммуникативных умений.

Занятия компьютерной грамотностью синтетичны по своей природе: они объединяют элементы математики, языка, изобразительного искусства, технологии, музыки. Такой интегративный подход открывает широкий горизонт для развития личности ребёнка. Работа с графическими и текстовыми редакторами, создание презентаций, освоение основ анимации и проектной деятельности помогают школьникам формировать целостное представление о современном мире.

Программа направлена не только на овладение техническими приёмами, но и на воспитание цифровой культуры, развитие ответственного и безопасного поведения в сети. Она формирует у обучающихся способность к самостоятельному поиску и анализу информации, к сотрудничеству и коллективной работе, помогает вырабатывать ценностные ориентиры и

обеспечивает социально-нравственную адаптацию ребёнка в условиях информационного общества.

Занятия компьютерной грамотностью пробуждают интерес к исследованию, учат представлять задачу в её развитии и искать различные пути её решения, приучают к взвешенности и точности действий. Эти навыки будут востребованы в будущем, независимо от сферы деятельности ребёнка. При этом процесс их формирования происходит органично, в увлекательной и творческой форме.

Таким образом, программа по компьютерной грамотности создаёт условия для развития технических и творческих способностей детей, для их успешной адаптации в цифровом обществе и формирования у них опыта работы с современными информационными технологиями.

Новизна программы в том, что программа объединяет основы компьютерной грамотности с изучением современных технологий: нейросетей и искусственного интеллекта. Она ориентирована на проектную деятельность, где дети создают рисунки, тексты, презентации и мини-проекты с использованием ИИ. Обучение построено в игровой форме, что делает освоение цифровых навыков доступным и интересным младшим школьникам.

Актуальность программы обусловлена тем, что компьютерная грамотность – это не только технический навык, но и важная составляющая культуры современного человека. Она помогает ребёнку ориентироваться в цифровом мире, осознанно использовать технологии, уважать авторские права, быть ответственным и творческим пользователем цифровой среды.

Адресат программы – дети от 9 до 11 лет.

Наполняемость группы: от 11 до 16 человек, группы могут быть разновозрастными.

Объем и срок освоения программы, режим занятий. Программа рассчитана на 2 года обучения, занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу, 34 академических часа в год.

Форма обучения по программе: обучение проводится в очной форме. Допускается реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы с применением дистанционных образовательных технологий.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – формирование у младших школьников базовой компьютерной грамотности, навыков работы с цифровыми инструментами и ИИ-технологиями.

Образовательные:

- познакомить обучающихся с основными сведениями по истории и развитию вычислительной техники, базовыми понятиями информатики;
- сформировать представления о назначении и возможностях компьютера как универсального инструмента работы с информацией;
- обучить приёмам работы с клавиатурой и мышью, основам текстового и графического редактирования;
- познакомить с правилами создания и оформления простейших документов, рисунков и презентаций;
- приобрести практические навыки работы с прикладными программами (текстовый редактор, графический редактор, программа для презентаций).

Развивающие:

- способствовать развитию логического и алгоритмического мышления, внимания, памяти;
- формировать навыки анализа и обработки информации, умение структурировать материал;
- развивать умение использовать компьютер как средство для творческого самовыражения;
- способствовать формированию умений работать в проектной деятельности и в сотрудничестве;
- расширять представления о современных цифровых профессиях и значении информационных технологий в жизни человека.

Воспитательные:

- воспитывать культуру и ответственное поведение в информационной среде, соблюдать нормы цифровой безопасности;
- формировать уважительное отношение к интеллектуальной собственности и авторским правам;
- содействовать воспитанию личности, стремящейся к самосовершенствованию, к познанию нового, к ответственному использованию технологий;
- формировать установку на позитивную и созидательную деятельность в цифровом обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам цифрового творчества и стремление к самостоятельному применению полученных знаний.

1.3. Учебный план, содержание программы

	Тема занятия	К-во часов	Теория	Практика
1	Введение в компьютерную грамотность	2	1,5	0,5
1	Вводное занятие. ТБ.	1	1	0
2	Основы работы за компьютером.	1	0,5	0,5

2	Файлы и папки	2	1	1
3	Теория «Что это такое?».	1	1	0
4	Практика: «Моя личная папка».	1	0	1
3	Графика и рисунки	5	0,5	4,5
5	Знакомство с Paint, инструменты рисования.	1	0,5	0,5
6	Итоговая выставка работ.	4	0	4
4	Работа с текстом	6	1	5
7	Знакомство с Word.	2	1	1
8	Проекты.	4	0	3
5	Презентации	8	1	7
9	Знакомство с PowerPoint.	2	1	1
10	Проект «Игра».	6	0	6
6	Пользование сетью Интернет и нейросетями	3	1	2
11	Основы работы с браузером, поиск информации, безопасное поведение в сети.	1	1	0
12	Генерация запросов.	2	0	2
7	ИИ-технологии	5	1	4
13	Запросы с помощью ИИ.	2	1	1
14	Итоговый проект: «Моя сказка с иллюстрациями ИИ»	3	0	3
8	Итоги и проекты	3	0,5	2,5
15	Итоговое занятие: выставка проектов и презентаций.	3	0,5	2,5
	Итого Модуль 1	34	7,5	26,5
9	Повторение основ	2	0,5	1,5
16	Правила безопасности, файловая структура	1	0,5	0,5
17	Практическая работа	1	0	1
10	Работа с текстом	9	1	8
18	Списки, таблицы, вставка картинок и фигур	6	1	5
19	Итоговый проет «Мини-книга»	3	0	3
11	Работа с графикой	5	0	5
20	Paint, инструменты рисования, сложные рисунки	3	0	3
21	Итоговый проект «Обложка для книги»	2	0	2

12	Презентации	5	0	5
22	Анимация и переходы в PowerPoint, создание полноценной презентации	2	0	2
23	Итоговый проект «Наша школа»	3	0	3
13	Пользование сетью Интернет и нейросетями	3	1,5	1,5
24	Поиск информации, безопасное взаимодействие в сети	1	0,5	0,5
25	Введение в нейросети	2	1	1
14	ИИ-технологии	7	1	6
26	Генерация текста, иллюстраций в ИИ	5	1	4
27	Итоговый проект: презентация с текстом и изображением ИИ	2	0	2
15	Итог	3	0	3
28	Итоговое занятие: выставка проектов и презентаций.	3	0	3
	Итого Модуль 2	34	4	30
	Итого	68	11,5	56,5

Содержание программы Модуль 1

1. Введение в компьютерную грамотность. ТБ (2 часа)

Теория: Знакомство с учебной группой. Кабинетом. Техника безопасности при работе с компьютером. Введение в программу: содержание и порядок обучения. Особенности занятий по программе. Что такое компьютер, назначение основных устройств (монитор, клавиатура, мышь, системный блок). Рабочий стол и его элементы.

Практическая работа: Настройка рабочего места, правильная посадка, включение и выключение компьютера. Использование мыши и клавиатуры, запуск программ, работа с панелью задач.

2. Файлы и папки (2 часа)

Теория: Понятие «файл», «папка». Расширения файлов, хранение данных. Структура хранения на диске. Краткое повторение правил работы с файлами.

Практическая работа: Создание личной папки на компьютере, переименование, копирование, перемещение и удаление файлов.

3. Графика и рисунки (5 часов)

Теория: Интерфейс Paint, назначение инструментов (карандаш, кисть, фигуры, заливка, ластик). Понятие «композиция», «цветовая палитра», сохранение изображений.

Практическая работа: Создание простых рисунков с применением разных инструментов. Создание тематических рисунков («Моя семья», «Школа мечты»), оформление и демонстрация работ.

4. Работа с текстом (6 часов)

Теория: Что такое текстовый редактор. Элементы окна Word: лента инструментов, панель форматирования, основные функции (шрифт, выравнивание, абзацы). Повторение структуры документа, оформление текста.

Практическая работа: Набор текста, изменение размера и цвета шрифта, вставка изображений, сохранение документа. Создание текстовых проектов — «Письмо другу», «Моя любимая книга», оформление текста с заголовками, вставкой картинок.

5. Презентации (8 часов)

Теория: Назначение презентаций. Структура презентации (слайды, текст, изображения). Основные элементы интерфейса PowerPoint. Понятие гиперссылки, кнопки действия, структура интерактивной презентации.

Практическая работа: Создание презентации из нескольких слайдов с текстом и картинками. Создание презентации-игры с переходами между слайдами, добавление звуков, анимации и эффектов.

6. Пользование сетью Интернет и нейросетями (3 часа)

Теория: Что такое Интернет, браузер, поисковик. Опасности в сети, киберэтикет, защита личных данных. Как правильно формулировать поисковые запросы.

Практическая работа: Ознакомление с браузером, переход по безопасным сайтам, поиск школьной информации. Поиск изображений и информации по теме («Животные», «Космос»), сохранение найденных данных.

7. ИИ-технологии (5 часов)

Теория: Что такое искусственный интеллект, примеры использования (чат-боты, генераторы изображений и текста). Основы этичного использования ИИ.

Практическая работа: Составление запросов в ИИ (создание коротких рассказов, подбор идей для рисунков). Создание сказки с помощью ИИ, генерация иллюстраций, оформление проекта в Word или PowerPoint.

8. Итоги и проекты (3 часа)

Теория: Подведение итогов обучения, обсуждение успехов, повторение ключевых понятий

Практическая работа: Демонстрация работ учащихся: рисунков, текстов, презентаций, проектов с ИИ.

1.4 Планируемые результаты освоения программы

«Компьютерная грамотность» 1 модуль

Личностные результаты:

- проявление интереса к изучению компьютерных технологий и их возможностей;
- осознание важности соблюдения правил безопасности при работе с компьютером и в сети Интернет;
- готовность к творческой деятельности с использованием цифровых инструментов;
- начальное понимание этических аспектов применения ИИ-технологий.

Метапредметные результаты:

- умение следовать инструкциям и алгоритмам при выполнении практических заданий;
- развитие навыков планирования и организации собственной работы (создание папок, сохранение файлов);
- способность анализировать и отбирать информацию для выполнения учебных задач;
- формирование основ проектной деятельности (подготовка и презентация мини-проектов).

Предметные результаты:

- **знание** основных устройств компьютера и их назначения, понятий «файл», «папка», «расширение файла»;
- **умение** включать и выключать компьютер, правильно располагаться за рабочим местом, использовать мышь и клавиатуру;
- **владение** базовыми операциями с файлами и папками (создание, переименование, копирование, перемещение, удаление);

- **навык** работы в графическом редакторе Paint: использование инструментов (карандаш, кисть, фигуры, заливка, ластик), создание простых рисунков, сохранение изображений;
- **умение** работать в текстовом редакторе Word: набор текста, изменение шрифта, выравнивание, вставка изображений, сохранение документа;
- **владение** основами создания презентаций в PowerPoint: добавление слайдов, текста и картинок, использование простых переходов и эффектов;
- **понимание** принципов безопасного поведения в сети Интернет, правил поиска информации через браузер;
- **навык** формулирования простых запросов к нейросетям для генерации текстов и изображений;
- **способность** создать и представить итоговый проект «Моя сказка с иллюстрациями ИИ» с использованием освоенных цифровых инструментов.

Содержание программы «Компьютерная грамотность» Модуль 2

9. Повторение основ (2 часа)

Теория: Повторение техники безопасности, устройство компьютера, файловая структура.

Практическая работа: Работа с папками, организация личного пространства на компьютере. Создание и редактирование файлов, закрепление навыков работы с системой.

10. Работа с текстом (9 часов)

Теория: Форматирование текста, создание маркированных и нумерованных списков, таблиц, вставка картинок и фигур. Структура книги (обложка, страницы, иллюстрации).

Практическая работа: Оформление документа со списками, таблицей и изображениями. Создание мини-книги в Word с текстом и иллюстрациями.

11. Работа с графикой (5 часов)

Теория: Расширенные возможности Paint — работа со слоями, копирование, масштабирование. Что такое обложка, композиция и шрифт.

Практическая работа: Создание сложных рисунков с использованием нескольких инструментов. Создание обложки к своей мини-книге.

12. Презентации (5 часов)

Теория: Понятие переходов и анимации, правила хорошей презентации. Структура информационной презентации.

Практическая работа: Применение анимации к тексту и изображениям, создание связных слайдов. Создание групповой презентации о школе.

13. Пользование сетью Интернет и нейросетями (3 часа)

Теория: Поисковые системы, фильтрация информации, безопасное использование ресурсов. Как работают нейросети, их возможности и ограничения.

Практическая работа: Поиск информации для школьного проекта, сохранение найденных данных. Использование нейросетей для генерации простых изображений и текстов.

14. ИИ-технологии (7 часов)

Теория: Принципы работы генеративных моделей, примеры безопасных запросов.

Практическая работа: Создание рассказа и иллюстраций при помощи ИИ-инструментов. Подготовка итогового проекта — презентации, включающей текст и изображения, созданные с помощью ИИ.

15. Итоговое занятие (3 часа)

Теория: Обсуждение итогов, рефлексия, поощрение лучших проектов.

Практическая работа: Презентация итоговых работ учащихся, подведение итогов курса.

1.4. Планируемые результаты освоения программы «Компьютерная грамотность» 2 модуль

Личностные результаты:

- углубление интереса к цифровым технологиям и их творческому применению;
- осознание ценности авторских прав и этических норм при использовании ИИ и интернет-ресурсов;
- развитие ответственности за результаты коллективной и индивидуальной проектной деятельности;
- готовность к осознанному использованию нейросетей в учебной и творческой работе.

Метапредметные результаты:

- совершенствование навыков планирования и реализации проектов (от идеи до презентации);
- развитие умения работать с разнородной информацией (текст, графика, данные из сети);
- формирование способности к анализу и критической оценке результатов работы ИИ;
- укрепление навыков сотрудничества при выполнении групповых заданий (например, презентация «Наша школа»).

Предметные результаты:

- **знание** правил организации личного цифрового пространства, принципов работы поисковых систем и нейросетей;
- **умение** эффективно использовать расширенные функции Word: создание списков, таблиц, вставка фигур и изображений, форматирование текста;
- **владение** продвинутыми инструментами Paint: работа со слоями, масштабирование, создание сложных композиций (например, обложка книги);
- **навык** разработки презентаций с анимацией и переходами в PowerPoint, включая структурирование информации и визуальное оформление;
- **умение** осуществлять целенаправленный поиск информации в сети с фильтрацией данных, соблюдать правила кибербезопасности;
- **владение** техниками генерации контента с помощью ИИ: составление запросов для создания текстов и иллюстраций, оценка и редактирование результатов;
- **способность** подготовить и защитить итоговый проект (мини-книга или презентация) с элементами ИИ, демонстрируя:
 - логическую структуру материала;
 - эстетическое оформление;
 - корректное использование цифровых ресурсов и соблюдение авторских прав.

II. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. Календарный учебный график

1. Продолжительность учебного года:
 - начало учебного года – 01 сентября 2025 года
 - окончание учебного года – 31 мая 2026 года
2. Количество учебных недель – 34
3. Занятия проводятся в соответствии с расписанием.
4. Промежуточная аттестация проводится в декабре, итоговый контроль - в мае.

Модуль 1

№	Месяц	Тема	Часы	Форма занятия
1	сентябрь	Введение в компьютерную грамотность. Знакомство с кабинетом и техникой безопасности	1	Теоретическое
2	сентябрь	Техника безопасности. Практическое закрепление правил	1	Комбинированное занятие
3	сентябрь	Файлы и папки. Понятие файла и папки	1	Теоретическое
4	сентябрь	Работа с файлами. Создание личной папки	1	Практическое занятие
5	октябрь	Графика. Интерфейс и инструменты графического редактора	1	Комбинированное занятие
6	октябрь	Создание простых рисунков в графическом редакторе	1	Практическое занятие
7	октябрь	Работа с цветом и слоями	1	Практическое занятие
8	октябрь	Сохранение работ. Оформление графических проектов	1	Практическое занятие
9	ноябрь	Дополнительные возможности графического редактора	1	Практическое занятие
10	ноябрь	Работа с текстом. Основные элементы текстового редактора	1	Комбинированное занятие
11	ноябрь	Набор текста. Форматирование шрифта	1	Практическое занятие
12	ноябрь	Вставка изображений в текстовый документ	1	Практическое занятие
13	декабрь	Создание проекта «Письмо другу»	1	Практическое занятие
14	декабрь	Оформление текста. Заголовки и списки	1	Практическое занятие
15	декабрь	Создание проекта «Моя любимая книга»	1	Практическое занятие

16	декабрь	Основы презентаций. Структура PowerPoint	1	Комбинированное занятие
17	январь	Создание слайдов. Работа с текстом	1	Практическое занятие
18	январь	Добавление изображений в презентацию	1	Практическое занятие
19	январь	Анимация в презентациях	1	Практическое занятие
20	февраль	Работа со звуком в презентациях	1	Практическое занятие
21	февраль	Интерактивные элементы в презентациях	1	Практическое занятие
22	февраль	Создание презентации-игры	1	Практическое занятие
23	февраль	Шаблоны презентаций. Работа с макетами	1	Практическое занятие
24	март	Интернет-безопасность. Правила работы в сети	1	Комбинированное занятие
25	март	Работа с браузером. Поиск информации	1	Практическое занятие
26	март	Нейросети. Основы работы с ИИ	1	Практическое занятие
27	апрель	Искусственный интеллект. Что такое ИИ	1	Комбинированное занятие
28	апрель	Работа с ИИ. Составление запросов	1	Практическое занятие
29	апрель	Генерация текста с помощью ИИ	1	Практическое занятие
30	апрель	Создание иллюстраций с помощью ИИ	1	Практическое занятие
31	апрель	Оформление проектов с использованием ИИ	1	Практическое занятие
32	май	Повторение пройденного материала «Графика», «Текст», «Презентация»	1	Комбинированное занятие
33	май	Итоговое занятие. Демонстрация проектов	1	Практическое занятие
34	май	Подведение итогов. Презентация результатов	1	Комбинированное занятие
Итого			34 часа	

Модуль 2

№	Месяц	Тема	Часы	Форма занятия
1	сентябрь	Повторение ТБ и структуры файлов	1	Теоретико-практическое
2	сентябрь	Практика: работа с файлами и папками	1	Практическое
3	сентябрь	Форматирование текста в Word	1	Комбинированное занятие
4	сентябрь	Оформление рассказа «Мое лето»	1	Практическое занятие
5	октябрь	Списки и маркировка «Мои увлечения»	1	Комбинированное занятие
6	октябрь	Таблицы «Расписание уроков»	1	Комбинированное занятие
7	октябрь	Вставка картинок и фигур	1	Комбинированное занятие
8	октябрь	Создание плаката «Скоро праздник»	1	Практическое занятие
9	ноябрь	Создание объявления	1	Практическое занятие
10	ноябрь	Создание мини-книги	1	Практическое занятие
11	ноябрь	Создание мини-книги. Защита проекта	1	Практическое занятие
12	ноябрь	Сложные рисунки – композиция и детали	1	Комбинированное занятие
13	декабрь	Коллаж	1	Практическое занятие
14	декабрь	Рисунок + подписи	1	Практическое занятие
15	декабрь	Создание обложки для книги	1	Практическое занятие
16	декабрь	Создание обложки для книги. Итоговая выставка.	1	Практическое занятие
17	январь	Создание полноценной презентации 5-6 слайдов	1	Комбинированное занятие
18	январь	Добавление переходов и анимации	1	Практическое занятие
19	январь	Проект «Путешествие мечты»	1	Практическое занятие
20	февраль	Коллективный проект «Наша школа»	1	Практическое занятие
21	февраль	Итоговая презентация проекта «Наша школа»	1	Практическое занятие
22	февраль	Поиск информации. Безопасное взаимодействие в сети	1	Комбинированное занятие
23	февраль	Введение в нейросети: примеры использования, формулировка запросов, этика и авторские права	1	Комбинированное занятие
24	март	Практическая работа «Поиск данных»	1	Практическое занятие

25	март	Генерация иллюстраций и текста для презентаций	1	Комбинированное занятие
26	март	Создание постеров и обложек с помощью ИИ	1	Практическое занятие
27	апрель	Коллективный проект с ИИ-иллюстрациями	1	Практическое занятие
28	апрель	Добавление ИИ-элементов в презентацию	1	Практическое занятие
29	апрель	Практическое задание: создание постера	1	Практическое занятие
30	апрель	Итоговый мини-проект: презентация с текстом и изображениями ИИ	1	Практическое занятие
31	апрель	Обсуждение и оценка проектов	1	Практическое занятие
32	май	Практикум «Компьютер в моей жизни»	1	Практическое занятие
33	май	Итоговая выставка проектов, презентаций и ИИ-проектов	1	Практическое занятие
34	май	Оценка проектов и саморефлексия	1	Практическое занятие
Итого			34 часа	

2.2 Условия реализации программы

Оборудование: Мультимедийное оборудование, ноутбуки.

Программа: Paint, Word, PowerPoint.

Кадровое обеспечение: для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование или педагоги, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

2.3. Формы аттестации

По программе предусмотрены следующие виды контроля: входной, промежуточная аттестация, итоговый контроль. Формы проведения: беседа, опрос учащихся, тест, практическая работа, творческая работа, итоговая демонстрация своих работ.

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация проводится в декабре в форме выполнения творческой практической работы.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым обучающимся.

Итоговая выставка проектов.

2.4. Оценочные материалы

Оценка творческого продукта проектной деятельности;

Готовая творческая работа оценивается по критериям: аккуратность, самостоятельность выполнения, правильная последовательность, грамотно подобранное цветовое решение, проработка, оформление работы.

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение программы. Учебный процесс обеспечен различными видами методической продукции:

- Викторины для развития детей.
- Дидактические материалы (наглядные пособия, демонстрационные картинки, образцы выполненных заданий, презентации), которые используются на каждом занятии.
- Мультимедийные презентации по всем темам.

2.6. Воспитательные компоненты

Художественно-эстетическое

Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.

Трудовое

Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.

Воспитание познавательных интересов

Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности.

План воспитательной работы

Модуль 1

Месяц	Название мероприятия	Воспитательная направленность
Сентябрь	Безопасный старт в цифровом мире	Формирование ответственного отношения к цифровой технике
Октябрь	Мой первый цифровой проект	Развитие творческих способностей, уверенности в себе
Ноябрь	Письмо другу	Воспитание дружелюбия, культуры общения в цифровой форме
Декабрь	Моя первая презентация	Развитие самовыражения, публичных навыков
Январь	Интернет — территория добра	Формирование культуры общения и цифровой безопасности
Февраль	ИИ – мой помощник	Воспитание интереса к современным технологиям, этичное использование ИИ
Март	Сказка с иллюстрациями ИИ	Развитие воображения, командной работы
Апрель	Мир вокруг нас в цифре	Формирование познавательной активности, заботы о мире
Май	Цифровая выставка достижений	Подведение итогов, развитие гордости за свой труд

Модуль 2

Месяц	Название мероприятия	Воспитательная направленность
Сентябрь	Мы — цифровые знатоки!	Формирование ответственного поведения при работе с техникой
Октябрь	Мини-книга о добрых делах	Развитие нравственных качеств, осознанности и заботы
Ноябрь	Обложка для книги	Развитие эстетического вкуса и аккуратности
Декабрь	Наша школа	Формирование чувства принадлежности к коллективу
Январь	Безопасный Интернет	Воспитание культуры безопасного поведения онлайн

Февраль	ИИ в нашей жизни	Развитие критического мышления и креативности
Март	Моя профессия будущего	Формирование познавательных интересов и ориентации на будущее
Апрель	Технологии добра	Воспитание ответственности за свои цифровые действия
Май	Цифровая галерея успеха	Подведение итогов, развитие самооценки и уверенности

Информационные ресурсы и литература

Основная литература

- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Рабочие тетради для начальной школы. 2–4 классы. — М.: Бином. Лаборатория знаний, 2021.
- Бененсон Е.П. Компьютерная грамотность для младших школьников. — М.: Владос, 2020.
- Симонович С.В. Информатика. Основы работы на компьютере. — СПб.: Питер, 2021.
- Матвеева Н.В. Цифровая грамотность. Учебное пособие для начальной школы. — М.: Просвещение, 2022.
- Полякова И.Г. Компьютер для начинающих. Школьный курс. — М.: Академкнига, 2020.

Дополнительная литература

- Горячева И.Н. Основы информационной культуры младшего школьника. — М.: Вентана-Граф, 2021.
- Захарова И.Г. Методика обучения информатике в начальной школе. — М.: Академия, 2020.
- Копылова О.Н. Компьютерные технологии на уроках в начальной школе. — М.: Учитель, 2021.
- Соколова Т.В. Цифровые навыки: как обучать детей безопасному и эффективному использованию технологий. — М.: Национальное образование, 2022.

Интернет-ресурсы

- <https://edu.yandex.ru> — образовательная платформа Яндекса, интерактивные задания по цифровой грамотности.
- <https://uchi.ru> — онлайн-платформа для обучения школьников с интерактивными курсами по информатике.
- <https://academy.roblox.com/ru> — основы визуального программирования и создания интерактивных проектов.
- <https://code.org> — международный сайт для обучения детей программированию и логике.
- <https://www.childrensday.org> — материалы о цифровой безопасности для детей.
- <https://safety.google/families/> — инструменты и советы по безопасному использованию Интернета от Google.
- <https://neural.love> — образовательный ресурс для работы с нейросетями (создание изображений и текстов).
- <https://chat.openai.com> — безопасное использование чат-ботов и генеративных ИИ для учебных целей.

Методические материалы

- ФГОС НОО. Информатика и ИКТ. — Министерство просвещения РФ, 2021.
- Цифровая трансформация образования: методические рекомендации для педагогов начальной школы. — М.: Просвещение, 2022.
- Безопасный интернет для детей и родителей. — М.: Лига безопасного Интернета, 2021.