МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 72 (МАОУ СОШ № 72)

ПРИНЯТО:
Педагогическим советом
МАОУ СОШ №72
Протокол от 26.08.2026 г. № 1

УТВЕРЖДЕНО:
И. о. директора МАОУ СОШ №72
_____ Е. А. Тофанило
Приказ от 31.08.2026 № 143-о

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юные информатики»

Возраст детей,
на которых рассчитана программа: 7-10 лет
Срок реализации программы: 1 год, 28 ч.
Автор - составитель:
Ивкина Екатерина Федоровна,
учитель,
педагог дополнительного образования.

г. Екатеринбург
2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА....3
ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА 4
ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА 5
МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ 6
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА....7
ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 8
ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 8
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.... 10
ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 12
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА 16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Юные информатики» (далее – курс) составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 “Об утверждении ФГОС НОО”), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20)), Примерочной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. №1/15)), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 “об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды”.

Программа по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» включает пояснительную записку, планируемые результаты освоения программы курса, содержание курса, тематическое планирование и формы организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Пояснительная записка к рабочей программе отражает характеристику курса, общие цели и задачи изучения курса, а также место курса в структуре плана внеурочной деятельности.

Планируемые результаты курса включают личностные, метапредметные и предметные результаты за период обучения (по классам).

В содержании курса представлены дидактические единицы, распределённые по классам и разделам программы.

В тематическом планировании описываются программное содержание по всем разделам содержания обучения каждого года за период обучения и характеристика деятельностей, которые целесообразно использовать при изучении той или иной программной темы.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА

Программа курса отражает:

- перечень базовых навыков, необходимых для формирования
- компьютерной грамотности;
- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информационных технологий;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Курс «Юные информатики» как пропедевтический этап обучения информатике, логике и алгоритмике оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности.

На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении данного курса, найдут применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, станут значимыми для формирования качеств личности, т. е. они ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает содержание следующих четырёх основных тематических разделов:

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

Целями изучения курса «Юные информатики» являются:

— развитие алгоритмического и критического мышлений;

— формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

— формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Основные задачи курса:

— формирование понимания принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения;

— формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;

— формирование умений и навыков формализованного описания поставленных задач;

— формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

— формирование умений и навыков составления простых программ по построенному алгоритму на языке программирования Scratch;

— формирование умения грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Курс внеурочной деятельности позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология» (раздел «Информационно-коммуникативные технологии»), «Математика» (раздел «Математическая информация»), «Окружающий мир» (раздел «Правила безопасной жизни»). Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.

Программа курса составлена из расчёта 28 учебных часов — по 1 часу в неделю. Срок реализации программы — 1 год.

Предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности. При этом обязательная часть курса, установленная примерной рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

1. Цифровая грамотность

Техника безопасности при работе с компьютером. Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение). Понятие аппаратного обеспечения компьютера. Знакомство с браузером. Понятие программного обеспечения компьютера. Файл как форма хранения информации.

2. Информационные технологии

Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор. Запуск графического редактора. Интерфейс графического редактора. Калькулятор. Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие. Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста. Исправление ошибок средствами текстового редактора.

3. Алгоритмы и программирование

Алгоритмы. Визуальная среда программирования Scratch.

Интерфейс визуальной среды программирования Scratch. Линейный алгоритм и программы. Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться» «спрятаться», «ждать». Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение. Алгоритм с ветвлением и его блок-схема. Использование условий при составлении программ на Scratch.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения курса в школе у обучающихся будут сформированы следующие результаты.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;
- принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

- использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

- осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах
- трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

— проявление бережного отношения к природе;

— неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

— формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

— осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные учебные действия:

базовые логические действия:

— сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

— объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;

— определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

— находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

— выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

— устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

базовые исследовательские действия:

— определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

— с помощью педагогического работника формулировать цель,

планировать изменения объекта, ситуации;

— сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);

— проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);

— формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);

— прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

— работа с информацией:

— выбирать источник получения информации;

— согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
— распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
— соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
— анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
— самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

универсальные коммуникативные учебные действия:

— воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
— проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
— признавать возможность существования разных точек зрения;
— корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
— строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
— создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
— готовить небольшие публичные выступления;
— подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;
— формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
— оценивать свой вклад в общий результат.

универсальные регулятивные учебные действия:

— планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
— выстраивать последовательность выбранных действий;
— устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
— корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

— соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
— иметь представление о компьютере как универсальном устройстве для передачи, хранения и обработки информации;
— использовать русскую раскладку клавиш на клавиатуре;
— иметь представление о клавиатуре и компьютерной мыши (описание и назначение);
— знать основные устройства компьютера;
— осуществлять базовые операции при работе с браузером;
— иметь представление о программном обеспечении компьютера (понятие «программа»);
— иметь базовые представления о файле как форме хранения информации;
— иметь представление о стандартном графическом редакторе;
— уметь запускать графический редактор;
— иметь представление об интерфейсе графического редактора;
— работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, текст, кисти, работа с фрагментами;
— картинок, копирование и вставка фрагмента изображения
— иметь представление о стандартном текстовом редакторе;
— знать интерфейс текстового редактора;
— уметь набирать текст и исправлять ошибки средствами текстового редактора.
— знать элементы интерфейса визуальной среды программирования Scratch;
— создавать простые скрипты на Scratch;
— программировать действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»;
— реализовывать в среде визуального программирования Scratch циклы, анимацию, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращения, движение;
— иметь представление об алгоритме с ветвлением и его блок-схеме;
— использовать условия при составлении программ на Scratch.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	
		Всего	Практические работы
Раздел 1. Введение в ИКТ.			
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	1	
2	Компьютер – универсальное устройство обработки данных.	5	5
3	Компьютерная графика.	4	4
Раздел 2. Алгоритмизация и программирование.			
3	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции.	18	18
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		28	27

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Количество часов		Дата изучения
		Всего	Практические работы	
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с рабочим местом.	1	-	
2	Текстовый редактор. Знакомство с клавиатурой и вводом текста	1	1	
3	Набор текста. Пробел и Enter.	1	1	
4	Исправление ошибок в тексте	1	1	
5	Работа с текстом: выделение, изменение и оформление	1	1	
6	Творческая работа «Моя первая компьютерная история»	1	1	
7	Графический редактор. Знакомство	1	1	
8	Рисование линий и простых фигур	1	1	
9	Цвет, заливка и ластик	1	1	
10	Творческая работа «Мой сказочный мир»	1	1	
11	Scratch. Знакомство с программированием	1	1	
12	Команда и исполнитель	1	1	
13	Линейный алгоритм. Последовательность команд	1	1	
14	Движение спрайта	1	1	
15	Повороты и направление движения	1	1	
16	Линейный алгоритм: герой выполняет задание	1	1	
17	Событие запуска программы	1	1	
18	Внешний вид спрайта: говорит и меняется	1	1	
19	Алгоритм с несколькими действиями	1	1	

20	Повторение команд. Знакомство с циклом	1	1	
21	Цикл с заданным числом повторений	1	1	
22	Цикл в движении и рисовании	1	1	
23	Бесконечный цикл	1	1	
24	Циклы: создание мини-анимации	1	1	
25	Условие: если… то…	1	1	
26	Условия в игре	1	1	
27	Циклы + условия	1	1	
28	Итоговый проект «Моя первая игра в Scratch»	1	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		28	27	

Курс внеурочной деятельности рассчитан на один академический час в неделю. Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с учителем. Занятия предусматривают индивидуальную работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Методические материалы для учителя:

- методические материалы;
- демонстрационные материалы по теме занятия;

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

- образовательная платформа.

Учебное оборудование:

- компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);
- компьютерные мыши;
- клавиатуры.

Учебное оборудование для проведения лабораторных,
практических работ и демонстраций:

- мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель.