

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ»

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом  
ГАУ ДПО ИРО ОО  
Протокол № 22 от 30.04 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО  
\_\_\_\_\_  
С.В. Крупина  
Приказ № 175 от 30.04 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Маленькие гении»**

Направленность программы: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок освоения программы: 2 месяца

Автор-составитель:

Амандыков Денис Дмитриевич,  
педагог дополнительного образования  
первой квалификационной категории

Оренбург, 2026

## СОДЕРЖАНИЕ

|        |                                                | Стр. |
|--------|------------------------------------------------|------|
| 1.     | КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ      | 3    |
| 1.1.   | Пояснительная записка                          | 3    |
| 1.2.   | Цель и задачи программы                        | 3    |
| 1.3.   | Планируемые результаты освоения программы      | 4    |
| 2.     | КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ | 6    |
| 2.1.   | Материально-техническое обеспечение            | 6    |
| 2.2.   | Учебный план                                   | 6    |
| 2.2.1. | Содержание учебного плана                      | 7    |
| 2.3.   | Формы контроля и аттестации                    | 8    |
| 2.4.   | Оценочные материалы                            | 9    |
| 2.5.   | Методические материалы                         | 11   |

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Маленькие гении» имеет техническую направленность, реализуется в объёме 40 часов.

Программа адресована обучающимся 7-10 лет и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся; удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном развитии; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

## 1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: повышение уровня знаний обучающихся младшего школьного возраста в области современных информационных технологий.

Задачи программы:

Воспитывающие:

- формировать представления о правилах здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- формировать осознанное отношение к таким понятиям как ценность труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;
- развивать познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Развивающие:

- развивать умение сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- развивать умение соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- развивать умение анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;
- развивать умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- развивать умение выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы;

- развивать умение планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий.

Обучающие:

- формировать умения и навыки работы с основными компьютерными программами;
- формировать представления об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с видами компьютерной техники;
- формировать знания правил и приёмов работы на периферийных устройствах.

### 1.3. Планируемые результаты освоения программы

При освоении программы отслеживаются три вида результатов: личностный, метапредметный и предметный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

Личностные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- соблюдает правила здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- выражает осознанное отношение к труду как ценности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;
- имеет развитые познавательные интересы, проявляет активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- умеет сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- соблюдает с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- умеет анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;
- умеет строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- умеет выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы;
- умеет планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий.

### Предметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- владеет умениями и навыками работы с основными компьютерными программами (текстовые, табличные, графические редакторы и презентации);
- имеет представления об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с видами компьютерной техники;
- знает правила и приёмы работы на периферийных устройствах.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий требуются:

- учебный кабинет, стол для педагога, ученические парты и стулья, шкафы, стеллажи, доска магнитно-маркерная;
- компьютеры, мышки, ноутбуки, платформы для обучения.

### 2.2. Учебный план

| № п/п | 1/2 гр. | Форма проведения занятия | Кол-во часов | Тема                           | Формы контроля и аттестации                    |
|-------|---------|--------------------------|--------------|--------------------------------|------------------------------------------------|
| 1.    | 01.06   | Комбинированное занятие  | 2            | Вводное занятие                | Входной контроль (ребус)                       |
| 2.    | 03.06   | Практическое занятие     | 2            | Клавиатурный тренажер ВавуТуре | Практическая работа                            |
| 3.    | 05.06   | Практическое занятие     | 2            | Клавиатурный тренажер ВавуТуре | Практическая работа                            |
| 4.    | 08.06   | Практическое занятие     | 2            | Клавиатурный тренажер ВавуТуре | Практическая работа                            |
| 5.    | 10.06   | Практическое занятие     | 2            | Клавиатурный тренажер ВавуТуре | Практическая работа                            |
| 6.    | 15.06   | Практическое занятие     | 2            | Клавиатурный тренажер ВавуТуре | Практическая работа                            |
| 7.    | 17.06   | Практическое занятие     | 2            | Клавиатурный тренажер ВавуТуре | Практическая работа                            |
| 8.    | 19.06   | Практическое занятие     | 2            | Интерфейс текстового редактора | Практическая работа                            |
| 9.    | 22.06   | Практическое занятие     | 2            | Интерфейс программы            | Практическая работа                            |
| 10.   | 24.06   | Практическое занятие     | 2            | Интерфейс программы            | Промежуточная аттестация (практическая работа) |
| 11.   | 26.06   | Практическое занятие     | 2            | Дизайн презентации             | Практическая работа                            |
| 12.   | 29.06   | Практическое занятие     | 2            | Дизайн презентации             | Практическая работа                            |
| 13.   | 01.07   | Практическое занятие     | 2            | Дизайн презентации             | Практическая работа                            |
| 14.   | 03.07   | Практическое занятие     | 2            | Дизайн презентации             | Практическая работа                            |
| 15.   | 06.07   | Практическое занятие     | 2            | Дизайн презентации             | Практическая работа                            |

|     |       |                      |   |                                                |                                                                  |
|-----|-------|----------------------|---|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 16. | 08.07 | Практическое занятие | 2 | Создание компьютерной игры средствами GDEVELOP | Практическая работа                                              |
| 17. | 10.07 | Практическое занятие | 2 | Создание компьютерной игры средствами GDEVELOP | Практическая работа                                              |
| 18. | 13.07 | Практическое занятие | 2 | Создание компьютерной игры средствами GDEVELOP | Практическая работа                                              |
| 19. | 15.07 | Практическое занятие | 2 | Создание компьютерной игры средствами GDEVELOP | Практическая работа                                              |
| 20. | 17.07 | Практическое занятие | 2 | Итоговое занятие                               | Итоговая аттестация (разработка и презентация компьютерной игры) |

### 2.2.1. Содержание учебного плана

#### Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 час): организационные вопросы. Инструктаж по вопросам комплексной безопасности (антитеррористической и противопожарной направленностей, о порядке действий населения при звучании сигнала «Воздушная тревога», о правилах поведения вблизи водоемов, железнодорожного полотна, автодороги, в местах массового пребывания). Техника безопасности. Знакомство с основным оборудованием: ноутбук и ПК. Базовые характеристики. Порты и разъемы. Устройства ввода и вывода информации: клавиатура, мышь компьютерная, сканер, web-камера, монитор, колонки, наушники, принтер, МФУ. Горячие клавиши: CTRL+X, CTRL+C (или CTRL+INSERT), CTRL+V (или SHIFT+INSERT), CTRL+Z, ALT+TAB, ALT+F4, Win +L, F2, F3, F5, CTRL+D (или DELETE), ESC.

Практика (1 час): пункты меню «Пуск». Работа со стандартными приложениями. Корзина. Смена заставки. Перенос документа с флэшки на компьютер. Создание ярлыков на рабочем столе. Перемещение папки с одной в другую. Навигация по операционной системе и офисным приложениям с использованием горячих клавиш. Входной контроль (ребус).

#### Тема 1. Клавиатурный тренажер ВавуТуре (12 часов)

Практика (12 часов): изучение клавиатурного тренажера ВавуТуре, повышение уровня скорости набора текстовой информации.

## Тема 2. Интерфейс текстового редактора (2 часа)

Практика (2 часа): интерфейс текстового редактора Microsoft Word. Основные вкладки. Инструменты редактора. Разметка страниц. Шаблоны. Подготовка текстового документа к набору текста. Форматирование абзацев. Шрифты. Параметры текста: размер, цвет, фон. Рамки. Стили форматирования. Свойства ячеек. Вкладки и инструменты для работы с текстом. Отправка документа на печать. Введение текста. Разметка страницы. Создание нового документа разными способами. Набор и редактирование текста. Форматирование абзацев. Вставка и редактирование графических объектов. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Промежуточная аттестация (практическая работа).

## Тема 3. Интерфейс программы (4 часа)

Практика (4 часа): понятие и виды презентаций. Интерфейс программы Microsoft Power Point. Способы создания, открытия и сохранения презентаций. Режимы просмотра презентаций. Разработка презентации по шаблону, по заданной тематике.

## Тема 4. Дизайн презентации (10 часов)

Практика (10 часов): конструктор слайдов, фон, вставка объекта и текста. Анимирование объектов. Создание презентаций по темам: «Моя семья», «Моя малая Родина», «Мир моих увлечений» (наложение эффектов, демонстрация презентации) и пр. Самостоятельный поиск теоретического и визуального материала. Применение анимации к собственной презентации. Творческая работа на свободную тему.

## Тема 5. Создание компьютерной игры средствами GDEVELOP (8 часов)

Практика (8 часов): интерфейс и особенности сервиса GDEVELOP. Обучение различным элементам создания компьютерных игр. Основные жанры компьютерных игр и их различия. Создание своей компьютерной игры определенного жанра.

## Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): итоговая аттестация (разработка и презентация компьютерной игры).

## 2.3. Формы контроля и аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

Входной контроль проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Форма:

- ребус.

Текущий контроль осуществляется на занятиях для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Форма:

- практическая работа.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Форма:

- практическая работа.

Итоговая аттестация проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися программы (всего периода обучения по программе).

Форма:

- разработка и презентация компьютерной игры.

## 2.4. Оценочные материалы

### Входной контроль

Форма: ребус.

Максимально за задание – 1 балл.



Ответы:

1. Клавиатура
2. Программист
3. Винчестер
4. Программирование
5. Информатика
6. Исполнитель

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-2 балла;

средний уровень знаний – 3-4 балла;

высокий уровень знаний – 5-6 баллов.

### Текущий контроль

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы, а также стимулирования работы обучающихся, мониторинга результатов и подготовки к промежуточной аттестации. Текущий контроль осуществляется как в ходе теоретических занятий посредством введения в них элементов интерактива и беседы, так и в ходе выполнения практических работ. Во время практических работ педагог осуществляет наблюдение за правильностью выполнения обучающимися инструкций и технологических карт к ним, а также отслеживает активность обучающихся в выполнении частично регламентированных и творческих заданий. Кроме наблюдения в ходе занятий текущий контроль фактического усвоения материала проводится с использованием информационных технологий, что позволяет оценить уровень практических умений и навыков.

### Промежуточная аттестация

Форма: практическая работа.

Описание, требования к выполнению: в рамках выбранной темы необходимо создать и отредактировать текстовый документ, используя все изученные инструменты и текстовые редакторы. Практическая работа выполняется индивидуально.

Примерные темы проектов:

- редактирование текста по заданным критериям;
- создание изображения с использованием определенного набора фигур;
- написание текста с использованием различных инструментов текстового редактора.

Практическая работа оценивается по следующим критериям (макс. 15 баллов):

- креативность идеи – от 0 до 5 баллов;
- соблюдение основных критериев работы – от 0 до 5 баллов;
- скорость выполнения – от 0 до 5 баллов.

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-5 баллов;

средний уровень знаний – 6-10 баллов;

высокий уровень знаний – 11-15 баллов.

### Итоговая аттестация

Форма: разработка и презентация компьютерной игры.

Описание: создать компьютерную игру определённого жанра, используя сервис GDEVELOP.

Разработка компьютерной игры оценивается по следующим критериям (макс. 20 баллов):

- креативность идеи – от 0 до 5 баллов;
- структурная составляющая игры (внутреннее наполнение) – от 0 до 5 баллов;
- визуальная составляющая игры – от 0 до 5 баллов;
- скорость выполнения – от 0 до 5 баллов.

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-9 баллов;

средний уровень знаний – 10-14 баллов;

высокий уровень знаний – 15-20 баллов.

## 2.5. Методические материалы

### Список основной литературы

1. Формирование творческих способностей обучающихся на уроках информатики. Сборник учебно-методических разработок для педагогов / Составитель: Нарышкина С.О. – г. Тынды, 2024 г. – 36 с.
2. Шупаев, А.В. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ: учебно-методическое пособие / А. В. Шупаев. – 2-е изд., стер. – Москва: Флинта, 2022. – 97 с.

### Список дополнительной литературы

1. Кузьменко, Н.Г. Компьютерные сети и сетевые технологии / Н.Г. Кузьменко. – СПб.: Наука и техника, 2013. – 368 с.
2. Куроуз, Д. Компьютерные сети. Нисходящий подход / Д. Куроуз, К. Росс. – М.: Эксмо, 2016. – 912 с.
3. Нидал Даль, Э. Простая электроника для детей. Девять простых проектов с подсветкой, звуками и многое другое: практическое руководство / Э. Нидал Даль; пер. с англ. Ф.Г. Хохлова; под ред. Ю.П. Батырева. – Москва: Лаборатория знаний, 2021. – 98 с.

### Список цифровых ресурсов

1. Информатика и информационно-коммуникационные технологии. Персональный сайт А.М. Иванова: образовательный сайт [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://иванов-ам.рф/informatika/informatika.html> – (Дата обращения: 07.05.2026).
2. Кибер Ленинка: Электронная научная библиотека открытого доступа. Каталог статей, научных изданий. Читать онлайн или скачивать в PDF-формате. Математика [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/c/mathematics> – (Дата обращения: 07.05.2026).