

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей №299
Фрунзенского района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ лицей №299
Фрунзенского района
Санкт-Петербурга
29 августа 2025 г.
Протокол № 1

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
по УВР
_____ Н.В. Седова
29 августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом по ГБОУ лицей
№299
Фрунзенского района
Санкт-Петербурга
от 29 августа 2025 г. № 236.1
Директор_____ М.В.
Шпакова

Программа
дополнительного образования детей
технической направленности
«Цифровая грамотность»
Возраст учащихся от 7 до 12 лет
Срок реализации 2 года

Составитель:
Педагог дополнительного образования
Гагарская Татьяна Васильевна

2025-2026 учебный год

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Цифровая грамотность» составлена, частично на основе авторской программы *Матвеева Н.В.* «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 133 с.

Цель данной программы развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

Задачи программы :

- Развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Программа «Компьютерная грамотность» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для учащихся 2 – 4 классов. Количество часов в год: 2 класс – 34, 3 класс – 34, 4 класс – 34 учебных часа.

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- выставка;
- беседа;
- экскурсия.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), находжении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Метапредметные результаты

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

3. Овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

4. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности

действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

Предметные результаты

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.
2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Первый год обучения Введение (3 часа).

Правила поведения в кабинете информатики. Расписание работы.
Объединение в рабочие команды. Компьютеры в нашей жизни.

Информация и данные (8 часов).

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Компьютер – инструмент для работы с информацией. Кодирование. Способы кодирования. Алфавит и кодирование информации. Текстовая и графическая информация. Кодирование. Декодирование.

Компьютер, системы и сети (8 часов).

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Панель задач, переключение алфавитов, установка даты и времени. Файловая система. Компьютерные сети. Главное меню. Кнопка Пуск. Завершение работы.

Учимся рассуждать (5 часов).

Алгоритм. Свойства алгоритмов. Закономерности. Упорядочение.

Знакомство со средой ЛогоМир (8 часов).

Черепашка и Черепашья графика. Исполнитель Черепашка. Создание, активизация, удаление Черепашки. Углы и их измерение. Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой». Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо». Рисование геометрических фигур, букв и другое. Работа с формами. Знакомство с Полем форм. «Переодевание Черепашки». Использование готовых форм.

Цифровая безопасность (2 часа).

Безопасный Интернет. Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете.

Второй год обучения

Повторение (4 часа).

Правила поведения. Состав компьютера. Информация и данные.

Документ и способы его создания (12 часов).

Рабочее место. Клавиатура и мышь. Открытие и закрытие документов. Общие принципы работы. Графический редактор. Текстовый процессор. Набор и форматирование текста.

Работа в среде ЛогоМиры (15 часов).

Повторение, Черепашка и Черепашья графика. Исполнитель Черепашка. Создание, активизация, удаление Черепашки. Углы и их измерение. Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой». Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо». Рисование геометрических фигур, букв и другое. Работа с формами. Знакомство с Полем форм. «Переодевание Черепашки». Использование готовых форм.

Цифровая безопасность (3 часа).

Безопасный Интернет. Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Поиск информации в сети Интернет

Третий год обучения

Повторение (4 часа).

Решение занимательных задач. Работа с текстовым процессором.

Мир объектов (2 часа).

Объект. Его имя, свойства, функции, характеристика объекта. Отношения между объектами.

Мир моделей (2 часа).

Модель объекта. Типы моделей. Алгоритм как модель действий. Этапы моделирования.

Виды документов форматирование (7 часов).

Рабочее место. Клавиатура и мышь. Открытие и закрытие документов.

Общие принципы работы. Графический редактор. Текстовый процессор. Набор и форматирование текста. Вставка объектов и таблиц.

Работа в среде ЛогоМиры (15 часов).

Повторение, Черепашка и Черепашья графика. Исполнитель Черепашка. Создание, активизация, удаление Черепашки. Углы и их измерение. Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой». Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо». Рисование геометрических фигур, букв и другое. Работа с формами. Знакомство с Полем форм. «Переодевание Черепашки». Использование готовых форм.

Цифровая безопасность (4 часа).

Безопасный Интернет. Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Компьютерные сети. Поиск информации в сети Интернет

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Первый год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	Введение	2	1	1
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Порядок работы. Компьютеры в нашей жизни.	1	1	-
2.	Игра «Что ты знаешь о компьютерах»	1	-	1
	Информация и данные	8	2,5	5,5
3.	Виды информации, человек и компьютер. Органы чувств.	1		1
4.	Виды информации в зависимости от органов восприятия.	1		1
5.	Информация звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная.	1	0,5	0,5
6.	Игра-викторина «Человек и информация»	1	-	1
7.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5
8.	Кодирование и шифрование данных.	1	0,5	0,5
9.	Игра «Закодированное послание»	1	-	1
10.	Алфавит и кодирование информации.	1	0,5	0,5
11.	Алфавитная письменность.	1	0,5	0,5
	Компьютер, системы и сети.	8	4,5	3,5
12.	Данные и компьютер. Память компьютера.	1	1	-
13.	Компьютер – это система.	1	1	-
14.	Игра- путешествие «Немного истории»	1	-	1
15.	Системные программы и операционная система.	1	0,5	0,5
16.	Файловая система.	1	0,5	0,5
17.	Компьютерные сети.	1	0,5	0,5
18.	Информационные системы.	1	1	-
19.	Игра-викторина «Что ты знаешь о компьютере»	1	-	1
	Учимся рассуждать	4	3	2
20.	Алгоритм. Свойства алгоритмов.	1	1	-
21.	Закономерности.	1	0,5	0,5
22.	Упорядочение.	1	0,5	0,5

23.	Игра «Веселая разминка»	1	-	1
	Знакомство со средой ЛогоМиры	9		
24.	Знакомство со средой ЛогоМиры	1	1	
25.	Знакомство со средой ЛогоМиры	1		1
26.	Исполнитель Черепашка	1		1
27.	Создание, активизация, удаление Черепашки	1		1
28.	Углы и их измерение	1		1
29.	Знакомство с командами «сотри графику», «домой» командами «перо опусти», «перо подними»..	1		1
30.	Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо»	1		1
31.	Рисование геометрических фигур, букв и другое.	1		1
32.	«Переодевание Черепашки». Использование готовых форм	1		1
	Цифровая безопасность	2	1	1
33.	Безопасный Интернет. Социальные сети.	1	0,5	0,5
34.	Безопасность и культура поведения в интернете	1	0,5	0,5

Второй год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	Повторение	4	2	2
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Мой друг компьютер	1	1	
2	Информация и данные	1	1	-
3.	Занимательные задачи	1	-	1
4.	Игра «Слабое звено»	1	-	1
	Документ и способы его здания	12	3,5	8,5
5.	Клавиатура и мышь. Рабочее место за компьютером.	1	0,5	0,5

6.	Основные клавиши клавиатуры.	1	0,5	0,5
7.	Сохранение документов. Общие принципы работы	1	0,5	0,5
8.	Учимся рисовать. Графический редактор.	1	0,5	0,5
9.	Набираем и форматируем текст	1	0,5	0,5
10	Клавиатурный тренажер	1	0,5	0,5
11	Оформляем приглашение	1	-	1
12	Конкурс «Визитная карточка»	1	0,5	0,5
13	Творческая работа	1	-	1
14	Творческая работа	1	-	1
15	Творческая работа	1	-	1
16	Творческая работа	1	-	1
	Работа в среде ЛогоМиры	15		
17.	Повторение ЛогоМиры	1	1	
18	Исполнитель Черепашка	1		1
19	Создание, активизация, удаление Черепашки	1		1
20	Углы и их измерение	1		1
21	Рисование геометрических фигур	1		1
22.	Рисование геометрических букв	1		1
23.	Работа по заданию	1		1
24.	Знакомство с Полем форм	1		1
25.	Использование готовых форм, движение	1		1
26.	Имитация движения	1		1
27.	Работа с кнопками	1		1
28.	Творческая работа	1		1
29.	Творческая работа	1		1
30.	Творческая работа	1		1
31.	Творческая работа	1		1
	Цифровая безопасность	3	1,5	1,5
32.	Безопасный Интернет. Социальные сети.	1	0,5	0,5
33.	Безопасность и культура поведения в интернете	1	0,5	0,5
34.	Поиск информации в сети Интернет	1	0,5	0,5

Третий год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебног о времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	Повторение	4	2,5	1,5
1.	Правила поведения в кабинете информатики.	1	1	-
2.	Вспомним клавиатуру	1	0,5	0,5
3.	Решение занимательных задач	1	0,5	0,5
4.	Геометрические фигуры			
	Мир объектов	2	1,5	0,5
5.	Имя объекта и его свойства. Функции объекта	1	1	-
6.	Отношения между объектами Характеристика объекта	1	0,5	0,5
	Мир моделей	2	1	1
7.	Модель объекта Графическая модель. Текстовая модель. Алгоритм как модель действий	1	0,5	0,5
8.	Этапы моделирования Конкурс «Моя модель»	1	0,5	0,5
	Виды документов, Форматирование	7		
9.	Повторение. Рабочее место. Клавиатура и мышь. Открытие и закрытие документов.	1	0,5	0,5
10	Текстовый процессор. Общие принципы работы.	1		1
11	Набор и форматирование текста.	1		1
12	Вставка объектов и таблиц.	1		1
13	Графический редактор..	1		1
14	Оформляем приглашение	1	0,5	0,5
15	Конкурс «Визитная карточка»	1	0,5	0,5
	Работа в среде ЛогоМирь	15		

16	Повторение ЛогоМиры	1	1	
17	Исполнитель Черепашка	1		1
18	Создание, активизация, удаление Черепашки	1		1
19	Углы и их измерение	1		1
20	Рисование геометрических фигур	1		1
21	Рисование геометрических букв	1		1
22	Работа по заданию	1		1
23.	Создание форм в редакторе	1		1
24.	Использование готовых форм, движение	1		1
25.	Имитация движения	1		1
26.	Работа с кнопками	1		1
27.	Творческая работа	1		1
28.	Творческая работа	1		1
29.	Творческая работа	1		1
30.	Творческая работа	1		1
	Цифровая безопасность	4	2	2
31.	Безопасный Интернет. Социальные сети.	1	0,5	0,5
32.	Безопасность и культура поведения в интернете	1	0,5	0,5
33.	Поиск информации в сети Интернет	1	0,5	0,5
34.	Компьютерные сети.	1	0,5	0,5