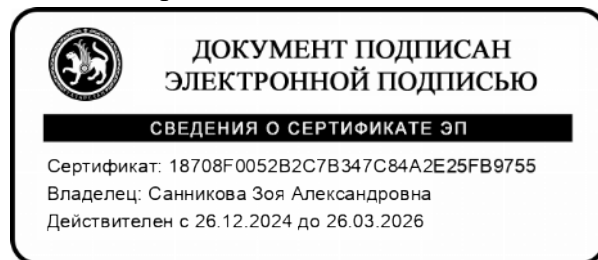


Управление образования исполнительного комитета НМР РТ  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр внешкольной работы» для одарённых детей НМР РТ

**ПРИНЯТО**  
на заседании методического совета  
протокол № 1 от 29.08.2025 г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор МБУ ДО «ЦВР»  
для одарённых детей НМР РТ



Введено в действие приказом  
№ 56 от 01.09.2025г.

**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Компьютерная азбука»**

**ДЕТСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ  
«Компьютерная азбука»**

**Год обучения: первый**

**Возраст воспитанников: 7-8лет, 1 класс**

**Срок реализации: 1 год**

Составила  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории  
Очкина Ольга Алексеевна

г. Нижнекамск, РТ

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная азбука»**

**Пояснительная записка**

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа детского объединения «Компьютерная азбука» составлена в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Закон Республики Татарстан «Об образовании» от 22.07.2013 г. № 68-ЗРТ (с изменениями и дополнениями);
- Закон Республики Татарстан «О государственных языках Республики Татарстан и других языках в Республике Татарстан» от 08.07.1992 г. № 1560-ХІІ (с изменениями и дополнениями);
- Закон Республики Татарстан «Об отдельных мерах по защите прав и законных интересов ребенка в Республике Татарстан» от 29.04.2022 г. № 26-ЗРТ (с изменениями и дополнениями);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 07.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)» (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи МОиН РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242);
- «Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ» Письмо МОиН РТ от 07.03.2023 г. № 2749/23;
- «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей» Письмо от 18.06.2003 г. № 28-02-484/16;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Стратегическая инициатива «Новая модель системы дополнительного образования», одобренная Президентом Российской Федерации 27.05.2015 г.;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017г. № 1642 (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный Закон Российской Федерации «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Приказ МОиН РТ от 20.03.2014 г. № 1465/14 «Об утверждении Модельного стандарта качества муниципальной услуги по организации предоставления дополнительного образования детей в многопрофильных организациях дополнительного образования в новой редакции»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями);

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказа МОиН РТ от 19.05.2021 г. № под-732/21 «О внедрении Навигатора дополнительного образования Республики Татарстан»;
- Национальный проект «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Санитарные правила 2.4.3648-20);
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р (с изменениями и дополнениями);
- Программа развития МБУ ДО «Центр внешкольной работы» для одаренных детей НМР РТ на 2022-2030 уч.гг.;
- Устав МБУ ДО «Центр внешкольной работы» для одарённых детей НМР РТ;
- Локальные нормативные акты Центра, утвержденные в 2024 году.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» отнесена к программам **технической направленности**. Ее цель и задачи направлены на формирование нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

**Актуальность.** Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с раннего школьного возраста.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Занятия по информатике вносят значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика, на которой целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению воспитанников информационного компонента общеучебных умений и навыков.

**Новизна** данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы состоит в том, что она опирается на понимание приоритетности воспитательной работы, направленной на развитие интеллекта ребенка, его нравственных качеств.

**Педагогическая целесообразность** изучения состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

**Цель** -создание условий для подготовки детей к эффективному использованию информационных технологий, освоению знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре.

#### **Задачи:**

##### **Образовательные:**

- Формировать умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению.
- Формировать умение представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок «И», «ИЛИ», «НЕ», «НАЙДЕТСЯ», «ДЛЯ ВСЕХ».
- Формировать понятий «команда», «исполнитель», «алгоритм» и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей.

##### **Воспитательные**

- Воспитывать инициативные качества.
- Воспитывать уважительного отношения к собеседнику.
- Воспитывать трудолюбия.

##### **Развивающие**

- Формировать логическое и алгоритмическое мышление.
- Развивать внимание и память.
- Прививать навыки самообучения, коммуникативные умения и элементы информационной культуры, умение работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск).

**Отличительная особенность программы** состоит в широком использовании занимательных логических заданий и практических навыков работы за компьютером. Через них воспитанники перейдут к изучению новых информационных технологий на соответствующем уровне развития, будут учиться применять компьютер как средство получения новых знаний. В содержательном плане данная программа является основой любого базового курса информатики, ориентированного на овладение минимумом содержания образовательной области "Информатика и информационные технологии".

**Возраст детей, участвующих в реализации программы.** Программа работы детского объединения «Компьютерная азбука» ориентирована на детей 7-8 лет. Программа составлена на 1 год. Количество групп – 2. Набор в группы - свободный. Группа - общеобразовательная. Так как дети занимаются в объединении первый год, количество воспитанников – 15 человек в группе. Состав группы - постоянный.

**Сроки и этапы реализации программы.** Занятия проводятся в каб.333 МБОУ «Лицей №14» четыре раза в неделю по 1 занятию, 144 часа в год. Занятия проводит педагог дополнительного образования Очкина О.А. от МБУ ДО «Центр внешкольной работы» для одарённых детей НМР РТ.

**Формы и режим проведения занятий.** В соответствии с базисным учебным планом на изучение предмета «Компьютерная азбука» в учебном плане отводится 4 часа в неделю, то есть 4 дня по 1 занятию. Продолжительность занятия 40 минут. Общий объем времени за год обучения составляет 144 часа.

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная, индивидуально – групповая.

### **Ожидаемые результаты**

Знать	Уметь
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понятия вверх, вниз, вправо, влево;</li> <li>• Понятия существенного признака предмета;</li> <li>• Понятие существенного признака группы предметов;</li> <li>• Понятие «лишнего» предмета в группе предметов;</li> <li>• Правила безопасного поведения при работе с компьютером</li> <li>• Основные сферы применения компьютеров</li> <li>• Назначение клавиш Enter, BackSpace, пробел</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;</li> <li>• Выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;</li> <li>• Решать логические задачи, соответствующие уровню развития воспитанников;</li> <li>• Решать задачи, связанные с конструированием изображений несложных геометрических фигур;</li> <li>• Управлять простыми информационными объектами и осуществлять выбор на компьютере;</li> <li>• Вводить числовую информацию, используя клавиатуру компьютера;</li> <li>• Применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами</li> <li>• Использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами из ППП "Страна Фантазия" - 1-й год обучения</li> <li>уметь управлять объектами на экране монитора</li> </ul>
--	---

### Мониторинг. Виды контроля.

Для полноценной реализации данной программы используются разные **виды контроля**:

- начальный (или входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей – педагогическое наблюдение.
- текущий – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью ребенка в процессе занятий;
- промежуточный – тестовая работа;
- итоговый – комплексная диагностическая работа.

Методы отслеживания (диагностики) успешности овладения содержанием программы: педагогическое наблюдение, тестирование, участие в мероприятиях, защита проектов, решение задач поискового характера, активность детей на занятиях.

**Формой подведения итогов** считать: участие в школьных мероприятия: предметных неделях, олимпиадах разного уровня, конкурсах.

Документальные формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы отражают достижения каждого ребёнка: портфолио, диагностические карты. Они необходимы для подтверждения достоверности полученных результатов освоения программы.

### *Учебный план по предмету «Компьютерная азбука» на 144 часа в год*

№	Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
1.1	Вводный инструктаж	1	1		
<b>2.</b>	<b>Наш компьютер – верный друг</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
2.1	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Сказка «Компьютерная школа». Что умеет делать компьютер?	1	1		
2.2	День солидарности в борьбе с терроризмом	1	1		
2.3	Основные устройства компьютера: клавиатура.	1		1	

2.4- 2.5	Основные устройства компьютера: мышь.	2		2	
2.6- 2.7	Основные устройства компьютера: монитор, системный блок.	2		2	
<b>3.</b>	<b>Описание предметов по различным признакам</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	
3.1- 3.2	Цвет предметов	2	0,5	1,5	
3.3- 3.4	Форма предметов	2	0,5	1,5	
3.5- 3.6	Размер предметов	2	0,5	1,5	
3.7- 3.8	Названия предметов	2	0,5	1,5	
3.9- 3.10	Признаки предметов	2	0,5	1,5	
3.11- 3.12	Состав предметов	2	0,5	1,5	
3.13- 3.14	Графический рисунок по образцу.	2		2	
3.15	Проверочная работа	1		1	
3.16	Разбор проверочной работы	1		1	
3.17- 3.18	Повторение	2	1	1	
3.19- 3.20	Квест «Где и как могут двигаться пешеходы.»	2		2	
<b>4.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
4.1- 4.4	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	4	1	3	
4.5- 4.6	Конструирование.	2	1	1	
4.7- 4.10	Графический редактор TuxPaint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра.	4	1	3	
4.11- 4.12	Использование графических примитивов.	2	1	1	
4.13- 4.14	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	2	0,5	1,5	
4.15- 4.16	Создание, сохранение рисунка.	2	0,5	1,5	

4.17-4.18	Проект «Фантастический зверь»	2		2	
<b>5.</b>	<b>Введение в логику</b>	<b>60</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	
5.1-5.2	Понятия «равно», «неравно»	2	0,5	1,5	
5.3-5.4	Понятие «больше», «меньше»	2		2	
5.5-5.6	День Конституции РТ	2	1	1	
5.7-5.12	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	6	0,5	5,5	Устный опрос
5.13-5.14	Всероссийский урок «Безопасность школьников в сети Интернет». Всероссийская акция «Час кода» (информатика)	2	1	1	
5.15-5.16	Действия предметов	2	0,5	1,5	
5.17-5.18	Последовательность событий	2	0,5	1,5	
5.19-5.20	Порядок действий	2	0,5	1,5	
5.21-5.22	Развитие внимания.	2	1	1	Устный опрос
5.23	Правовая беседа-игра «Детство под защитой закона», посвящённая Всемирному Дню прав ребенка и Всероссийскому дню правовой помощи детям.	1		1	
5.24	Развитие внимания. Самостоятельная работа.	1		1	Устный опрос
5.25	Развитие внимания. Анализ самостоятельной работы.	1		1	Устный опрос
5.26	«День гражданской обороны»	1	1		
5.27-5.30	Развитие внимания.	4		4	Устный опрос
5.31-5.32	Выделение существенных признаков предмета	2	0,5	1,5	
5.33-5.34	День Конституции РФ	2	1	1	
5.35-5.36	Выделение существенных признаков группы предметов	2	0,5	1,5	Устный опрос



5.37- 5.38	Выявление закономерностей в расположении предметов	2	0,5	1,5	Устный опрос
5.39- 5.40	Игра ролевая «Правила поведения в автобусе, трамвае, легковом и грузовом автомобилях»	2		2	
5.41- 5.42	Решение логических задач. Выявление закономерностей в расположении предметов.	2		2	Устный опрос
5.43.- 5.44	Урок загадок.	2		2	Устный опрос
5.45.- 5.46	Логика и конструирование	2		2	Устный опрос
5.47.- 5.52	Работа с программами	6	0,5	5,5	Устный опрос
5.53- 5.54	Диагностика внимания и памяти	2		2	<u>Текущий контроль</u>
5.55	Проверочная работа	1		1	
5.56	Разбор проверочной работы	1		1	
5.57- 5.58	Повторение	2	0,5	1,5	
5.59- 5.60	Практикум «Требования ПДД к движению велосипедов»	2		2	Тестирование
<b>6.</b>	<b>Множества</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	
6.1- 6.2	Цифры	2	0,5	1,5	Устный опрос
6.3- 6.4	Возрастание, убывание	2	0,5	1,5	Устный опрос
6.5- 6.6	Множество и его элементы	2	0,5	1,5	Устный опрос
6.7- 6.8	Способы задания множеств	2	0,5	1,5	Устный опрос
6.9- 6.10	Сравнение множеств	2	0,5	1,5	Устный опрос
6.11- 6.12	Отображение множеств	2	0,5	1,5	Деловая игра
6.13- 6.14	Кодирование	2	0,5	1,5	<u>Текущий контроль</u>
6.15- 6.16	Симметрия фигур	2	0,5	1,5	
6.17- 6.18	Исполнитель. Исполнитель Транспортер.	2		2	
6.19	Проверочная работа	1		1	Устный опрос

6.20	Анализ проверочной работы.	1		1	Устный опрос
6.21-6.22	Заключительное повторение «Цирк»	2		2	Устный опрос
6.23-6.24	Викторина «Виды светофоров»	2		2	
<b>7.</b>	<b>Комбинаторика</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	
7.1-7.2	Отрицание	2	0,5	1,5	Устный опрос
7.3-7.4	Понятия «истина» и «ложь»	2	0,5	1,5	Устный опрос
7.5-7.6	Понятие «дерево»	2	0,5	1,5	Турнир
7.7-7.8	Графы	2	0,5	1,5	
7.9	Комбинаторика. Проверочная работа	1		1	Устный опрос
7.10	Разбор проверочной работы	1		1	Проект
7.11-7.12	Логические задачи	2	0,5	1,5	Проект
7.13-7.14	Повторение Зачетный урок по ПДД.	2	0,5	1,5	<u>Итоговый контроль</u>
	<b>Итого часов:</b>	<b>144</b>	<b>27</b>	<b>117</b>	

### **Содержание учебного плана**

#### **Раздел 1. Вводное занятие.**

**Тема 1.1.** Вводный инструктаж по ТБ, ППБ, ПДД, ОТ, ЗОЖ, антитеррору и профилактике экстремизма.

**Теория.** Ознакомить с планом работы на предстоящий год.

#### **Раздел 2. Наш компьютер – верный друг**

**Тема 2.1.** Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Сказка «Компьютерная школа». Что умеет делать компьютер?

**Теория.** Знакомство с техникой безопасности при работе с компьютером. Знакомство с устройствами компьютера.

**Тема 2.2** День солидарности в борьбе с терроризмом

**Теория.** Представление о терроризме, необходимости проявления бдительности с целью профилактики совершения террористических актов.

**Тема 2.3** Основные устройства компьютера: клавиатура.

**Практика.** «Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре. Задание 1-9

**Тема 2.4-2.5** Основные устройства компьютера: мышь.

**Практика.** «Компьютер и его основные устройства»

«Мышь. Пиктограммы» задания 1 – 7 в программе «Мир информатики. 1 класс». ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Изучение компьютера. Мышка».

**Тема 2.6-2.7** Основные устройства компьютера: монитор, системный блок.

**Практика.** ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Изучение компьютера. Клавиатура».

### **Раздел 3. Описание предметов по различным признакам**

**Тема 3.1.-3.2** Цвет предметов

**Теория.** Многообразие цветов. Понятие классификации.

**Практика.** Определение цвета предметов. Классифицировать предметы по их цвету.

Выявление закономерности в чередовании цветов. Игра «Назови цвет». Игра «Что такого цвета?». Игра «Бывает — не бывает». Загадки, задачи-шутки.

**Тема 3.3-3.4.** Форма предметов.

**Теория.** Многообразие форм. Классификация форм.

**Практика.** Определение формы предметов. Классификация предметов по форме.

Выявление закономерности в чередовании фигур различной формы. Игра «Назови форму». Игра «Что такой формы?». Игра «Бывает — не бывает». Работа с палочками. Загадки, задачи-шутки.

**Тема 3.5-3.6** Размер предметов.

**Теория.** Понятие размера предмета: большой, маленький, средний.

**Практика.** Сравнение и классификация предметов по их размеру. Выявление закономерности в чередовании предметов. Игра «Кто большой?» Игра «Карлики — великаны». Игра «Говори наоборот». Загадки, задачи-шутки.

**Тема 3.7-3.8.** Названия предметов.

**Теория.** Понятие «общее название» для группы предметов.

**Практика.** Обобщение и классификация предметов по их общему названию. Задание «Дай название предмету». Игра «Найди лишнее». Загадки, задачи-шутки.

**Тема 3.9-3.10.** Признаки предметов.

**Теория.** Понятие признака предметов (цвет, форма, размер, название и т.п.).

**Практика.** Описание и определение предметов через их признаки. Обобщение и классификация предметов по какому-либо общему признаку. Игра «Угадай предмет».

**Тема 3.11-3.12** Состав предметов.

**Теория.** Понятие составных частей предметов.

**Практика.** Описание и определение предметов через их составные части. Задание «Из чего состоит предмет». Игра «Угадай предмет». Игра «Нарисуй предмет».

**Тема 3.13-3.14** Графический рисунок по образцу.

**Практика.** Выполнение графического рисунка по образцу.

**Тема 3.15** Проверочная работа.

**Практика.** Обобщить и систематизировать знания по теме.

**Тема 3.16** Разбор проверочной работы.

**Практика.** Обсуждение результатов проверочной работы. Разбор заданий, подобных заданиям проверочной работы.

**Тема 3.17-3.18.** Повторение.

**Теория.** Повторение изученных понятий.

**Практика.** Выполнение заданий аналогичных заданиям раздела.

**Тема 3.19-3.20** Квест «Где и как могут двигаться пешеходы»

**Практика.** Виды дорожных знаков, безопасность дорожного движения.

**Раздел 4. Информационные технологии.**

**Тема 4.1-4.4.** Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.

**Теория.** Понятие Графика.

**Практика.** Мир Информатики 1 класс». Собери картинку. «Мир Информатики 1 класс». Раскрашивание компьютерных рисунков. Задание 1-8.

**Тема 4.5-4.6.** Конструирование.

**Теория.** Понятие Конструирование.

**Практика.** Конструирование объектов на бумаге из геометрических фигур: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник. «Мир Информатики 1 класс» Конструирование. Задание 1-4.

**Тема 4.7.-4.10.** Графический редактор TuxPaint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра.

**Теория.** Графический редактор.

**Практика.** ОС Linux Рисование в графическом редакторе TuxPaint с помощью штампов. ОС Linux Рисование в графическом редакторе TuxPaint. (Рисунок «Кораблик»).

**Тема 4.11-4.12.** Использование графических примитивов.

**Теория.** Графические примитивы.

**Практика.** Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Слоник»).

**Тема 4.13.-4.14.** Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.

**Теория.** Различные инструменты редактора Paint.

**Практика.** Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Цветы»).

**Тема 4.15.-4.16.** Создание, сохранение рисунка.

**Теория.** Способы сохранения информации.

**Практика.** Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Цыплёнок»). Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Машина»). Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Бабочка»).

**Тема 4.17.-4.18.** Проект «Фантастический зверь».

**Практика.** Изображение фантастического животного.

## **Раздел 5. Введение в логику**

**Тема 5.1-5.2** Понятия «равно», «не равно».

**Теория.** Понятие «столько же», «равно», «не равно»

**Практика.** Сравнение групп предметов по количеству. Игра «Покажем столько же», «Ночь», «Прыгни столько же», задачи-шутки.

**Тема 5.3-5.4.** Понятие «больше», «меньше».

**Практика.** Сравнение групп предметов по количеству. Игра «Прыгни больше, меньше», «Угадай-ка», «Закончи предложение», задачи-шутки, загадки.

**Тема 5.5-5.6.** День Конституции РТ.

**Теория.** Понятия «Закон, порядок, право», представление о Конституции РТ, о символике: флаге, гербе, гимне.

**Тема 5.7.-5.12** Понятия вверх, вниз, вправо, влево.

**Теория.** Понятия вверх, вниз, вправо, влево. Курсор и клавиша <ENTER>. Понятие «Замкнутая область».

**Практика.** Работа с клавишами управление курсором. Курсор. Назначение клавиш-стрелок. Клавиша <ENTER>. Назначение клавиши <Пробел>, <BACKSPACE>.

Программа «Лабиринт». Программа «Собери картинку». Заливка краской замкнуто области рисунка. Программа «Раскрась-ка».

**Тема 5.13-5.14** Всероссийский урок «Безопасность школьников в сети Интернет». Всероссийская акция «Час кода»

**Теория.** Правила ответственного и безопасного поведения в современной информационной среде, способы защиты от противоправных посягательств в сети Интернет и мобильной (сотовой) связи

**Тема 5.15.-5.16.** Действия предметов.

**Теория.** Понятие «алгоритм»

**Практика.** Составление и выполнение алгоритма, поиск ошибок и исправление алгоритма. Игра «Назови действия»

**Тема 5.17.-5.18.** Последовательность событий.

**Теория.** Понятие «алгоритм»

**Практика.** Определение последовательности событий. Ролевые игры «Кем (чем) будет?», «Кем (чем) был?»

**Тема 5.19.-5.20.** Порядок действий.

**Теория.** Понятие «алгоритм»

**Практика.** Выполнение и составление порядка действий, приводящего к достижению цели. Проверка уровня знаний и умений.

**Тема 5.21-5.22** Развитие внимания.

**Теория.** Функциональные клавиши <F1>, <F2>, <F3>. Безопасное общение с компьютером.

**Практика.** Выполнение специальных заданий для диагностики и развития внимания. Решение задач на развитие внимания. Игра «Угадай-ка». Назначение функциональных

клавиш <F1>, <F2>, <F3> в программе «Внимание». Графический диктант по клеточкам. Программа «Внимание» - «Нади отличия».

**Тема 5.23** Правовая беседа-игра «Детство под защитой закона», посвящённая Всемирному Дню прав ребенка и Всероссийскому дню правовой помощи детям.

**Практика.** Всероссийский день правовой помощи детям – это еще одна возможность создать для них комфортную правовую атмосферу.

**Тема 5.24.** Развитие внимания. Самостоятельная работа.

**Практика.** Проверка качества усвоения материала.

**Тема 5.25.** Развитие внимания. Анализ самостоятельной работы.

**Практика.** Анализ самостоятельной работы, решение подобных задач.

**Тема 5.26.** «День гражданской обороны».

**Теория.** Гражданская оборона, меры защиты от чрезвычайных ситуаций, навыки выполнения личной безопасности, безопасного поведения в быту.

**Тема 5.27.-5.30.** Развитие внимания.

**Практика.** Специальные задания для диагностики и развития внимания детей. Диагностика переключения и распределения внимания детей. Задачи на развитие внимания. Работа на компьютере - программа по выбору педагога.

**Тема 5.31.-5.32.** Выделение существенных признаков предмета.

**Теория.** Понятие существенного признака.

**Практика.** Выделение существенных признаков предметов. Работа на компьютере – программа «Третий лишний».

**Тема 5.33-5.34.** День Конституции РФ.

**Теория.** Основной закон Российской Федерации. Гражданские права и обязанности.

**Тема 5.35.-5.36.** Выделение существенных признаков группы предметов.

**Теория.** Понятие «Существенный признак».

**Практика.** Выделение общего признака группы предметов, лишний предмет в группе предметов. Игра «Зачеркни число». Программа «Укажи лишнего»

**Тема 5.37.-5.38.** Выявление закономерностей в расположении предметов.

**Теория.** Понятие преобразования «Поворот».

**Практика.** Выявление закономерности в расположении предметов. Программа «Последовательности».

**Тема 5.39-5.40** Игра ролевая «Правила поведения в автобусе, трамвае, легковом и грузовом автомобилях»

**Практика.** Организовать игру-викторину по правилам дорожного движения. На детской транспортной площадке провести практические занятия.

**Тема 5.41.-5.42.** Решение логических задач. Выявление закономерностей в расположении предметов.

**Практика.** Выявление закономерностей в расположении предметов. Введение числовой информации с клавиатуры. Программа «Счет».

**Тема 5.43.-5.44.** Урок загадок.

**Практика.** Решение задач, замаскированных под загадки и шутки. Программа «Загадки-1». Решение кроссворда.

**Тема 5.45.-5.46.** Логика и конструирование.

**Практика.** Решение задач, замаскированных под загадки и шутки. Программа «Танграм». Деление фигур на заданные части по представлению. Программа «Фантазия» - конструктор из треугольников.

**Тема 5.47.-5.52.** Работа с программами.

**Теория.** Устройство компьютера. Рабочие программы MicrosoftWord, графический редактор Paint.

**Практика.** Работа с компьютерной мышью. Работа с клавиатурным тренажером. Редактирование готового текста. Работа с запуском программ на выполнение. Сохранение информации на носителе. Раскрашивание рисунков. Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Карандаш, Кисть, Распылитель.

**Тема 5.53-5.54.** Диагностика внимания и памяти.

**Практика.** Выполнение специальных заданий для диагностики и развития внимания воспитанников.

**Тема 5.55.** Проверочная работа.

**Практика.** Проверка качества усвоения изученного материала.

**Тема 5.56.** Разбор проверочной работы

**Практика.** Разбор ошибок, допущенных в проверочной работе.

**Тема 5.57.-5.58.** Повторение.

**Теория.** Повторение назначения ранее изученных клавиш (<Пробел>, <BACKSPACE>, <ENTER>, <↑, ↓, ←, →>) и понятия «замкнутая область». Клавиатура.

**Практика.** Работа на клавиатуре («Мир информатики. 1 класс» Задание 4-5). Задания на развитие внимания, логического и образного мышления.

**Тема 5.59-5.60.** Практикум «Требования ПДД к движению велосипедов».

**Практика.** Велосипед – транспортное средство. Управление велосипедом: требования к водителю. Требования ПДД к движению велосипедов. Требования к техническому состоянию велосипеда, его оборудованию и к экипировке водителя.

## **Раздел 6. Множества**

**Тема 6.1-6.2.** Цифры.

**Теория.** Порядок следования чисел натурального ряда. Порядковые числительные.

**Практика.** Сравнение чисел. Игра «Убираем цифры», «Следующее (предыдущее) число», «Прыгни больше (меньше)», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.3-6.4. Возрастание, убывание.**

**Теория.** Числа натурального ряда. Способы сравнения чисел.

**Практика.** Сравнение чисел. Запись чисел в порядке возрастания и убывания. Игра «Расставь по возрастанию (убыванию)», «Расставь по росту», «Угадайка», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.5-6.6. Множество и его элементы.**

**Теория.** Понятие «множества», «элементы множества».

**Практика.** Определение принадлежности элемента множеству. Игра «Рыба, птица, зверь», «Цветок, дерево, фрукт, овощ», «Назови множество», «Я знаю», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.7-6.8. Способы задания множеств.**

**Теория.** Понятие «множества», «элементы множества».

**Практика.** Различные способы задания множеств: пересечение и задание свойства его элементов. Игра «Перечисли множество», «Назови множество», «Найди лишнего», «Съедобное-несъедобное», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.9-6.10. Сравнение множеств.**

**Теория.** Понятие равенства множеств.

**Практика.** Сравнение множеств по числу элементов в них. Игра «Прыгни больше (меньше)», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.11-6.12. Отображение множеств.**

**Теория.** Понятие «отображение множеств».

**Практика.** Установка соответствия элементов одного множества элементам другого множества. Игра «Слово на букву», «Слово, соберись», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.13-6.14. Кодирование.**

**Теория.** Понятие «кодирование» и «декодирование».

**Практика.** Установка соответствия предметов или действий другим предметам или действиям. Кодирование направления движения стрелками. Кодирование букв цифрами. Кодирование букв флажками. Игра «Выбираем капитанам», «Морские пираты», «Слово на букву», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.15-6.16. Симметрия фигур.**

**Теория.** Понятие симметричности фигур, оси симметрии.

**Практика.** Нахождение оси симметрии некоторых фигур. Игра «Зеркало», «Есть ли оси симметрии», загадки, задачи-шутки.

#### **Тема 6.17-6.18. Исполнитель. Исполнитель Транспортер.**

**Практика.** «Мир Информатики. 1 класс». Исполнитель Транспортер. Задание 1-6

#### **Тема 6.19. Проверочная работа.**

**Практика.** Закрепление предыдущей темы. Проверка знаний.

#### **Тема 6.20. Анализ проверочной работы.**



**Практика.** Обсуждение результатов проверочной работы. Разбор заданий, подобных заданиям проверочной работы.

**Тема 6.21-6.22.** Заключительное повторение «Цирк».

**Практика.** Повторение пройденного материала. Игра «Следующее (предыдущее) число», «Расставь по возрастанию (убыванию)», «Рыбы, птица, зверь», «Цирковое-нецирковое», «Зеркало», «Придумай историю по схеме», «Слово на букву».

**Тема 6.23-6.24** Викторина «Виды светофоров»

**Практика.** Изучить основные виды светофоров и значение их сигналов. Сформировать умение быстро и безошибочно ориентироваться и действовать по сигналам светофора.

## **Раздел 7. Комбинаторика**

**Тема 7.1-7.2** Отрицание.

**Теория.** Понятие «отрицание», отрицание некоторого свойства с помощью частицы «не».

**Практика.** Классификация предметов по одному свойству, подбор противоположного свойства другого предмета, игры «Говори наоборот», «Сделай наоборот», «Найди себя», загадки, задачи-шутки.

**Тема 7.3-7.4** Понятия «истина» и «ложь».

**Теория.** Понятия «истина» и «ложь».

**Практика.** Оценка простейших высказываний с точки зрения истинности или ложности. Игра «Исправь ошибку», «Дай истинное название», «Бывает – не бывает», «Говори истину», «Говори ложь».

**Тема 7.5-7.6** Понятие «дерево».

**Теория.** Понятие «дерево».

**Практика.** Классификация предметов по нескольким свойствам. Узнавание предметов по нескольким свойствам (с помощью дерева). Игра «Выращивание дерева».

**Тема 7.7-7.8** Графы.

**Теория.** Понятие графы.

**Практика.** Решение некоторых задач с помощью графов. Игра «Сосчитай пути», «Составь меню», загадки, задачи-шутки.

**Тема 7.9** Комбинаторика. Проверочная работа

**Практика.** Решение некоторых задач комбинаторного типа. Игра «Узнай, сколько фишек в каждой руке», «Займи домик». Контрольная работа.

**Тема 7.10** Разбор проверочной работы.

**Практика.** Разбор характерных ошибок в проверочной работе. Закрепление приобретенных знаний и умений. Игра «Угадай, сколько фишек в каждой руке», «Разложи квадраты».

**Тема 7.11-7.12** Логические задачи.

**Теория.** Способы решения задач комбинаторного типа, логических задач.

**Практика.** Решения задач комбинаторного типа, логических задач, старинная народная задача «Галки и палки». «Рыба, птица, зверь», «Кто старше?», «Карлики-великаны», «Угадай предмет», загадки, задачи-шутки.

**Тема 7.13-7.14** Повторение. Зачетный урок по ПДД.

**Теория.** Пройденный материал.

**Практика.** Игра «Найди лишнего», «Бывает-не бывает», «Следующее (предыдущее) число», «Зеркало», «Выполни действия», загадки, задачи-шутки. Тестирование.

### **Методическое, дидактическое и материально-техническое обеспечение**

Методы стимулирования и мотивации через:

методы формирования интереса к учению (эмоциональное стимулирование):

- учебно-познавательная игра;

методы формирования долга и ответственности в учении:

- предъявления учебных требований и др.

объяснительно-иллюстративные методы:

- сообщение об учебной информации по теме;

- организация наглядного восприятия;

- разъяснения основных теоретических положений;

- установление связи с изученным материалом;

- организация первичного закрепления нового знания, его применение в учебном задании.

социальные методы:

- создание ситуации взаимопомощи;

- заинтересованность в результатах;

- взаимопроверка;

Методы организации и осуществления учебных действий и операций через:

- проблемные ситуации и др.

- восприятие учебной информации посредством чувств - словесные методы, наглядные методы, практические методы.

- организация и осуществление логических операций - индуктивные, дедуктивные, метод аналогий и др.

- создание проблемной ситуации;

- выполнение творческих заданий.

Методы контроля и самоконтроля через:

- методы устного контроля;

- письменного контроля;

### **Виды дидактического материала**

- Прикладные программы – CD Страна «Фантазия» первые шаги.

- дидактические пособия – карточки с развивающими логическими заданиями, карточки для проведения «Графического диктанта»

### **Материально – техническое обеспечение**

1. Учебный кабинет

2. Столы-15, стулья-30


3. Доска настенная
4. Интерактивная доска
5. Проектор мультимедийный
6. Компьютер стационарный
7. Мобильный класс

### **Список литературы для педагога**

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Информатика. Методические рекомендации для учителя. 1 класс. Санкт – Петербург. “БХВ-Петербург”, 2017.
2. Компакт-диск «Мир информатики. 1-2 класс» [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г. – 1 электронный оптический диск
3. Компакт-диск страна «Фантазия» первые шаги.
3. Образовательный портал <http://www.ecsocman.edu.ru>
4. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
5. Образовательная платформа Учи.ру. <https://uchi.ru/>
6. Учительский портал <http://www.uchportal.ru/load/135>

### **Список литературы для воспитанников**

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Информатика. Учебник–тетрадь для ученика. 1 класс. Санкт – Петербург. “БХВ-Петербург”, 2017.
2. Усачев А.А. Правила дорожного движения. Для будущих водителей и их родителей. М.:Самовар,2000.
3. Астахов П. А. Я и дорога. М. : Эксмо, 2010.
4. Азбука дороги. Детская энциклопедия.-2007.
5. Астафьев, В.П. Белогудка.-М.:Дет.лит.,1987.
6. В.В. Бианки “Как муравьишка домой спешил”, “Аришка трусишка”, “Кто чем поет”, “Хвосты”, “Чей нос лучше”, «Первая охота», «Снежная книга», «Лесные домишки», «Лис и мышонок»
7. Осеева. «Сыновья», «До первого дождя», «Плохое», «Синие листья».

Лист согласования			Тип согласования: <b>последовательное</b>	
№	ФИО	Срок согласования	Результат согласования	Замечания
1	Санникова З.А.		 Подписано 18.12.2025 - 07:55	-