

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЛИЦЕЙ №1 ГОРОДСКОГО ПОСЕЛЕНИЯ ТЕРЕК» ТЕРСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Принята
на заседании Педагогического совета
МКОУ Лицей №1 г.п. Терек
Протокол от «25» 08.2026 г. №1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ Лицей №1 г.п. Терек
Л.З.Балкарова
Приказ от «25» 08.2026 г. № 84



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Интересный мир информатики»

Уровень программы: базовый

Вид программы: модифицированный

Адресат: обучающиеся от 7 до 11 лет

Срок реализации: 1 год - 162 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Алиханова Эллина Муратовна – педагог дополнительного образования.

г.п. Терек, 2026 г

Раздел 1: Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе Методических рекомендаций для педагогов дополнительного образования, которые содержат методику реализации программы, направленной на изучение основ информатики. Тематика занятий, включенных в программу, позволяет сформировать умение самостоятельно приобретать и применять знания, а также способствует развитию творческих способностей личности.

Направленность программы: техническая.

Уровень программы: базовый

Вид программы: модифицированный.

Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - № 273-ФЗ) с изменениями и дополнениями.
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
6. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. № 11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте Российской Федерации.
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 15.04.2019 г. № 170 «Об утверждении методики расчёта показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
9. Федеральный закон от 13.07.2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере».
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

11. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010 г. №761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».
12. Приказ Минобразования Российской Федерации от 22.12.2014 г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».
13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
14. Постановление Главного государственного санитарного врача 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».
15. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
16. Приказ Минобрнауки Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Приказ № 629).
17. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей»).
18. Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 552/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
19. Письмо Минобрнауки РФ от 03.04.2015 г. № АП-512/02 «О направлении методических рекомендаций по НОКО» (вместе с «Методическими рекомендациями, по независимой оценке, качества образования образовательной деятельности организаций, осуществляющих образовательную деятельность»).
20. Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. № ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»).
21. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».
22. Приказ Минобразования Кабардино-Балкарской Республики от 17.08.2015 г. № 778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного

образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

23. Распоряжение Правительства Кабардино-Балкарской Республики от 26.05.2020 г. № 242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».

24. Приказ Минпросвещения КБР от 18.09.2023 г. № 22/1061 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

25. Устав МКОУ Лицей №1 г.п. Терек.

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы

«Интересный мир информатики» заключается в том, что обучение основам информатики для обучающихся является крайне важным и востребованным в современном мире. Освоение базовых понятий и навыков в области информационных технологий создает условия для всестороннего развития личности ребёнка, помогает ему успешно ориентироваться в цифровом пространстве и эффективно использовать современные средства коммуникации и обработки информации.

Новизна программы заключается в формировании у обучающихся основ цифровой культуры с раннего возраста, что способствует развитию критического мышления, навыков безопасного и ответственного использования информационных технологий, а также умению взаимодействовать с цифровыми ресурсами в учебной и повседневной жизни.

Отличительные особенности программы состоят в том, чтобы научить обучающихся уверенно пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, понимать принципы работы информационных систем и основ программирования. Программа направлена на формирование у обучающихся навыков поиска, анализа и обработки информации, создания и презентации собственных проектов, а также на развитие творческого подхода к решению задач с использованием ИТ. В программе на доступных и понятных примерах показано, как работать с текстом, таблицами, графикой, как создавать алгоритмы и программы, а также как применять полученные знания для решения практических задач.

Педагогическая целесообразность изучения дополнительной общеразвивающей программы «Интересный мир информатики» состоит в формировании у обучающихся устойчивых и полезных навыков работы с информационными технологиями, начиная с раннего возраста. Программа поможет обучающимся избежать многих ошибок при работе с техникой и программами, обеспечит базу для дальнейшего углубленного изучения информатики и заложит основу цифровой грамотности, необходимой для успешной учебы и жизни в современном обществе. Программа рассчитана на обучающихся 7–11 лет и раскрывает процесс достижения результатов обучения по всем видам деятельности: учебно-познавательная, учебно-исследовательская, творческая, практическая и коммуникативная.

Адресат программы: обучающиеся 7 - 11 лет.

Срок реализации: 1 год. Программа рассчитана на 162 учебных часа.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 и 2,5 академических часа с 10 минутным перерывом, продолжительность занятий 40 минут.

Наполняемость групп: 10-15 человек

Форма обучения: очная.

Формы занятий: групповые.

Особенности организации образовательного процесса:

Традиционная модель реализации программы. Последовательное освоение содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся личностного результата по дополнительной общеразвивающей программе «Интересный мир информатики» посредством участия в сюжетно-ролевых играх и практических заданиях.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитать ответственность и этичное поведение в использовании информационных технологий;
- сформировать уверенное и безопасное поведение при работе с цифровыми устройствами и ресурсами.

Предметные:

- формировать представление о базовых понятиях информатики и информационных технологий;
- формировать умение выполнять простейшие операции с компьютером и программным обеспечением;
- формировать навыки поиска, обработки и представления информации с использованием цифровых средств.

Метапредметные:

- формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения практических задач с использованием информационных технологий;

- развивать интерес и мотивацию к совершенствованию в области информатики;
- развивать основные когнитивные процессы (мышление, воображение, память, внимание);
- расширять кругозор в области современных технологий и цифровой культуры.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Вводное занятие – 2,5 ч.				
1.1.	Вводное занятие.	2,5	2,5		Установить контакт с обучающимися, выявить начальные знания и интересы в области информатики.
	Раздел 2. Основы информатики и компьютерной грамотности - 40,5 ч.				
2.1.	Что такое компьютер?	2	2		Знакомство с устройствами ввода и вывода.
2.2.	Что такое компьютер?	2,5		2,5	Создание кластеров.
2.3.	История компьютеров.	2	2		Обсуждение.
2.4.	История компьютеров.	2,5		2,5	Мини-проекты.
2.5.	Устройство компьютера.	2	2		Беседа.
2.6.	Устройство компьютера.	2,5		2,5	Мини-проекты.
2.7.	Современное программное обеспечение.	2	2		Беседа.
2.8.	Современное программное обеспечение.	2,5		2,5	Игровая постановка.

2.9.	Ознакомление с устройством периферийных устройств.	2	2		Демонстрация, обсуждение.
2.10.	Ознакомление с устройством периферийных устройств.	2,5		2,5	Мини-проекты.
2.11.	Безопасность в сети и защита данных.	2	2		Просмотр учебно-демонстрационного материала.
2.12.	Безопасность в сети и защита данных.	2,5		2,5	Практическое задание.
2.13.	Работа с файлами и папками.	2		2	Практическая работа, интерактивная викторина.
2.14.	Работа с файлами и папками.	2,5		2,5	Практическая работа, интерактивная викторина.
2.15.	Основы алгоритмизации.	2	2		Обсуждение.
2.16.	Основы алгоритмизации.	2,5		2,5	Практическая работа, интерактивная викторина.
2.17.	Итоговое занятие по разделу.	2		2	Викторина и презентация мини-проектов.
2.18.	Итоговое занятие по разделу.	2,5		2,5	Интерактивная игра и обсуждение результатов.
	Раздел 3. Основы программирования и логического мышления– 40,5 ч.				
3.1.	Введение в визуальное программирование.	2	2		Обсуждение.
3.2.	Введение в визуальное программирование.	2,5		2,5	Инсценировка.
3.3.	Логические конструкции	2	2		Беседа.

	(условия и циклы).				
3.4.	Логические конструкции.	2,5		2,5	Интерактивная викторина.
3.5.	Решение логических задач.	2	2		Беседа.
3.6.	Решение логических задач.	2,5	2,5		Беседа.
3.7.	Работа с переменными и простыми вычислениями.	2		2	Практическая работа.
3.8.	Работа с переменными.	2,5	2,5		Беседа.
3.9.	Отладка и тестирование программ.	2		2	Сюжетно-ролевая игра, мини-проект.
3.10.	Отладка и тестирование.	2,5		2,5	Сюжетно-ролевая игра, мини-проект.
3.11.	Создание интерактивных историй.	2	2		Обсуждение.
3.12.	Создание игр.	2,5		2,5	Мини-проекты.
3.13.	Презентация проектов.	2		2	Мини-проекты.
3.14.	Итоговая викторина.	2,5	2,5		Обсуждение.
3.15.	Рефлексия и обсуждение.	2		2	Сюжетно-ролевая игра, мини-проект.
3.16.	Творческое задание.	2,5		2,5	Сюжетно-ролевая игра, мини-проект.
3.17.	Итоговое занятие.	2		2	Сюжетная игра «Семейный бюджет».
3.18.	Подведение итогов.	2,5		2,5	Сюжетная игра «Семейный бюджет».

Раздел 4. Труд – продукт (товар) - 18 ч.

4.1.	Что такое товар в цифровом мире?	2	2		Беседа.
4.2.	Интересные профессии в IT.	2,5	2,5		Обсуждение.
4.3.	Почему взрослые все работают?	2	2		Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
4.4.	Как создаются цифровые товары?	2,5	2,5		Обсуждение.
4.5.	Как деньги влияют на создание цифровых продуктов?	2		2	Дидактическая игра.
4.6.	Менеджер – интересная профессия.	2,5	2,5		Беседа.
4.7.	Продолжаем знакомить с профессией менеджер.	2	2		Обсуждение.
4.8.	Сколько заработал, столько и купил.	2,5		2,5	Дидактическая игра.
Раздел 5. Деньги, цена (стоимость) – 24,5 ч.					
5.1.	Цифровые деньги и их виды.	2	2		Демонстрация.
5.2.	Что такое цена в интернете?	2,5	2,5		Обсуждение.
5.3.	Качество и стоимость цифровых товаров.	2		2	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
5.4.	Как зарабатываются деньги в IT?	2,5	2,5		Беседа.
5.5.	История денег в цифровую эпоху.	2	2		Интерактивная экскурсия.

5.6.	Бюджет для цифровых проектов.	2,5	2,5		Обсуждение.
5.7.	Мой виртуальный бюджет.	2		2	Практическое задание.
5.8.	Экскурсия по интернет-магазину.	2,5		2,5	Экскурсия.
5.9.	Благотворительность в мире технологий.	2	2		Обсуждение.
5.10.	Деньги разных стран в цифровом формате.	2,5	2,5		Просмотр видеопрезентации и ее обсуждение.
5.11.	Деловая игра «Создание стартапа».	2		2	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
Раздел 6. Реклама в мире информационных технологий– 18 ч.					
6.1.	Зачем нужна реклама в интернете?	2,5	2,5		Обсуждение.
6.2.	Виды интернет-рекламы.	2	2		Обсуждение.
6.3.	Создание рекламы с помощью технологий.	2,5	2,5		Беседа.
6.4.	Реклама на сайтах и в приложениях.	2	2		Беседа.
6.5.	Работа с рекламными баннерами.	2,5		2,5	Практическая работа.
6.6.	Если бы у меня был сайт...	2		2	Индивидуальный проект.
6.7.	Играем в рекламу онлайн.	2,5		2,5	Дидактическая игра - конкурс.
6.8.	Развлечение «Цифровая ярмарка».	2		2	Инсценировка.

Раздел 7. Полезные навыки и привычки в цифровом мире– 18 ч.					
7.1.	Труд в жизни человека в эпоху технологий.	2,5	2,5		Интерактивная экскурсия.
7.2.	Путешествие по интернету.	2		2	Сюжетная игра.
7.3.	Основы финансовой грамотности в интернете.	2,5		2,5	Деловая игра.
7.4.	Игровая площадка знаний «Цифровое Поле Чудес».	2		2	Интерактивная игра.
7.5.	Город цифровых мастеров.	2,5		2,5	Дидактическая игра.
7.6.	Без труда не вытащишь и рыбку из пруда!	2		2	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
7.7.	Календарь цифровых событий.	2,5		2,5	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
7.8.	Юные предприниматели в цифровом мире.	2		2	Настольная игра.
	ВСЕГО:	162 ч.	72,5 ч.	89,5 ч.	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие – 2,5 ч.

Тема 1.1. Вводное занятие – 2,5 ч.

Теория: Установить контакт с обучающимися, выявить начальные знания и интересы в области информатики.

Раздел 2. Основы информатики и компьютерной грамотности – 40,15 ч.

Тема 2.1: Что такое компьютер? – 2 ч.

Теория: Что такое компьютер? Основные функции и назначение. Знакомство с устройствами ввода и вывода.

Тема 2.2: Что такое компьютер? – 2,5 ч.

Практика: Создание кластеров «Какие бывают компьютеры и устройства?»

Тема 2.3: История компьютеров – 2 ч.

Теория: Краткий обзор развития компьютеров. От первых вычислительных устройств до современных технологий.

Тема 2.4: История компьютеров – 2,5 ч.

Практика: Игра «История компьютеров». Защита мини-проектов.

Тема 2.5: Устройство компьютера – 2 ч.

Теория: Основные части компьютера (процессор, память, жесткий диск, монитор, клавиатура, мышь).

Тема 2.6: Устройство компьютера – 2,5 ч.

Практика: Сборка схемы компьютера из элементов. Мини-проекты.

Тема 2.7: Современное программное обеспечение – 2 ч.

Теория: Что такое программное обеспечение? Операционные системы и прикладные программы.

Тема 2.8: Современное программное обеспечение – 2,5 ч.

Практика: Ролевая игра «Пользователи и программы».

Тема 2.9: Ознакомление с устройством периферийных устройств – 2 ч.

Теория: Принтеры, сканеры, флеш-накопители и другие устройства.

Тема 2.10: Ознакомление с устройством периферийных устройств – 2,5 ч.

Практика: Настольные игры и практические занятия с устройствами.

Тема 2.11: Безопасность в сети и защита данных – 2 ч.

Теория: Основы кибербезопасности, личные данные, пароли, вирусы.

Тема 2.12: Безопасность в сети и защита данных – 2,5 ч.

Практика: Создание памятки «Как защитить свои данные».

Тема 2.13: Работа с файлами и папками – 2 ч.

Практика: Навигация, создание, копирование и удаление файлов и папок.

Тема 2.14: Работа с файлами и папками – 2,5 ч.

Практика: Ролевая игра «Организация цифрового рабочего пространства».

Тема 2.15: Основы алгоритмизации – 2 ч.

Теория: Что такое алгоритм? Простые примеры и понятия.

Тема 2.16: Основы алгоритмизации – 2,5 ч.

Практика: Интерактивные игры и создание простых алгоритмов.

Тема 2.17: Итоговое занятие по разделу – 2 ч.

Практика: Викторина и презентация мини-проектов.

Тема 2.18: Итоговое занятие по разделу – 2,5 ч.

Практика: Интерактивная игра и обсуждение результатов.

Раздел 3. Основы программирования и логического мышления – 40,5 ч.

Тема 3.1: Введение в визуальное программирование – 2,5 ч.

Теория: Что такое визуальное программирование? Знакомство с интерфейсом.

Тема 3.2: Введение в визуальное программирование – 2,5 ч.

Практика: Создание простой программы или анимации.

Тема 3.3: Логические конструкции (условия и циклы) – 2 ч.

Теория: Основы логики в программировании.

Тема 3.4: Логические конструкции – 2,5 ч.

Практика: Практические задания на создание алгоритмов.

Тема 3.5: Решение логических задач – 2 ч.

Теория: Развитие логического мышления через задачи и головоломки.

Тема 3.6: Решение логических задач – 2,5 ч.

Практика: Игровые задания и упражнения.

Тема 3.7: Работа с переменными и простыми вычислениями – 2 ч.

Теория: Что такое переменные? Примеры использования.

Тема 3.8: Работа с переменными – 2,5 ч.

Практика: Создание простых программ с вычислениями.

Тема 3.9: Отладка и тестирование программ – 2 ч.

Теория: Как проверять и исправлять ошибки.

Тема 3.10: Отладка и тестирование – 2,5 ч.

Практика: Тестирование созданных проектов.

Тема 3.11: Создание интерактивных историй – 2 ч.

Практика: Проектирование и создание историй с использованием программирования.

Тема 3.12: Создание игр – 2,5 ч.

Практика: Основы разработки простых игр.

Тема 3.13: Презентация проектов – 2 ч.

Практика: Демонстрация и обсуждение проектов.

Тема 3.14: Итоговая викторина – 2,5 ч.

Практика: Проверка знаний и навыков.

Тема 3.15: Рефлексия и обсуждение – 2 ч.

Теория: Обсуждение пройденного материала и достижений.

Тема 3.16: Творческое задание – 2,5 ч.

Практика: Выполнение творческого проекта.

Тема 3.17: Итоговое занятие – 2 ч.

Практика: Подведение итогов, презентация работ.

Тема 3.18: Подведение итогов – 2,5 ч.

Теория: Обобщение и планирование дальнейшего обучения.

Раздел 4. Труд – продукт (товар) - 18 ч.

Тема 4.1: Товар и обмен. – 2 ч.

Теория: Что такое «товар»? Необходимость обмена для удовлетворения потребностей людей. Деньги, как универсальное средство обмена.

Тема 4.2. У каждого человека должно быть интересное дело. – 2,5ч.

Теория: Труд, которому человек посвящает свою жизнь. Профессии.

Профессиональные знания и умения.

Тема 4.3: Почему взрослые все работают? - 2ч.

Теория: Знакомство с профессиями: врач, продавец, повар, маляр, бухгалтер, спасатель, швея. Что такое работа? Для чего родители ходят на работу?

Тема 4.4: Когда продукт труда превращается в товар? – 2,5 ч.

Теория: Откуда берутся товары в магазине? В чем состоит полезность товара?

Тема 4.5: Ценность и украшение товара – его качество. – 2 ч.

Практика: Формирование понимания, что каждый товар имеет свою цену, зависимости между качеством товара и его ценой через игровые ситуации.

Тема 4.6: Менеджер – интересная профессия. – 2,5 ч.

Теория: Знакомство с профессией менеджера, с содержанием работы менеджера.

Тема 4.7: Продолжаем знакомить с профессией менеджер. – 2 ч.

Теория: Закрепить знания о профессии «менеджер». Воспитание интереса к данной профессии, уважение к людям данной профессии.

Тема 4.8: Сколько заработал, столько и купил. – 2,5 ч.

Практика: Формирование представления о роли качества в стоимости товара через дидактическую игру.

Раздел 5. Деньги, цена (стоимость) – 24,5 ч.

Тема 5.1: Банкноты – 2 ч.

Теория: Отличительные и сходные признаки между монетой и банкнотой, между банкнотами разного достоинства.

Тема 5.2: Что такое цена? – 2,5 ч.

Теория: От чего зависит цена товара? Всё ли можно купить?

Тема 5.3: Чем лучше качество, тем дороже вещь – 2 ч.

Практика: Демонстрация обучающимся товаров одного вида, но разного качества, сравнение товаров.

Тема 5.4: Откуда у людей берутся деньги? – 2,5 ч.

Теория: Формирование представления о значении труда как средстве зарабатывания денег.

Тема 5.5: Что было, когда не было денег? – 2 ч.

Теория: Знакомство с историей возникновения денег.

Тема 5.6: Что такое бюджет семьи? – 2,5ч.

Теория: Знакомство с понятием «бюджет семьи»: зарплата, пенсия, стипендия, детское пособие.

Тема 5.7: Бюджет моей семьи. – 2 ч.

Практика: Выполнение заданий по теме «Бюджет семьи» в рабочих тетрадях.

Тема 5.8: Экскурсия по пунктам торговли. – 2,5 ч.

Практика: Экскурсия в ближайший магазин.

Тема 5.9: Меценаты. Благотворительная деятельность. – 2 ч.

Теория: Знакомство с формами благотворительности, с экономическими категориями: богатство, благотворительность, щедрость, меценатство.

Тема 5.10: Деньги разных стран. – 2,5 ч.

Теория: Формирование знаний о возникновении металлических денег, о валютах разных стран, воспитание интереса к истории других стран через культурное понятие «деньги».

Тема 5.11: Деловая игра – 2 ч.

Практика: Деловая игра «Деньги».

Раздел 6. Реклама в мире информационных технологий – 18 ч.

Тема 6.1: Зачем нужна реклама в интернете? – 2,5 ч.

Теория: Обсуждение роли рекламы в цифровом пространстве и её важности для пользователей и бизнеса.

Тема 6.2: Виды интернет-рекламы. – 2 ч.

Теория: Изучение различных форматов рекламы в интернете: баннеры, видеореклама, контекстная реклама и социальные сети.

Тема 6.3: Создание рекламы с помощью технологий. – 2,5 ч.

Теория: Знакомство с программами и инструментами для создания рекламы (графические редакторы, видеоредакторы).

Тема 6.4: Реклама на сайтах и в приложениях. – 2 ч.

Теория: Обсуждение, как реклама интегрируется в веб-сайты и мобильные приложения, а также её влияние на пользователей.

Тема 6.5: Работа с рекламными баннерами. – 2,5 ч.

Практика: Создание собственных рекламных баннеров с использованием графических редакторов.

Тема 6.6: Если бы у меня был сайт... – 2 ч.

Практика: Презентация проекта по созданию сайта для своего воображаемого бизнеса с рекламой.

Тема 6.7: Играем в рекламу онлайн. – 2,5 ч.

Практика: Конкурс на лучшее рекламное сообщение в формате поста для социальных сетей.

Тема 6.8: Развлечение «Цифровая ярмарка». – 2 ч.

Практика: Сюжетно-ролевая игра, где дети представляют свои товары и услуги с помощью рекламы.

Раздел 7. Полезные навыки и привычки в цифровом мире – 18 ч.

Тема 7.1: Труд в жизни человека в эпоху технологий. – 2,5 ч.

Теория: Обсуждение, как технологии изменили трудовые процессы и профессии.

Тема 7.2: Путешествие по интернету. – 2 ч.

Практика: Инсценировка приключений в мире интернета, с акцентом на безопасность и полезные ресурсы.

Тема 7.3: Основы финансовой грамотности в интернете. – 2,5 ч.

Практика: Деловая игра «Онлайн-банк», где дети учатся управлять виртуальными финансами.

Тема 7.4: Игровая площадка знаний «Цифровое Поле Чудес». – 2 ч.

Практика: Интерактивная игра, где дети отвечают на вопросы о технологиях и безопасности в интернете.

Тема 7.5: Город цифровых мастеров. – 2,5 ч.

Практика: Дидактическая игра «Где? Что? Как?» о профессиях, связанных с технологиями.

Тема 7.6: Без труда не вытащишь и рыбку из пруда! – 2 ч.

Практика: Практическая работа с карточками заданий по основам программирования и логики.

Тема 7.7: Календарь цифровых событий. – 2,5 ч.

Практика: Практическая работа по теме «Как технологии меняются с течением времени».

Тема 7.8: Юные предприниматели в цифровом мире. – 2 ч.

Практика: Настольная игра «Цифровая монополия», где дети учатся основам бизнеса через интернет.

Планируемые результаты:

Личностные:

У обучающихся будет/будут:

- Воспитана ответственность за использование цифровых технологий и ресурсов.
- Развито критическое мышление и осознанный подход к информации в интернете.
- Формирование этичного поведения в цифровом пространстве.

Предметные:

У обучающихся будет/будут:

- Сформированы представления о базовых терминах и концепциях информатики (аппаратное и программное обеспечение, алгоритмы, программирование).
- Сформированы умения работать с текстовыми редакторами, таблицами и презентациями.

- Сформированы навыки поиска, анализа и оценки информации из различных источников.
- Сформированы умения создавать простые проекты в средах визуального программирования.

Метапредметные:

У обучающихся будет/будут:

- Сформирован опыт применения полученных знаний для решения практических задач с использованием компьютерных технологий.
- Развиты потребности к дальнейшему изучению и совершенствованию в области информатики и цифровых технологий.
- Развиты основные когнитивные процессы (мышления, воображения, памяти, внимания) через решение задач и проектов.
- Расширен кругозор в области современных технологий и их применения в различных сферах жизни.

Раздел 2. Комплекс организационно - педагогических условий

Календарный учебный график

Год обучения (уровень программы)	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных недель	Количество учебных часов в год	Режим занятия
1 год обучения (базовый)	1.09.2026г.	31.05.2027г..	36	162	2 раза в неделю по 2 и 2,5 часа.

Условия реализации программы

Программа реализуется в оборудованном кабинете со столами и стульями соответственно возрасту обучающихся (в соответствии с Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.3648-20, Постановление от 28.09.2020 г. № 28). Предметно-развивающая среда соответствует интересам и потребностям обучающихся, целям и задачам программы. На занятиях используются материалы, безопасность которых подтверждена санитарно-эпидемиологическим условиям.

Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими: среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, опыт дистанционной деятельности, а также прошедших курсы повышения квалификации по профилю деятельности.

Материально-техническое обеспечение.

- Учебный кабинет для проведения занятий, оснащенный столами, стульями;
- Компьютеры 10 -15 шт;
- Проектор или интерактивная доска;
- Экран или белая доска;
- Программы для создания презентаций: Microsoft PowerPoint, Google Slides или аналогичные;
- Шаблоны для проектов: Подготовьте шаблоны для создания виртуального бюджета и разработки продукта;
- Канцелярские принадлежности: Бумага, ручки, маркеры, стикеры для записей.
- Доступ к онлайн-курсам или платформам;

Формы аттестации:

- анкеты;
- беседы;

- тесты;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов.

Виды контроля:

- текущий;
- итоговый.

Оценочные материалы:

- тесты;
- творческие задания;
- карты (индивидуальные, диагностические);

Проводится мониторинг уровня знаний, умений, навыков, приобретенных обучающимся за 1 год (оценочные материалы, критерии оценки и результаты мониторинга находится в папке у педагога).

Методическое и дидактическое обеспечение

Учебно-методическое обеспечение включают в себя:

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый.

Методы воспитания: поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: групповое обучение,

Групповая работа – одна из самых продуктивных форм организации учебного сотрудничества обучающихся, активное включение каждого обучающегося в учебный процесс. Главное условие групповой работы заключается в том, что не посредственное взаимодействие на партнерской основе. Это создает комфортное условие для всех, обеспечивает взаимопонимание между обучающимися.

Дифференцированное обучение – это форма организации учебного процесса, при котором педагог работает с группой обучающихся, составленной с учётом наличия у них каких-либо значимых для учебного процесса общих качеств.

Коллективная творческая деятельность — это организация совместной деятельности взрослых и детей, при которой все участвуют в коллективном творчестве, планировании и анализе результатов.

Здоровьесберегающие технологии:

Охрану здоровья детей можно назвать приоритетным направлением деятельности всего общества, поскольку лишь здоровые дети в состоянии должным образом усваивать полученные знания и в будущем способны заниматься производительно-полезным трудом.

Очень полезна зарядка для глаз. Такие упражнения выполняются после 10-15 минут напряженного зрительного труда.

Вот некоторые приемы зарядки для глаз:

Зажмуримся — посмотрим на пальчик (3 раза).

Постреляем глазками вверх-вниз (3 раза).

Посмотрим вдаль — на носик, поморгаем (3 раза).

Глазки отдыхают. Потереть ладошки, приложить к глазкам (2 раза).

Вращаем глазами сначала в одну сторону, потом в другую (2 раза).

С учетом возрастных особенностей детского организма и потребности в двигательной активности на занятиях эти формы работы предупреждают утомление, нарушения осанки, зрения, а также способствуют повышению работоспособности, активизации мыслительных процессов, улучшению памяти и внимания.

Задача педагога дополнительного образования – создать полноценные условия для сохранения здоровья детей, развить интерес к занятиям, включающим здоровые берегающие технологии, внедрить эти технологии в ежедневный образовательный процесс и закрепить навыки и умения детей, с целью улучшения физического здоровья, а также здоровья психики ребенка и комфортного состояния в образовательном процессе.

Специальные технологии: игры, информационно-коммуникативные технологии (ИКТ).

Формы организации учебного занятия: беседа, конкурс, наблюдение.

Тематика и формы методических материалов: разработки занятий, наглядные материалы, мультимедийное сопровождение.

Дидактические материалы: раздаточные материалы, технологические карты, задания.

Алгоритм учебного занятия

I. Организационная часть. Объявление темы. Организация рабочего места. (2-3 минуты).

II. Теоретическая часть. (В зависимости от возраста и темы 10-18 минут).

- Беседа или рассказ по теме занятия -3-7 минут.
- Анализ изделия (в зависимости от сложности 3-5 минут).
- Показ приемов работы, используемых для изготовления изделия (3-5 минут).

III. Физкультминутка.

IV. Практическая часть (20-30 минут).

V. Физкультминутка (гимнастика для глаз).

VI. Практическая часть. Продолжение (10-15 минут).

VII. Заключительная часть (6-8 минут).

Критерии оценки результатов освоения программы

- **Теоретические знания.** Включают понимание истории фотографии, принципа работы фототехники, правил техники безопасной работы и т. д.. Выделяют три уровня: высокий, средний и низкий:
- **Высокий уровень** — обучающийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренный программой.
- **Средний уровень** — объём усвоенных знаний составляет более половины.
- **Низкий уровень** — объём усвоенных знаний составляет менее половины.

Список литературы для педагогов

- «Информатика. 7 класс. В 2 частях», Е. А. Еремин, К. Ю. Поляков. Учебник предназначен для базового и углублённого изучения предмета в школе. Авторы рассматривают устройство персонального компьютера и технологии работы с числовой, текстовой, графической и мультимедийной информацией.
- «Информатика. 7–9 классы. Компьютерный практикум», Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, Н. А. Аквилянов. Издание поможет учителям организовать практические занятия. Книга содержит 28 практических работ по всем основным темам школьного курса информатики.
- «Информатика. 7 класс», Н. А. Юнерман, А. А. Гейн, А. Г. Гейн. В учебнике собрано большое количество вопросов и заданий, которые нужно выполнить практически — при помощи компьютера.
- «Scratch 3.0: творческие проекты на вырост. Рабочая тетрадь для 7–8 классов», Ю. В. Пашковская. Пособие адресовано школьникам, которые уже освоили возможности работы в Scratch версий 1.4 и 2.0 и хотели бы научиться создавать более сложные и интересные проекты.
- «Контрольно-измерительные материалы. Информатика. 7 класс» (ВАКО). Босова Л. Л., Босова А. Ю., Бондарева И. М. «Информатика. 5–7 классы: занимательные задачи». Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
- Бриггс Дж. «Python для детей: самоучитель по программированию». Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
- Голиков Д. В. «Scratch для юных программистов». Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2017.
- Златопольский Д. М. «Занимательная информатика: учебное пособие». 4-е изд. Москва: Лаборатория знаний Лаборатория, 2017.
- Зорина Е. М. «Путешествие в страну Алгоритмию с котёнком Скретчем». Москва: ДМК Пресс, 2016.

Список литературы для обучающихся

- «Информатика. 7 класс. В 2 частях», авторы: Е. А. Еремин, К. Ю. Поляков. Учебник предназначен для базового и углублённого изучения предмета, рассматривает устройство персонального компьютера и технологии работы с числовой, текстовой, графической и мультимедийной информацией.
- «Информатика. 7–9 классы. Компьютерный практикум», авторы: Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, Н. А. Аквилянов. Книга содержит 28 практических работ по всем основным темам школьного курса информатики.
- «Информатика. 7 класс», авторы: Н. А. Юнерман, А. А. Гейн, А. Г. Гейн. В учебнике собрано большое количество вопросов и

заданий, которые нужно выполнить практически — при помощи компьютера.

- «Scratch 3.0: творческие проекты на вырост. Рабочая тетрадь для 7–8 классов», автор: Ю. В. Пашковская. Пособие адресовано школьникам, которые уже освоили возможности работы в Scratch версий 1.4 и 2.0 и хотели бы научиться создавать более сложные и интересные проекты.
- «Информатика. Задачник с типовыми заданиями. 7–11 классы», авторы: Н. В. Макарова, Ю. Н. Нилова, Ю. Ф. Титова. Учебник по информатике будет полезен тем, кто готовится к олимпиаде или хочет глубже изучить предмет. Авторы, помимо основных заданий и теоретических сведений, приводят примеры типовых задач с подробными решениями.

Интернет-ресурсы

1. **Scratch.** Визуальный язык программирования с блоками кода и интерактивными уроками, подходит для детей 8–16 лет.
<https://scratch.mit.edu/>
2. **Code.org.** Интерактивные уроки и проекты по программированию с пошаговым обучением, подходит для детей от 4 лет. <https://code.org/>
3. **Tynker.** Платформа для обучения через игры, пазлы и мультиплеерные проекты, подходит для детей 5–17 лет. <https://www.tynker.com/>
4. **Khan Academy.** Бесплатные видео-уроки, интерактивные задания и проекты, подходит для детей от 8 лет. <https://www.khanacademy.org/>
5. **Udemy.** Онлайн-курсы по программированию от экспертов с видео-лекциями, подходит для детей от 7 лет. <https://www.udemy.com/>
6. **Blockly.** Визуальный язык программирования с блоками кода от Google, подходит для детей от 8 лет. <https://developers.google.com/blockly>
7. **CodeCombat.** Игры, где дети пишут код на реальных языках программирования, подходит для детей от 9 лет.
<https://learn.khanacademy.org/khan-academy-kids/>
8. **Lightbot.** Игра-пазл для развития навыков алгоритмического мышления, подходит для детей 4–12 лет. <https://lightbot.com/>
9. **Khan Academy Kids.** Приложение с играми и видео для обучения программированию и другим навыкам, подходит для детей 2–7 лет.
<https://learn.khanacademy.org/khan-academy-kids/>
10. **CodeMonkey.** Интерактивная платформа с играми и проектами на реальных языках, подходит для детей 5–14 лет.
<https://www.codemonkey.com/>

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ
«ЛИЦЕЙ №1 ГОРОДСКОГО ПОСЕЛЕНИЯ ТЕРЕК» ТЕРСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2026 – 2027 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«ИНТЕРЕСНЫЙ МИР ИНФОРМАТИКИ»**

Уровень программы: базовый

Адресат: обучающиеся от 7 до 11 лет

Год обучения: 1-ый год

Автор-составитель: Алиханова Эллина Муратовна – педагог дополнительного образования.

г.п. Терек, 2026 г.

Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся личностного результата по дополнительной общеразвивающей программе «Интересный мир информатики» посредством участия в сюжетно-ролевых играх и практических заданиях.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитать ответственность и этичное поведение в использовании информационных технологий;
- сформировать уверенное и безопасное поведение при работе с цифровыми устройствами и ресурсами.

Предметные:

- формировать представление о базовых понятиях информатики и информационных технологий;
- формировать умение выполнять простейшие операции с компьютером и программным обеспечением;
- формировать навыки поиска, обработки и представления информации с использованием цифровых средств.

Метапредметные:

- формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения практических задач с использованием информационных технологий;
- развивать интерес и мотивацию к совершенствованию в области информатики;
- развивать основные когнитивные процессы (мышление, воображение, память, внимание);
- расширять кругозор в области современных технологий и цифровой культуры.

Планируемые результаты:

Планируемые результаты:

Личностные:

У обучающихся будет/будут:

- Воспитана ответственность за использование цифровых технологий и ресурсов.
- Развито критическое мышление и осознанный подход к информации в интернете.
- Формирование этичного поведения в цифровом пространстве.

Предметные:

У обучающихся будет/будут:

- Сформированы представления о базовых терминах и концепциях информатики (аппаратное и программное обеспечение, алгоритмы, программирование).
- Сформированы умения работать с текстовыми редакторами, таблицами и презентациями.
- Сформированы навыки поиска, анализа и оценки информации из различных источников.
- Сформированы умения создавать простые проекты в средах визуального программирования.

Метапредметные:

У обучающихся будет/будут:

- Сформирован опыт применения полученных знаний для решения практических задач с использованием компьютерных технологий.
- Развиты потребности к дальнейшему изучению и совершенствованию в области информатики и цифровых технологий.
- Развиты основные когнитивные процессы (мышления, воображения, памяти, внимания) через решение задач и проектов.
- Расширен кругозор в области современных технологий и их применения в различных сферах жизни.

Календарно-тематический план

№	Дата занятия		Наименование раздела, темы	Кол- во часов	Содержание деятельности		Форма аттестации / контроля
	по плану	по факту			теоретическая часть занятия	практическая часть занятия	
Раздел 1. Вводное занятие – 2,5 ч.							
1.1			Вводное занятие	2,5	Беседа		Входная диагностика
Раздел 2. Основы информатики и компьютерной грамотности– 40,5 ч.							
2.1.			Что такое компьютер?	2	Что такое компьютер? Основные функции и назначение. Знакомство с устройствами ввода и вывода.		Беседа.
2.2.			Что такое компьютер?	2,5		Создание кластеров «Какие бывают компьютеры и устройства?»	Интерактивная викторина.
2.3.			История компьютеров	2	Краткий обзор развития компьютеров. От первых вычислительных устройств до современных технологий.		Обсуждение.
2.4.			История компьютеров	2,5		Игра «История компьютеров». Защита мини-	Мини-проекты.

						проектов.	
2.5.			Устройство компьютера	2	Основные части компьютера (процессор, память, жесткий диск, монитор, клавиатура, мышь)		Беседа.
2.6.			Устройство компьютера	2,5		Сборка схемы компьютера из элементов. Мини-проекты.	Мини-проекты.
2.7.			Современное программное обеспечение	2	Что такое программное обеспечение? Операционные системы и прикладные программы.		Беседа.
2.8.			Современное программное обеспечение	2,5		Ролевая игра «Пользователи и программы».	Игровая постановка.
2.9.			Ознакомление с устройством периферийных устройств	2	Принтеры, сканеры, флеш-накопители и другие устройства.		Демонстрация, обсуждение.
2.10.			Ознакомление с устройством периферийных устройств	2,5		Настольные игры и практические занятия с устройствами.	Мини-проекты.
2.11.			Безопасность в сети и защита данных	2	Основы кибербезопасности, личные данные, пароли, вирусы.		Просмотр учебно-демонстрационного материала.
2.12.			Безопасность в сети и защита данных	2,5		Создание памятки «Как защитить свои данные».	Практическое задание.

2.13.			Работа с файлами и папками	2		Навигация, создание, копирование и удаление файлов и папок.	Сюжетно-ролевые игры.
2.14.			Работа с файлами и папками	2,5		Ролевая игра «Организация цифрового рабочего пространства».	Сюжетно-ролевые игры.
2.15.			Основы алгоритмизации	2	Что такое алгоритм? Простые примеры и понятия.		Демонстрация, обсуждение.
2.16.			Основы алгоритмизации	2,5		Интерактивные игры и создание простых алгоритмов.	Практическая работа, интерактивная викторина.
2.17.			Итоговое занятие по разделу	2		Викторина. Сюжетно-ролевые игры. Инсценировки.	Викторина и презентация мини-проектов.
2.18			Итоговое занятие по разделу	2,5		Интерактивная игра и обсуждение результатов.	Практическая работа, интерактивная викторина.

Раздел 3. Основы программирования и логического мышления- 40,5 ч.

3.1.			Введение в визуальное программирование	2	Что такое визуальное программирование? Знакомство с интерфейсом		Обсуждение.
3.2.			Введение в визуальное программирование	2,5		Создание простой программы или анимации.	Инсценировка.
3.3.			Логические конструкции (условия и циклы)	2	Основы логики в программировании.		Беседа.
3.4.			Логические конструкции	2,5		Интерактивная викторина «Расходы».	Интерактивная викторина.
3.5.			Решение логических задач	2	Развитие логического мышления через задачи и головоломки.		Беседа.
3.6.			Решение логических задач	2,5	Игровые задания и упражнения.		Беседа.
3.7.			Работа с переменными и простыми вычислениями	2	Что такое переменные? Примеры использования.		Беседа
3.8.			Работа с переменными	2,5		Создание простых программ с вычислениями.	Практическая работа

3.9.			Отладка и тестирование программ	2	Как проверять и исправлять ошибки.		Беседа
3.10.			Отладка и тестирование	2,5		Тестирование созданных проектов	Сюжетно-ролевая игра, мини-проект.
3.11.			Создание интерактивных историй	2		Проектирование и создание историй с использованием программирования.	Практическая работа
3.12.			Создание игр	2,5		Основы разработки простых игр.	Мини-проекты.
3.13.			Презентация проектов	2		Демонстрация и обсуждение проектов.	Мини-проекты.
3.14.			Итоговая викторина	2,5		Проверка знаний и навыков	Практическая работа
3.15.			Рефлексия и обсуждение	2	Обсуждение пройденного материала и достижений.		Беседа
3.16.			Творческое задание	2,5		Выполнение творческого проекта.	Сюжетно-ролевая игра, мини-проект.
3.17.			Итоговое занятие	2		Подведение итогов, презентация работ.	Сюжетная игра
3.18.			Подведение итогов	2,5	Обобщение и планирование дальнейшего обучения.		Беседа

Раздел 4. Труд – продукт (товар) - 18 ч.							
4.1.			Что такое товар в цифровом мире?	2	Понятие товара в контексте интернета. Обсуждение цифровых товаров (игры, приложения) и их обмена.		Беседа.
4.2.			Интересные профессии в IT.	2,5	Знакомство с профессиями в сфере информационных технологий (программист, дизайнер, тестировщик). Обсуждение важности увлечения работой.		Обсуждение.
4.3.			Почему взрослые работают в IT?	2	Обсуждение профессий в IT, таких как разработчик игр, системный администратор, веб-дизайнер. Зачем родителям работать в этих сферах?		Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
4.4.			Как создаются цифровые товары?	2,5	Процесс создания цифровых товаров (программ, игр). Полезность и спрос на эти товары.		Обсуждение.
4.5.			Качество цифрового продукта – важный аспект.	2		Сравнение различных приложений и игр по качеству и	Дидактическая игра.

						функционалу через игровые ситуации.	
4.6.			Менеджер проектов в IT – интересная профессия.	2,5	Знакомство с работой менеджера проектов в сфере технологий, его роль в команде.		Беседа.
4.7.			Углубляем знания о профессии менеджера проектов.	2	Закрепление знаний о профессии менеджера, обсуждение навыков, необходимых для успешной работы.		Обсуждение.
4.8.			Как деньги влияют на создание цифровых продуктов?	2,5		Игра по созданию виртуального продукта с учетом бюджета и качества, обсуждение ценности труда.	Дидактическая игра.
Раздел 5. Деньги, цена (стоимость) – 24,5 ч.							
5.1.			Цифровые деньги и их виды	2	Обзор различных форм цифровых денег (криптовалюты, электронные кошельки) и их отличия от традиционных денег.		Демонстрация.
5.2.			Что такое цена в интернете?	2,5	Как формируется цена на цифровые товары и услуги? Обсуждение доступности товаров в интернете.		Обсуждение.

5.3.			Качество и стоимость цифровых товаров.	2		Сравнение цифровых товаров одного типа по качеству и стоимости (например, игры или приложения).	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
5.4.			Как зарабатываются деньги в IT?	2,5	Обсуждение различных способов заработка в сфере технологий (фриланс, работа в компании).		Беседа.
5.5.			История денег в цифровую эпоху.	2	Как изменились деньги с появлением интернета и технологий, история возникновения криптовалют.		Интерактивная экскурсия.
5.6.			Бюджет для цифровых проектов.	2,5	Понятие бюджета для создания цифрового продукта, его планирование и распределение ресурсов.		Обсуждение.
5.7.			Мой виртуальный бюджет.	2		Создание виртуального бюджета для проекта (например, создание игры), распределение средств.	Практическое задание.
5.8.			Экскурсия по интернет-магазину.	2,5		Виртуальная экскурсия по интернет-магазину, изучение ассортимента и цен	Экскурсия.

						на цифровые товары.	
5.9.			Обсуждение форм благотворительности в IT-сфере, примеры меценатов и их проектов.	2	Обсуждение форм благотворительности в IT- сфере, примеры меценатов и их проектов.		Обсуждение.
5.10.			Деньги разных стран в цифровом формате.	2,5	Обзор валют разных стран, обсуждение особенностей обмена и использования денег в интернете.		Просмотр видеопрезентации и ее обсуждение.
5.11.			Деловая игра «Создание стартапа»	2		Игра, где дети создают свой виртуальный стартап, планируют бюджет и разрабатывают продукт.	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
Раздел 6. Реклама в мире информационных технологий– 18 ч.							
6.1.			Зачем нужна реклама в интернете?	2,5	Обсуждение роли рекламы в цифровом пространстве и её важности для пользователей и бизнеса		Обсуждение.
6.2.			Виды интернет- рекламы.	2	Изучение различных форматов рекламы в интернете: баннеры, видеореклама, контекстная реклама и социальные сети.		Обсуждение.
			Создание рекламы с	2,5	Знакомство с программами		Беседа.

6.3.			помощью технологий.		и инструментами для создания рекламы (графические редакторы, видеоредакторы).		
6.4.			Реклама на сайтах и в приложениях.	2	Обсуждение, как реклама интегрируется в веб-сайты и мобильные приложения, а также её влияние на пользователей.		Экскурсия по улицам города.
6.5.			Работа с рекламными баннерами	2,5	Создание собственных рекламных баннеров с использованием графических редакторов.		Практическая работа.
6.6.			Если бы у меня был сайт...	2		Презентация проекта по созданию сайта для своего воображаемого бизнеса с рекламой.	Индивидуальный проект.
6.7.			Играем в рекламу онлайн	2,5		Конкурс на лучшее рекламное сообщение в формате поста для социальных сетей.	Дидактическая игра- конкурс.
6.8.			Развлечение «Цифровая ярмарка».	2		Сюжетно-ролевая игра, где дети представляют свои товары и услуги с помощью рекламы.	Инсценировка.
Раздел 7. Полезные навыки и привычки в цифровом мире– 18 ч.							

7.1.			Труд в жизни человека в эпоху технологий.	2,5	Обсуждение, как технологии изменили трудовые процессы и профессии.		Интерактивная экскурсия.
7.2.			Путешествие по интернету	2		Инсценировка приключений в мире интернета, с акцентом на безопасность и полезные ресурсы.	Сюжетная игра.
7.3.			Основы финансовой грамотности в интернете	2,5		Деловая игра «Онлайн-банк», где дети учатся управлять виртуальными финансами.	Деловая игра.
7.4.			Игровая площадка знаний «Цифровое Поле Чудес»	2		Интерактивная игра «Поле Чудес» с использованием технологии «Круги Луллия».	Интерактивная игра.
7.5.			Город цифровых мастеров.	2,5		Дидактическая игра «Где? Что? Как?» о профессиях, связанных с технологиями.	Дидактическая игра.
7.6.			Без труда не вытащишь и рыбку	2		Практическая работа с карточками	Индивидуальные карточки с заданиями

			из пруда!			заданий по основам программирования и логики.	различного типа.
7.7.			Календарь цифровых событий	2,5		Практическая работа по теме «Как технологии меняются с течением времени»	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
7.8.			Юные предприниматели в цифровом мире	2		Настольная игра «Цифровая монополия», где дети учатся основам бизнеса через интернет	Настольная игра.
			ВСЕГО	162ч.			

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО
РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧЕРЕЖДЕНИЕ «ЛИЦЕЙ №1 ГОРОДСКОГО ПОСЕЛЕНИЯ ТЕРЕК»
ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ
РЕСПУБЛИКИ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА 2026-2027 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«ИНТЕРЕСНЫЙ МИР ИНФОРМАТИКИ»**

Адресат: обучающиеся от 7 до 11 лет

Год обучения: 1-ый год

Автор-составитель: Алиханова Эллина Муратовна – педагог дополнительного образования.

г.п. Терек, 2026 г.

Характеристика объединения «Интересный мир информатики»:

«Интересный мир информатики» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения «Интересный мир информатики» составляет 60 человек.

Из них мальчиков , девочек .

Обучающиеся имеют возрастную категорию от 7 до 11 лет.

Формы обучения: групповые.

Направления работы:

1. Гражданско-патриотическое воспитание.
2. Духовно-нравственное воспитание.
3. Художественно-эстетическое воспитание.
4. Спортивно-оздоровительное воспитание.
5. Физическое воспитание.
6. Трудовое и профориентационное воспитание.
7. Экологическое воспитание.
8. Воспитание познавательных интересов.

Цель воспитательной работы:

Основной целью воспитательной работы является создание оптимальных условий для самореализации и саморазвития личности каждого обучающегося, его последующей успешной социализации в обществе, оказание психолого-педагогической поддержки в процессе становления и развития ответственного, высокоразвитого, компетентного и творческого гражданина.

Задачи воспитательной работы:

- Развивать социальную активность, нравственные качества, активную гражданскую позицию обучающихся через разнообразные формы воспитательной работы.
- Обеспечивать активную поддержку творческих инициатив участников образовательного процесса.
- Формировать у обучающихся ключевые компетентности в вопросах здоровья и здорового образа жизни.
- Достигнуть совместными действиями обучающихся, педагогов, родителей, положительных результатов в различных сферах социально-педагогической и творческой деятельности.
- Укреплять взаимодействие с учреждениями и организациями социума.

Результат воспитательной работы:

- Развита социальная активность, нравственные качества, активную гражданскую позицию обучающихся через разнообразные формы воспитательной работы.
- Обеспечено активная поддержка творческих инициатив участников образовательного процесса.
- Сформировано у обучающихся ключевые компетентности в вопросах здоровья и здорового образа жизни.
- Достигнуто совместными действиями обучающихся, педагогов, родителей, положительных результатов в различных сферах социально-педагогической и творческой деятельности.
- Укрепить взаимодействие с учреждениями и организациями социума.

Работа с коллективом обучающихся:

- формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

Важнейшим аспектом в деятельности любого детского учреждения является работа с родителями, так, как только при взаимодействии ребенка, семьи и педагогического коллектива возможна организация полноценного воспитательного процесса.

Главными функциями взаимодействия являются:

- информационная;
- воспитательно-развивающая;
- формирующая;
- охранно-оздоровительная;
- контролирующая.

Формы взаимодействия:

- неделя открытых дверей;
- родительские собрания (2 раза в год);
- индивидуальные консультации;
- анкетирование родителей;
- открытые занятия;
- творческие мастерские;
- праздничные программы;
- мастер – класс;
- конкурсы.

**Календарный план воспитательной работы объединения
на 2026-2027 учебный год**

№ п/ п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат	Примечание
1	Гражданско-патриотическое	1. Международный день памяти жертв фашизма. 2. Всероссийские акции 3. Всероссийский урок «Победы»	Сентябрь в течение года май	Алиханова Э.М.	сформированы патриотические ценности представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям русского народа.	
2	Духовно-нравственное	День народного единства. День народного единства. Международный день памятников и исторических мест.	ноябрь	Алиханова Э.М.	сформированы ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.	

3	Художественно-эстетическое	1. Посещение музея 2. Выставка рисунков «Самое красивое представление элементов ПСХЭ Д. И. Менделеева»	октябрь	Алиханова Э.М.	сформированы характер и нравственные качества, а также развитие хорошего вкуса и в поведении.	
4	Спортивно-оздоровительное воспитание	Охрана здоровья Беседа о здоровом образе жизни	апрель	Алиханова Э.М.	1. инструктаж по ТБ, правилам пожарной безопасности, поведению на дорогах, поведению при угрозе ЧС и теракта 2. сформировано воспитание здорового образа жизни.	
5	Физическое воспитание	Экскурсии, прогулки	май	Алиханова Э.М.	способствовано укреплению здоровья	
6	Трудовое и профориентационное воспитание	1. Конкурсы, олимпиад различного уровня. 2. «Мир профессий» Проведение дней открытых дверей на базе Центра «Точка роста»	учебный год	Алиханова Э.М.	сформированы знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.	
7	Экологическое воспитание.	1. Всемирный день Земли 2. Всероссийский субботник 3. Экологическая акция «Чистое село»	март – апрель- май	Алиханова Э.М.	сформирована положительная оценка таких понятий, как экологическая ответственность, экологическая грамотность; побуждать детей к участию в экологических мероприятиях, к бережному отношению к природе;	

					формированию активной общественной позиции.	
8	Познавательное воспитание	1. День российской науки. 2. Участие в различных конкурсах . 3. «Экология от А до Я»	февраль в течении учебного года	Алиханова Э.М.	самообразование обучающихся; расширен кругозор обучающихся; получены навыки научно - исследовательской деятельности обучающихся.	