ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АРИСТОКРАТ»
(ARISTOCRAT TUTORING SCHOOL)
Королевство Таиланд, г. Паттайя

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
Образовательного центра «Аристократ»

Протокол № 1 от «30» мая 2025 года

УТВЕРЖДЕНО
Директором
Образовательного центра «Аристократ»
«30» мая 2025 года

_____ С.Е.Кирина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Королевство Таиланд, г. Паттайя

2025 год

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА……..…4
СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» ……...……5
1 класс……..……...5
2 класс……5
3 класс……6
4 класс……6

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ……8
Личностные результаты……...8
Метапредметные результаты ……..9
Предметные результаты ……10

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ……11
1 класс……...11
2 класс……...11
3 класс……...…...12
4 класс……..…12

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА……..13

Программа курса внеурочной деятельности «Информационные компьютерные технологии» для начального общего образования (далее – курса) включает пояснительную записку, содержание курса, планируемые результаты освоения программы, тематическое планирование.

Пояснительная записка отражает общие цели и задачи изучения курса внеурочной деятельности, характеристику особенностей изучения тем по программе курса и формирования творческого и критического мышления на уровне начального общего образования, место в структуре учебного плана. В ней отражены подходы к отбору содержания, планируемым результатам и тематическому планированию курса внеурочной деятельности «Информационные компьютерные технологии» на уровне начального общего образования.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности «Информационные компьютерные технологии» для начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, представленных в федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, рабочей программы воспитания.

Программа ориентирована на современные потребности информационного общества и нацелена на создание условий для развития у младших школьников ИКТ-компетенций, необходимых как для успешного обучения, так и для жизни в цифровой среде. Занятия внеурочной деятельности предоставляют учащимся возможность в игровой и познавательной форме познакомиться с основами работы на компьютере, принципами создания простейших цифровых продуктов и развития навыков цифрового взаимодействия.

Цель программы - создание условий для формирования начального уровня информационной культуры учащихся, развитие умений использовать компьютер и цифровые устройства как средство обучения, творчества и коммуникации.

Программа направлена на решение следующих задач:

— формирование представлений о роли информационных технологий в жизни человека;

— знакомство с основными компонентами компьютера и цифровой среды (устройства ввода-вывода, программное обеспечение, интерфейсы);

— развитие начальных навыков работы с графическими, текстовыми и мультимедийными редакторами;

— обучение безопасному и ответственному поведению в цифровой среде (цифровая гигиена, защита данных);

— формирование логического и алгоритмического мышления на начальном уровне;

— стимулирование интереса к техническому творчеству и цифровому экспериментированию.

Программа построена с учётом:

— возрастных и психологических особенностей младших школьников;

— принципов непрерывности и преемственности ИКТ-образования;

— интеграции традиционного и цифрового образования;

— опоры на деятельностный подход и активные формы обучения;

— доступности и безопасности цифровых технологий, используемых в рамках внеурочной деятельности.

Межпредметные связи:

Программа по ИКТ во внеурочной деятельности тесно связана с учебными предметами и образовательными областями:

— Математика — развитие логики, построение алгоритмов, работа с таблицами;

— Русский язык — работа с текстовыми редакторами, развитие навыков набора и редактирования текста;

— Окружающий мир — использование цифровых источников информации, работа с интерактивными картами и энциклопедиями;

— Изобразительное искусство и технология — работа с графическими редакторами, создание цифровых рисунков и презентаций;

Программа способствует реализации воспитательной функции образования, развивает у школьников ответственность, самостоятельность, аккуратность, умение работать в команде, а также формирует начальные навыки цифровой грамотности как важного компонента функциональной грамотности младшего школьника.

Общее число часов, отведенных на изучение курса внеурочной деятельности «Изобразительное искусство», – 135 ч (один час в неделю в каждом классе):

1 класс- 33 часа,

2-4 класс – 34 часа;

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Курс рассчитан на учащихся 1–4 классов начальной школы. Основу программы составляют знакомство с основами цифровой грамотности, развитие базовых навыков работы с компьютером и другими цифровыми устройствами, а также формирование ответственного и безопасного поведения в информационной среде. Каждая тема сопровождается практическими заданиями на компьютере, направленными на развитие логического мышления, творческих способностей и уверенного владения ИКТ-инструментами.

1 КЛАСС

Цель занятий в первом классе — формирование базовых представлений о компьютере, развитие моторики и ориентации в цифровом пространстве.

Основные тематические блоки:

— Что такое компьютер: устройство и назначение.

— Техника безопасности при работе с компьютером.

— Основные части компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок.

— Учимся работать с мышью: игры, упражнения, перетаскивание объектов.

— Цвет, форма, линия: создание цифровых рисунков.

— Ввод текста с клавиатуры: знакомство с буквами и цифрами.

— Основы цифрового этикета: что можно и нельзя в интернете.

— Работа с обучающими развивающими программами.

— Игровые задания на развитие внимания, логики и памяти.

2 КЛАСС

Цель курса — развитие практических навыков работы с цифровыми устройствами и базовыми программами.

Основные тематические блоки:

— Повторение устройства компьютера и ТБ.

— Графический редактор: создание тематических открыток, рисунков.

— Основы файловой системы: что такое папка, файл, сохранение и открытие документов.

— Понятие информации: где её найти и как использовать.

— Игровые алгоритмы: составление простых последовательностей.

— Поиск информации в детских образовательных онлайн-базах.

— Основы интернет-безопасности: защита от вирусов, безопасные сайты.

3 КЛАСС

На этом этапе учащиеся осваивают создание цифровых продуктов, развивают логическое мышление и знакомятся с алгоритмами.

Основные тематические блоки:

— Обобщение знаний о компонентах компьютера и цифровой среде.

— Развитие навыков редактирования текста и изображений.

— Создание мультимедийных презентаций: анимация, переходы.

— Работа с таблицами: простейшие таблицы, внесение данных.

— Основы алгоритмики: что такое команда, цикл, условие.

— Создание простых программ в визуальной среде (например, Scratch Junior).

— Проект «Моя первая интерактивная история» (использование графики, текста, звука).

— Тематические проекты: открытка ко дню рождения, рассказ о любимом животном.

— Обзор образовательных сервисов (например, Яндекс Учебник, LearningApps).

— Формирование цифровой гигиены: кибербезопасность, цифровой след.

4 КЛАСС

Курс завершается развитием умений проектной работы, систематизацией знаний и подготовкой к цифровой среде основной школы.

Основные тематические блоки:

— Компьютер и профессии будущего: как цифровые технологии помогают людям.

— Основы логики и программирования: создание алгоритмов в Scratch.

— Работа с графическими шаблонами, создание анимации.

— Создание интерактивных презентаций и мини-сайтов (при наличии технической базы).

— Проектирование и защита цифрового проекта.

— Виртуальные экскурсии и использование цифровых карт.

— Интернет-источники: как отличать достоверную информацию от ложной.

— Онлайн-сервисы для совместной работы (при наличии доступа).

— Цифровая этика и ответственность.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

1. ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1.1. Гражданское воспитание

• Формирование чувства ответственности за свои действия в цифровом пространстве.

• Осознание роли технологий в жизни общества и государства.

• Развитие понимания значимости соблюдения цифровых прав и обязанностей гражданина.

1.2. Патриотическое воспитание

• Осознание достижений России в сфере науки и технологий.

• Формирование уважения к отечественным разработкам и культурному цифровому наследию.

1.3. Духовно-нравственное воспитание

• Развитие представлений о цифровой этике: честность, уважение, соблюдение правил общения в сети.

• Формирование сознательного отношения к использованию технологий: доброжелательность, честность, уважение к чужому труду.

1.4. Эстетическое воспитание

• Формирование вкуса и аккуратности при создании цифровых продуктов (рисунков, презентаций, текстов).

• Развитие чувства композиции, цвета, пропорций при работе с графикой и интерфейсами.

1.5. Физическое воспитание

• Формирование культуры безопасного и здорового использования цифровых устройств (осанка, зрение, режим работы).

• Понимание необходимости чередования цифровой и физической активности.

1.6. Трудовое воспитание

• Формирование уважения к труду программистов, дизайнеров, инженеров.

• Развитие аккуратности, последовательности, самостоятельности при выполнении цифровых заданий.

• Навыки планирования и доведения начатого дела до конца.

1.7. Экологическое воспитание

• Осознание влияния цифровых технологий на окружающую среду (электропитание, электронные отходы).

• Развитие бережного отношения к технике как ресурсу.

1.8. Ценности научного познания

• Формирование интереса к открытиям в области технологий и науки.

• Развитие познавательной инициативы и исследовательского отношения к миру.

1.9. Общие личностные результаты

• Развитие саморегуляции, уверенности в собственных силах при освоении нового.

• Умение работать в команде и выполнять роли в групповых проектах.

• Формирование мотивации к обучению, ответственности, интереса к познанию мира через ИКТ.

2. МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

• Овладение основами алгоритмического мышления, умение действовать по инструкции и составлять алгоритмы.

• Развитие навыков постановки цели, планирования и пошагового выполнения задания.

• Формирование умений использовать ИКТ-инструменты для решения учебных и познавательных задач.

• Развитие коммуникативных умений: взаимодействие при выполнении проектов, оформление результатов работы.

• Умение оценивать собственные действия и результаты, вносить корректировки.

• Использование цифровых ресурсов для самостоятельного поиска, обработки и представления информации.

• Осознание необходимости соблюдения правил цифровой гигиены и безопасности в интернете

3. ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

• Знание устройства компьютера и назначения его основных компонентов.

• Умение безопасно включать, выключать компьютер и соблюдать правила работы за ним.

• Навыки работы с мышью и клавиатурой: точное наведение, набор текста.

• Владение навыками создания и редактирования цифровых изображений в графических редакторах.

• Умение создавать, сохранять, открывать файлы и папки.

• Основы работы с текстовыми документами: форматирование, вставка изображений.

• Создание простых презентаций и цифровых проектов.

• Знакомство с основами алгоритмики и визуального программирования (Scratch или аналоги).

• Осознание значения информационной безопасности: защита данных, пароли, поведение в сети.

• Развитие умения использовать образовательные цифровые платформы и онлайн-сервисы.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1- 2 КЛАСС

№ п/п	Раздел, тема урока	Кол-во час	Содержание программы	Вид деятельности
Раздел 1. Введение в программирование (1 класс)				
1	Введение в программирование	16	Знакомство с графическими редакторами, различными средами разработки и освоение работы с устройствами ввода.	Изучение устройства и назначения компьютера и принципов техники безопасности при работе с компьютером. Ввод текста с клавиатуры: знакомство с буквами и цифрами. Работа с обучающими развивающими программами. Выполнение игровых задания на развитие внимания, логики и памяти.
2	Scratch JR.	10	Развитие навыков последовательного мышления, важных для дальнейшего обучения.	
3	CodeMonkey	7	Развитие логического мышления.	
Итого по разделу		33		
Раздел 2. Визуальное программирование (2 класс)				
4	Kodu Game Lab. 3D визуальное программирование	8	Развитие креативности, навыков решения задач, сторителлинга и визуального программирования	создание тематических открыток, рисунков. составление простых последовательностей. Поиск информации в детских образовательных онлайн-базах.
5	PictoWorld	4	Всё об алгоритмах.	
6	Устройство компьютера	4	Повторение составных частей компьютера и их функций. Основные части компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок.	
7	Run Marco!	6	Изучение основ программирования.	
8	Исполнители: чертёжник и черепашка	6	Углублённая работа с алгоритмами. Различные типы алгоритмов	
9	Minecraft Education	6	Структурирование алгоритмов и кода с использованием популярной игры.	
Итого по разделу		34		
Итого по двум разделам		67		

3-4 КЛАСС

№ п/п	Раздел, тема урока	Кол-во час	Содержание программы	Вид деятельности
Раздел 1. Введение в программирование (3 класс)				
1	Введение в программирование	8	Знакомство с графическими редакторами, различными средами разработки. Повтор ранее изученного материала.	редактирование текста и изображений. создание мультимедийных презентаций работа с таблицами: внесение данных. создание простых программ в визуальной среде (например, Scratch Junior). Формирование цифровой гигиены: кибербезопасность, цифровой след.
2	Введение в Scratch	10	Создание игр в Scratch. Основы.	
3	CodeMonkey	7	Развитие логического мышления.	
4	Google Blockly	2	Апофеоз визуального программирования.	
5	Tinkercad	5	3D-дизайн и печать.	
6	Кибербезопасность	2	Основные вопросы безопасности в Интернете. Правила поведения и меры предосторожности.	
Итого по разделу		34		
Раздел 2. Текстовые и графические редакторы (4 класс)				
1	MS Office	8	Знакомство с MS Word и MS Excel для учёбы и работы.	работа с графическими шаблонами, создание анимации. создание интерактивных презентаций и мини-сайтов. проектирование и защита цифрового проекта.
2	Gif-анимация	3	Создание Gif-анимаций.	
3	POWERPOINT/Canva	6	Создание эффективных презентаций.	
4	QR-код как инструмент	3	Изучение понятия QR-кода и способов его генерации.	
5	Construct 3	8	Изучение HTML5 через создание платформеров.	
6	Minecraft Education	6	Основы программирования на языке Lua.	
Итого по разделу		34		
Итого по двум разделам		68		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ЭЛЕКТРОННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

1. Российская электронная школа (РЭШ)

Официальный портал: resh.edu.ru — интерактивная система с курсами для 1–11 классов по школьной программе

2. Единая коллекция Цифровых Образовательных Ресурсов (ЕК ЦОР)

Официальное федеральное хранилище: school-collection.edu.ru

3. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР)

Официальный сайт: fcior.edu.ru — предоставляет каталогизацию и метаданные образовательных ресурсов

4. Электронная библиотека учебников. «Российское образование» (ЭБС)

Портал федерального уровня: edu.ru, категория «библиотека учебников»

5. Учи.ру

Официальный сайт: uchi.ru — образовательная онлайн-платформа для школьников, учителей и родителей