

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение  
Свердловской области «Дворец молодёжи»  
Центр цифрового образования «IT-куб»

Принята на заседании  
научно-методического совета  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
Протокол № 7 от 21.08.2025 г.

Утверждена директором  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
А. Н. Слизько  
Приказ № 890-д от 21.08.2025 г.

Рабочая программа  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
технической направленности

**«Про IT 1.0»**  
**Модуль «Юный программист»**

Возраст обучающихся: 6 – 11 лет

Авторы-составители  
общеобразовательной общеразвивающей  
программы:  
Портнягин В.П.,  
педагог дополнительного  
образования,  
Стрябкова А.Е.,  
методист.

Разработчики рабочей  
программы:  
Почечуева Е.А.,  
педагог дополнительного  
образования,  
Стрябкова А.Е.,  
методист.

г. Екатеринбург, 2025.

## **I. Пояснительная записка**

Программа «Про IT 1.0» модуль «Юный программист» имеет ***техническую направленность***.

Данная программа направлена на освоение базовых навыков в сфере информационных технологий, которые будут способствовать развитию интереса обучающихся в области программирования, информационной и технологической культуры посредством проектной и творческой деятельности.

Модуль знакомит с основами информатики, алгоритмики и логики. Через знакомство с информационными технологиями, базовыми инструментами компьютера, управление операционными системами и изучение специального ПО у обучающихся будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции.

Программа «Про IT 1.0» предназначена для обучающихся в возрасте 6 – 11 лет.

### **1.1. Особенности обучения в текущем учебном году по общеразвивающей программе.**

В основу программы заложены принципы модульности и практической направленности, что обеспечит вариативность обучения. Содержание учебных модулей направлено на детальное изучение алгоритмизации, реализацию межпредметных связей, организацию проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

В течение всего процесса обучения по программе обучающиеся знакомятся с базовыми принципами программирования при помощи специального ПО, современными технологиями IT-индустрии, правильным и безопасным использованием компьютерной техники.

По уровню освоения программа общеразвивающая, ***стартового уровня***.

Программа обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки. Стартовый уровень предполагает использование и реализацию

общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся 6 – 11 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися.

**Формы обучения:** очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

### **1.2 Особенности организации образовательной деятельности.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Про IT 1.0» модуль «Юный программист» предназначена для обучающихся в возрасте 6 – 11 лет. Количество обучающихся в группах ЮП-1, ЮП-2 – 12 человек.

Группы формируются по возрасту: 6 – 8, 8 – 11 лет.

#### **Режим занятий, объём общеразвивающей программы.**

Длительность одного занятия составляет 2 академических часа (продолжительность одного академического часа – 30 минут для групп, сформированных по возрасту 6 – 8 лет (ЮП-1); 45 минут для групп, сформированных по возрасту 8 – 11 лет (ЮП-2)), перерыв между академическими часами – 10 минут, периодичность занятий – 1 раз в неделю. Объём общеразвивающей программы составляет 54 академических часа.

### **1.3 Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование базовых технических компетенций обучающихся, посредством вовлечения в практическую деятельность и погружения в информационно-техническую среду.

#### **Задачи:**

##### **Обучающие:**

– познакомить с базовой системой понятий информатики и программирования;

- сформировать навыки работы с языками блочного и визуального программирования;

- сформировать навыки работы с компьютерным оборудованием и программами.

***Развивающие:***

- способствовать развитию внимания, памяти и воображения;

- способствовать формированию и развитию навыка работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;

- способствовать развитию умения формулировать и излагать мысли в чёткой логической последовательности, аргументировать и отстаивать свою точку зрения;

- способствовать формированию интереса к исследовательской и проектной деятельности;

- способствовать формированию и развитию навыка исследовательской и проектной деятельности при разработке проектов технической направленности;

- познакомить с правилами индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

***Воспитательные:***

- способствовать воспитанию этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;

- способствовать развитию организованности, аккуратности, дисциплинированности при выполнении работы и ответственного отношения к учению, труду;

- способствовать воспитанию упорства в достижении результата;

- способствовать воспитанию бережного отношения к материально-техническим ценностям и соблюдению техники безопасности.

**Цель модуля «Юный программист»:** формирование у обучающихся навыков работы с персональным компьютером, а также базовых знаний по программированию.

**Задачи:**

***Обучающие:***

- познакомить с основными понятиями и определениями в области программирования и аппаратного обеспечения;
- сформировать представление об основных компонентах ПК, устройствах ввода;
- обучить базовым возможностям инструментов блочного и визуального языков программирования, таким как переменные, операторы ввода-вывода, сравнения, условия и циклы;
- обучить базовым возможностям инструментов операционных систем персонального компьютера и планшета, такие как: горячие клавиши, настройка операционной системы, подключение устройств, скриншоты, встроенные программы редакторов;
- сформировать навыки написания простых программ с помощью блочного и визуального программирования;
- познакомить с правилами безопасного поведения и безопасной работы в интернете.

**1.4. Изменение содержательной части программы, режима занятий и форм их проведения в текущем учебном году**

**1.5. Планируемые результаты и способы их оценки**

***Предметные результаты:***

- знание базовой системы понятий информатики и программирования;
- владение навыками работы с языками блочного и визуального программирования;

– владение навыками работы с компьютерным оборудованием и программами.

***Метапредметные результаты:***

– проявление сосредоточенности, долговременной памяти и творческого воображения;

– проявление навыка работы с различными источниками информации, умения самостоятельного поиска, извлечения и отбора необходимой информации;

– проявление умения формулировать и излагать мысли в чёткой логической последовательности, аргументировать и отстаивать свою точку зрения;

– проявление интереса к исследовательской и проектной деятельности;

– проявление навыка исследовательской и проектной деятельности при разработке проектов технической направленности;

– знание правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

***Личностные результаты:***

– проявление этики групповой работы, отношения делового сотрудничества, позитивного отношения к окружающим, их мнению и деятельности;

– проявление организованности, аккуратности, дисциплинированности при выполнении работы и ответственного отношения к учению, труду;

– проявление упорства в достижении результата;

– проявление бережного отношения к материально-техническим ценностям и соблюдения техники безопасности.

***Предметные результаты по модулю «Юный программист»:***

- знание основных понятий и определений в области программирования и аппаратного обеспечения;
- знание основных компонентов ПК, устройств ввода;
- умение использовать базовые возможности инструментов блочного и визуального языков программирования, такие как переменные, операторы ввода-вывода, сравнения, условия и циклы;
- умение использовать базовые возможности инструментов операционных систем персонального компьютера и планшета, такие как: горячие клавиши, настройка операционной системы, подключение устройств, скриншоты, встроенные программы редакторов;
- владение навыками написания простых программ с помощью блочного и визуального программирования;
- знание правил безопасного поведения и безопасной работы в интернете.

***Система контроля знаний и умений учащихся*** представляется в виде учёта индивидуального результата по итогам выполнения практических заданий, отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающегося, по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося.

## II. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год

Таблица 1

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	27
2.	Количество учебных дней	27
3.	Количество часов	54
4.	Количество часов в неделю	2
5.	Недель в I полугодии	12
6.	Недель во II полугодии	15
5.	Начало занятий	04 октября
6.	Выходные дни	31 декабря – 11 января
7.	Окончание учебного года	16 мая

### Календарный учебный график

Таблица 2

№ п/п	Дата проведения занятий ЮП	Название раздела, темы	Количество часов				Форма занятия очно/ заочно
			Всего	Теория	Практика	Самостоятельная работа	
Раздел 1. Знакомство с ПК			14	7	7	0	
1.1	04.10	Персональный компьютер. Инструктаж по ТБ. Лекция на тему: «Что значит быть честным». Входная диагностика	2	1	1	0	Очно
1.2	11.10	Основные компоненты ПК	2	1	1	0	Очно
1.3	18.10	Устройства ввода и вывода	2	1	1	0	Очно
1.4	25.10	Файловая система	2	1	1		Очно

	08.11	Файловая система	2	1	1	0	Очно
1.5	15.11	Создание презентаций	2	1	1	0	Очно
1.6	22.11	Интернет. Тестирование по разделу	2	1	1	0	Очно
<b>Раздел 2. Программирование в среде Scratch</b>			<b>16</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	
2.1	29.11	Линейные и циклические алгоритмы	2	1	1	0	Очно
2.2	06.12	Координатное пространство в Scratch	2	1	1	0	Очно
2.3	13.12	Условный оператор. Цикл с условием	2	1	1	0	Очно
2.4	20.12	Логические операторы	2	1	1	0	Очно
2.5	27.12	Управление состоянием через переменные	2	1	1	0	Очно
2.6	17.01	Клоны в Scratch. Взаимодействие клонов	2	1	1	0	Очно
2.7	24.01	Разработка мини-проектов	2	1	1	0	Очно
	31.01	Разработка мини-проектов	2	0	2	0	Очно
<b>Раздел 3. Создание 3D игр. Kodu Game Lab</b>			<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	
3.1	07.02	Знакомство с интерфейсом программы. Создание ландшафтов (миров), добавление объектов	2	1	1	0	Очно
3.2	14.02	Параметры мира. Смена времени суток	2	1	1	0	Очно
3.3	28.02	Перемещение персонажей в макросреде KODU с использованием клавиатуры и мыши	2	1	1	0	Очно
3.4	07.03	Режим программирования, основные операторы KODU	2	1	1	0	Очно
3.5	14.03	Создание путей, выбор поведения персонажей. Создание клонов	2	1	1	0	Очно
3.6	21.03	Таймер, индикатор здоровья. Опция «Родитель». Разработка стратегии и атмосферы игры	2	1	1	0	Очно
3.7	28.03	Страницы программ. Смена поведения персонажей	2	1	1	0	Очно
3.8	04.04	Телепортация. Переключение между персонажами. Итоговый контроль	2	1	1	0	Очно
3.9	11.04	Разработка итоговых проектов	2	0	2	0	Очно
	18.04	Разработка итоговых проектов	2	0	2	0	Очно

	25.04	Разработка итоговых проектов	2	0	2	0	Очно
3.10	16.05	Защита итоговых проектов	2	0	2	0	Очно
	<b>Итого:</b>		<b>54</b>	<b>22</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	

### **III. Учебно-методические материалы**

#### ***Список литературы, использованной при написании модуля «Юный программист»:***

1. Бхаргава А. Грокаем алгоритмы. Иллюстрированное пособие для программистов и любопытствующих. – СПб.: Питер, 2022. – 288 с.
2. Голиков Д. В. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов. – СПб.: BHV, 2019. – 184 с.
3. Как объяснить ребенку информатику: иллюстрированное руководство для родителей по современным технологиям. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 256 с.
4. Сорокина Т. Е., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch. – М.: Просвещение, 2023 – 144 с.
5. Уэйнрайт М. Програмируем на Scratch. Приключения в джунглях. – М.: Clever, 2018. – 32 с.

#### ***Электронные ресурсы:***

1. Образовательная система Scratch: [Электронный ресурс]. URL: <https://scratch.mit.edu/> (дата обращения: 06.08.2025).
2. Онлайн среда программирования CodeCombat: [Электронный ресурс]. URL: <https://codecombat.com/> (дата обращения: 06.08.2025).
3. Онлайн среда программирования ПиктоМир: [Электронный ресурс]. URL: <https://piktomir.ru/> (дата обращения: 06.08.2025).
4. Официальный сайт Kodu Game Lab: [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kodugamelab.com/> (дата обращения: 06.08.2025).

#### ***Литература, рекомендованная обучающимся:***

1. Голиков Д. В. Scratch 3 для юных программистов. – СПб.: BHV, 2020. – 168 с.
2. Льюкас Л. Привет, Руби. Сказка с заданиями, которая научит ребенка думать как программист. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 112 с.

3. Норт Р. Как изобрести все. Создай цивилизацию с нуля. – М.: Бомбора, 2023. – 568 с.

4. Сухин И. Г. 800 логических и математических головоломок. – М.: АСТ, 2022. – 272 с.

5. Хэндли Б. Как быстро считать в уме. – Минск: Попурри, 2020. – 304 с.

#### **IV. Условия реализации программы**

##### ***Материально-техническое обеспечение***

##### ***Требования к помещению:***

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин 2.4.3648-20 санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

##### ***Оборудование модуль «Юный программист»:***

- телевизоры для показа презентаций;
- компьютеры или ноутбуки с компьютерными мышами на каждого обучающегося и преподавателя;
- Wi-Fi для поддержания онлайн доступа к системе обучения.

##### ***Расходные материалы (на выбор педагога):***

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- карандаши;
- шариковые ручки.

##### ***Информационное обеспечение (на выбор педагога):***

- операционная система Linux;
- браузер Яндекс последней версии;
- программное обеспечение МойОфис;
- программное обеспечение «Lego Education WeDo 2.0»;
- программное обеспечение «Scratch»;
- программное обеспечение «Lego Mindstorm»;
- программное обеспечение «Lego Spike»;
- программное обеспечение «MIT App Inventor»;

- среда разработки «Kodu Game Lab».