

Общество с ограниченной ответственностью «ЯРУС»
(ООО «ЯРУС»)

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

ООО «ЯРУС»

Л.В. Визирева

(приказ № 2 от «21» апреля 2026 г.)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная грамотность»
64 академических часа

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 7–9 лет

г. Всеволожск, 2026

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность и уровень Программы

Современный мир предъявляет новые требования к молодому поколению, вступающему в жизнь, так как будущее сегодняшних детей – это информационное общество.

Компьютерная грамотность — это способность использовать цифровые технологии, инструменты коммуникации и сети, управление информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей, развитию сотрудничества и коллективной работы в цифровой среде, учитывая основы информационной безопасности, а также этические и правовые нормы работы с информацией.

Информатизация образования открывает новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что ребенок будет ежедневно взаимодействовать с информационными технологиями. Поэтому необходимо обучать ребенка осознанному и полезному взаимодействию с цифровым миром.

Для успешного обучения в школе и жизни в мире информационных технологий важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом открываются при работе с компьютером.

Направленность дополнительной образовательной программы — техническая. Она заключается в развитии технического и творческого мышления у детей младшего и среднего школьного возраста через работу с информацией в цифровой среде, взаимодействие с приложениями, сервисами и инструментами вне зависимости от платформы или интерфейса, формирование первичных представлений об информационной безопасности и правовых аспектах работы с информацией. Также развитие у детей умения составлять план деятельности, стремления к познавательным активностям, исследовательских, прикладных способностей.

Развитие цифровой грамотности является одним из способов формирования интереса к техническим направлениям, а также совершенствования алгоритмического и креативного мышления.

1.2. Актуальность

Компьютерное обучение — это новый способ обучения, одним из особенностей которого является использование обучающих программ и приложений.

Важным моментом подготовки детей к жизни в мире информационных технологий является развитие у них навыков работы с информацией в цифровой среде — поиск, анализ, создание и управление. Ребенок овладевает разными способами получения и обработки информации, и меняет свое отношение к новому классу техники и к миру предметов в целом.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми младшего и среднего школьного возраста является стремительно развивающейся методикой в международном образовании. С ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать качественному улучшению обучения ребенка в школе.

Актуальность программы заключается в:

- необходимости расширения кругозора школьника;
- формировании и развитии навыков работы с информацией в условиях модернизации образования;
- формировании и развитии навыков работы в цифровой среде и сервисах;
- формировании понимания информационной безопасности, а также этики и норм общения в цифровой среде;
- развитии алгоритмического мышления, творчества через создание собственных проектов с использованием цифровых ресурсов.

1.3. Формы и режим занятий

Форма обучения: заочная с применением исключительно электронного обучения и дистанционно-образовательных технологий.

Занятия проходят 1 раз в неделю и длятся 2 академических часа. Дети занимаются дистанционно с педагогом дополнительного образования (далее – педагогом), работая за компьютером не более 40 минут за время занятия (не более 20 минут без перерыва), занятия разбиты перерывом. Предусмотрена работа с рабочими тетрадями. Основные формы работы — парная, индивидуальная.

Способы обучения:

- Игровая, задачная и проектная.
- Обучение от общего к частному.
- Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- Уважение и внимание к каждому ученику.
- Создание мотивационной среды обучения.
- Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы педагогом.

Занятие состоит из следующих блоков:

- Повторение и определение целей на урок (5 минут).
- Новая тема (15 минут).
- Практика (20 минут).
- Перерыв (10 минут).

- Погружение в новую тему (15 минут).
- Практика (20 минут).
- Рефлексия (5 минут).

1.4. Срок реализации Программы

Курс «Компьютерная грамотность» для детей 7-9 лет рассчитан на обучение в течение 1 года (32 занятия — 64 академических часа). Отбор на курс предусмотрен по возрасту.

1.5. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы:

Детям, успешно освоившим Программу, выдается сертификат об окончании обучения.

2. Программа

2.1 Цель и задачи Программы;

Цель курса — способствовать формированию у детей цифровой грамотности и устойчивого интереса к использованию современных цифровых ресурсов для решения школьных и повседневных задач.

Достижение цели обеспечивается решением следующих основных задач программы:

Обучающие:

1. Сформировать представление о принципах работы компьютера.
2. Сформировать представление о видах информации (текстовая, аудиовизуальная и т. п.).
3. Сформировать представление об основах цифровой безопасности и правилах информационной этики.
4. Развить навык уверенного и безопасного использования ПК и онлайн-сервисов для решения школьных и повседневных задач.
5. Познакомить с разными цифровыми сервисами, с помощью которых можно создавать свои проекты.
6. Познакомить и опробовать способы взаимодействия с информацией.

Развивающие:

1. Формировать и развивать алгоритмическое и креативное мышление.
2. Расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно-логические и наглядно-образные виды мышления и типы памяти, основные мыслительные операции и, свойства внимания.
3. Совершенствовать диалогическую речь детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
4. Совершенствовать адаптивность и умение находить разные решения для одной и той же задачи.

Воспитательные:

1. Воспитывать у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.
2. Формировать информационную культуру.

2.2 Ожидаемые результаты программы

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

Планируемые результаты	Способ достижения	Критерий достижения образовательного результата
Предметные навыки		
Усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО.	Повторение рутинных действий с ПК на каждом из уроков, сначала по пошаговой инструкции, а затем — самостоятельно, прохождение заданий на онлайн платформе.	Ученик самостоятельно включает и выключает компьютер, открывает нужные файлы, папки и сайты, понимает, как закрыть сайт, как пользоваться контекстным меню.
Реализация навыков по работе с информацией: безопасная работа в Интернете, проведение эффективного поиска информации в Интернете, работа с проверенными источниками информации.	Ученики формируют основные правила по работе с информацией в Интернете, тренируются применять их в практических заданиях по поиску информации. Анализ найденной информации с помощью выработанных правил и личного опыта.	Ученик может анализировать найденную информацию, разделяет достоверную и недостоверную информацию, проверяет источники.

Личностные навыки		
Освоение социальной роли обучающегося и формирование личностного смысла учения.	Демонстрация связи между способностью выполнить интересную задачу и наличием/отсутствием соответствующих знаний.	За отведенное время ученик пытается не только выполнить базовые уровни, но и приступить к бонусным.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками и умения находить выходы из спорных ситуаций.	Использование программирования как способа показать преимущества работы в команде.	Ученик не боится просить помощи и сам пытается помогать одноклассникам и педагогу.
Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.	Обсуждение научно-популярных материалов, демонстрирующих необходимость не просто овладения предметными навыками, но и развития умения учиться.	При работе над проектом ученик сначала пытается найти информацию в Интернете или теоретической справке на платформе и только при неудаче задает вопрос педагогу.

Метапредметные навыки		
Развитие и формирование учебных действий.	Создание благоприятных условий для участия в диалоге, в коллективном обсуждении. Строятся продуктивное взаимопонимание со сверстниками и взрослыми в процессе коллективной деятельности.	Ученик легко общается, не боится просить помощь или оказать ее другим. Ученик способен скооперироваться, чтобы достичь цели.

<p>Умеет презентовать свою работу.</p>	<p>Презентация индивидуальных проектов. Педагог и другие ученики дают обратную связь. Педагог также дает советы, каким образом это лучше делать.</p>	<p>Ученик во время презентации своих проектов пользуется вниманием аудитории.</p>
<p>Развитие критического и алгоритмического мышления учеников.</p>	<p>Выполнение логических операций: сравнение, анализ, синтез, обобщение, установление аналогий на уроке и в тетрадях. Анализ любой получаемой информации, составление плана действий для решения задачи.</p>	<p>Ученик строит логическую цепь рассуждений. Управляет своей деятельностью.</p>
<p>Развитие творческих способностей учеников.</p>	<p>Планирование и создание проекта по сценарию. Использование инструментов цифрового сервиса для воплощения своего проекта.</p>	<p>Ученик придумывает, обсуждает, планирует и реализует свой проект.</p>

2.3 Учебный план

Наименование модуля/темы	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
	всего	теория	практика	
Модуль 1. Базовая подготовка	8	4	4	-
Урок 1. Что такое информация и как компьютер с ней работает	2	1	1	Решение практических задач
Урок 2. Организуем хранение информации на компьютере	2	1	1	Решение практических задач
Урок 3. Как перенести информацию с одного компьютера на другой	2	1	1	Решение практических задач
Урок 4. Проект по результатам обучения в рамках 1 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 2. Создание цифровых рисунков	8	4	4	-
Урок 5. Знакомьтесь — пиксель	2	1	1	Решение практических задач
Урок 6. Рисуем в растре	2	1	1	Решение практических задач
Урок 7. Рисуем в векторе	2	1	1	Решение практических задач
Урок 8. Проект по результатам обучения в рамках 2 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 3. Коммуникация в сети	8	4	4	-
Урок 9. Персональная информация	2	1	1	Решение практических задач
Урок 10. Создаем свое сообщество	2	1	1	Решение практических задач
Урок 11. Правила общения в Интернете	2	1	1	Решение практических задач
Урок 12. Проект по результатам обучения в рамках 3 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 4. Поиск информации в сети	8	4	4	-
Урок 13. Как информация хранится в Интернете	2	1	1	Решение практических задач
Урок 14. Как искать информацию в Интернете	2	1	1	Решение практических задач
Урок 15. Проверяем надежность информации	2	1	1	Решение практических задач
Урок 16. Проект по результатам обучения в рамках 4 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 5. Создание презентации для устных выступлений	8	4	4	-
Урок 17. Знакомство с презентациями	2	1	1	Решение практических задач
Урок 18. Осваиваем возможности редактора презентаций по созданию графики	2	1	1	Решение практических задач

Урок 19. Работа со слайдами	2	1	1	Решение практических задач
Урок 20. Проект по результатам обучения в рамках 5 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 6. Табличное представление информации	8	4	4	-
Урок 21. Составление таблиц	2	1	1	Решение практических задач
Урок 22. Знакомство с табличным редактором	2	1	1	Решение практических задач
Урок 23. Решение математических задач при помощи табличного редактора	2	1	1	Решение практических задач
Урок 24. Проект по результатам обучения в рамках 6 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 7. Создание инфографики	8	4	4	-
Урок 25. Знакомство с графическим сервисом	2	1	1	Решение практических задач
Урок 26. Переходим от таблиц к графическому представлению информации	2	1	1	Решение практических задач
Урок 27. Переходим от текстовой информации к графике	2	1	1	Решение практических задач
Урок 28. Проект по результатам обучения в рамках 7 модуля	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Модуль 8. Итоговый проектный модуль	8	4	4	-
Урок 29. Практический Wow-урок	2	1	1	Решение практических задач
Урок 30. Итоговый проект ч. 1	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Урок 31. Итоговый проект ч. 2	2	1	1	Выполнение практической работы (проекта)
Урок 32. Итоговый проект ч. 3	2	1	1	Защита итоговой практической работы (проекта)
Итого:	64	32	32	-

2.4. Календарный учебный график

Наименование модулей и тем	1 день	2 день	3 день	4 день	Всего
Модуль 1. Базовая подготовка					
Урок 1. Что такое информация и как компьютер с ней работает	2	-	-	-	2
Урок 2. Организуем хранение информации на компьютере	-	2	-	-	2
Урок 3. Как перенести информацию с одного компьютера на другой	-	-	2	-	2
Урок 4. Проект по результатам обучения	-	-	-	2	2

в рамках 1 модуля					
Итого за 1-4 день – 8 часов					8
Наименование модулей и тем	5 день	6 день	7 день	8 день	Всего
Модуль 2. Создание цифровых рисунков					
Урок 5. Знакомьтесь — пиксель	2	-	-	-	2
Урок 6. Рисуем в растре	-	2	-	-	2
Урок 7. Рисуем в векторе	-	-	2	-	2
Урок 8. Проект по результатам обучения в рамках 2 модуля	-	-	-	2	2
Итого за 5-8 день – 8 часов	-	-	-	-	8
Наименование модулей и тем	9 день	10 день	11 день	12 день	Всего
Модуль 3. Коммуникация в сети					
Урок 9. Персональная информация	2	-	-	-	2
Урок 10. Создаем свое сообщество	-	2	-	-	2
Урок 11. Правила общения в Интернете	-	-	2	-	2
Урок 12. Проект по результатам обучения в рамках 3 модуля	-	-	-	2	2
Итого за 9-12 день – 8 часов	-	-	-	-	8
Наименование модулей и тем	13 день	14 день	15 день	16 день	Всего
Модуль 4. Поиск информации в сети					
Урок 13. Как информация хранится в Интернете	2	-	-	-	2
Урок 14. Как искать информацию в Интернете	-	2	-	-	2
Урок 15. Проверяем надежность информации	-	-	2	-	2
Урок 16. Проект по результатам обучения в рамках 4 модуля	-	-	-	2	2
Итого за 13-16 день – 8 часов	-	-	-	-	8
Наименование модулей и тем	17 день	18 день	19 день	20 день	Всего
Модуль 5. Создание презентации для устных выступлений					
Урок 17. Знакомство с презентациями	2	-	-	-	2
Урок 18. Осваиваем возможности редактора презентаций по созданию графики	-	2	-	-	2
Урок 19. Работа со слайдами	-	-	2	-	2
Урок 20. Проект по результатам обучения в рамках 5 модуля	-	-	-	2	2
Итого за 17-20 день – 8 часов	-	-	-	-	8
Наименование модулей и тем	21 день	22 день	23 день	24 день	Всего
Модуль 6. Табличное представление информации					
Урок 21. Составление таблиц	2	-	-	-	2
Урок 22. Знакомство с табличным редактором	-	2	-	-	2
Урок 23. Решение математических задач при помощи табличного редактора	-	-	2	-	2
Урок 24. Проект по результатам обучения в рамках 6 модуля	-	-	-	2	2
Итого за 21-24 день – 8 часов	-	-	-	-	8
Наименование модулей и тем	25 день	26 день	27 день	28 день	Всего

Модуль 7. Создание инфографики					
Урок 25. Знакомство с графическим сервисом	2	-	-	-	2
Урок 26. Переходим от таблиц к графическому представлению информации	-	2	-	-	2
Урок 27. Переходим от текстовой информации к графике	-	-	2	-	2
Урок 28. Проект по результатам обучения в рамках 7 модуля	-	-	-	2	2
Итого за 25-28 день – 8 часов	-	-	-	-	8
Наименование модулей и тем	29 день	30 день	31 день	32 день	Всего
Модуль 8. Итоговый проектный модуль					
Урок 29. Практический Wow-урок	2	-	-	-	2
Урок 30. Итоговый проект ч. 1	-	2	-	-	2
Урок 31. Итоговый проект ч. 2	-	-	2	-	2
Урок 32. Итоговый проект ч. 3	-	-	-	2	2
Итого за 29-32 день – 8 часов	-	-	-	-	8
ИТОГО 64 часа					64

2.5 Содержание программы

Модуль 1. Базовая подготовка - 8 академ.часов

Урок 1. Что такое информация и как компьютер с ней работает

Информация. Виды информации. Общие принципы работы компьютера с информацией.

Выполнение кодирования информации. Отправка информации по электронной почте.

Урок 2. Организуем хранение информации на компьютере

Файл. Типы файлов. Файловая система. Принципы хранения файлов. Поиск файлов.

Организация хранения файлов на компьютере в папках по разным критериям (расширение (тип) файла, дата изменения, по собственному принципу). Поиск файлов. Отправка файла по электронной почте.

Урок 3. Как перенести информацию с одного компьютера на другой

Облачное хранилище. Принципы хранения файлов в облаке. Права доступа.

Запись и перенос информации со съемного диска на компьютер. Прикрепление файла к письму. Перенос информации в облачное хранилище. Загрузка файлов в облачное хранилище. Предоставление доступа к файлам.

Урок 4. Проект по результатам обучения в рамках 1 модуля

Модуль 2. Создание цифровых рисунков

Урок 5. Знакомьтесь — пиксель

Пиксель. Свойства пикселя. Связь между размером пикселей и качеством изображения.

Создание изображения на компьютере в технике пиксель-арт. Загрузка файла в облако.

Урок 6. Рисуем в растре

Создание изображений (по образцу) в растровом графическом редакторе.

Урок 7. Рисуем в векторе

Отличие растровой и векторной графики. Создание изображений (по образцу) в векторном графическом редакторе.

Урок 8. Проект по результатам обучения в рамках 2 модуля

Модуль 3. Коммуникация в сети

Урок 9. Персональная информация

Персональные данные. Согласие на обработку персональных данных. Отличие персональную информацию от любой другой. Обезличивание.

Правильное заполнение профиля электронной почты.

Урок 10. Создаем свое сообщество

Социальная сеть. Персональные данные в социальных сетях.

Сообщества. Личная страница. Создание социальной сети.

Урок 11. Правила общения в Интернете

Этика. Этика общения в Интернете. Текстовые сообщения.

Урок 12. Проект по результатам обучения в рамках 3 модуля

Модуль 4. Поиск информации в Сети

Урок 13. Как информация хранится в Интернете

Сайт. Текстовые блоки. Картинки. Поисковая система. Создание собственного сайта.

Урок 14. Как искать информацию в Интернете

Поисковые системы. Правила поиска информации в Интернете. Поиск информации по заданной теме.

Урок 15. Проверяем надежность информации

Достоверность информации. Отличие достоверной информации от недостоверной. Внешние признаки надежности источника информации.

Проверка информации на надежность.

Урок 16. Проект по результатам обучения в рамках 4 модуля

Модуль 5. Создание презентации для устных выступлений

Урок 17. Знакомство с презентациями

Презентация. Слайд. Правила оформления слайдов. Шаблон слайда. Оформление текстовой информации в форме презентации.

Урок 18. Осваиваем возможности редактора презентаций по созданию графики

Графическое оформление презентации. Рамка слайда. Фон слайда.

Создание презентации-шпаргалки с различным графическим оформлением слайдов в презентации.

Урок 19. Работа со слайдами

Правила оформления презентации. Нахождение ошибок в оформлении презентации. Заголовок. Текст. Картинка. Скриншоты.

Внесение изменений в готовую презентацию на основе комментариев.

Урок 20. Проект по результатам обучения в рамках 5 модуля

Модуль 6. Табличное представление информации

Урок 21. Составление таблиц

Таблица. Отличие табличного представления от текстового.

Форматирование таблицы.

Представление текстовой информации в виде таблицы из двух колонок.

Урок 22. Знакомство с табличным редактором

Табличный редактор. Отличие табличного редактора от текстового.

Адресация ячеек. Изменение размеров ячейки.

Организация хранения текстовой информации в табличном редакторе.

Урок 23. Решение математических задач при помощи табличного редактора

Решение математических задач при помощи табличного редактора.

Урок 24. Проект по результатам обучения в рамках 6 модуля

Модуль 7. Создание инфографики

Урок 25. Знакомство с графическим сервисом

Плакат. Виды плакатов. Шаблоны.

Оформление плаката с помощью шаблонов графического сервиса.

Урок 26. Переходим от таблиц к графическому представлению информации

Инфографика. Виды инфографики.

Преобразование табличной информации в форму инфографики.

Урок 27. Переходим от текстовой информации к графике

Оформление текстовой информации в форме инфографики.

Урок 28. Проект по результатам обучения в рамках 7 модуля

Модуль 8. Итоговый проектный модуль

Урок 29. Практический Wow-урок

Урок 30. Итоговый проект ч. 1

Урок 31. Итоговый проект ч. 2

Урок 32. Итоговый проект ч. 3

2.6. Формы аттестации и оценочные материалы

Для более эффективной организации педагогического мониторинга ООО «Ярус» в методиках обучения следует принципам:

- научности;
- учета индивидуальных и возрастных особенностей учащихся, специфики деятельности объединения и конкретного периода обучения;
- необходимости, обязательности проведения, цикличности;
- открытости проведения;
- обоснованности критериев оценки результатов.

Цель контроля заключается в сборе и анализе полученных результатов; их соответствии поставленным целям, а также в прогнозировании дальнейших перспектив развития личности ребенка.

В ходе контроля решаем следующие задачи:

- определение уровня теоретической подготовки и степени сформированности практических умений и навыков учащихся;
- анализ полноты реализации темы, раздела или всего курса дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы объединения;
- соотнесение планируемых и реальных результатов образовательной деятельности;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации программы;
- внесение необходимых корректив в содержание и методику образовательной деятельности организации.

Функции контроля учащихся:

- учебная (создание дополнительных условий для обобщения и осмысления учащимися полученных теоретических и практических знаний, умений и навыков);
- воспитательная (стимул к расширению познавательных интересов и потребностей ребенка);
- развивающая (возможность осознания учащимися уровня их актуального развития и определение перспектив);
- коррекционная (возможность для педагога своевременного выявления и корректировки недостатков образовательного процесса);
- социально-психологическая (предоставление возможности каждому ребенку оказаться в «ситуации успеха», возможность предоставления родителям (законным представителям) информации об успеваемости детей).

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** решение практических задач – выполнение заданий на компьютере, выполнение заданий в печатной тетради, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **в конце каждого модуля:** выполнение практической работы (проекта) – проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью решения практических задач используются следующие механики:

- ✓ классический тест (выбор одного или нескольких правильных ответов),
- ✓ заполнение пропусков,
- ✓ классификация,
- ✓ сопоставление,
- ✓ сортировка,
- ✓ ответ в свободной форме, в т. ч. прикрепление файла.

Педагог оценивает соотношение выполненных и не выполненных учеником заданий для выявления пробелов в успеваемости учеников и оптимизации методических материалов.

Получение сертификата:

Для получения сертификата об окончании обучения ученик должен выполнить не менее 75% практических заданий в каждом из модулей и завершить практические работы (проекты) по каждому из модулей.

3. Организационно-педагогические условия реализации Программы

3.1. Организационно-педагогические условия

Реализация программы осуществляется в полном соответствии с требованиями законодательства Российской Федерации в области образования, нормативными правовыми актами, регламентирующими данное направление деятельности.

3.2. Требования к материально-техническому обеспечению:

При реализации программы используются дистанционные образовательные технологии и электронное обучение. ООО «ЯРУС» обеспечивает функционирование информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающую освоение обучающимися программы полностью независимо от места нахождения обучающихся: каналы связи, компьютерное оборудование, периферийное оборудование, программное обеспечение.

Для использования программного обеспечения в рамках прохождения курса студенты должны обладать персональными компьютерами со следующими характеристиками:

Операционная система: Windows 10 или 11- 64-битная x86, 32-битная x86, или MacOS - 64-битная x86, или Linux - 64-битная x86, 64-битная Power8 / Power9;

Процессор 2.30 ГГц или быстрее, 2 ядра или больше;

Оперативная память 8+ Гб или больше;

Свободное место на жёстком диске 10 Гб и больше.

Компьютер с интернетом хорошего качества, камерой и микрофоном.

3.2 Требования к педагогу, участвующему в реализации Программы

К педагогу, участвующему в реализации Программы, предъявляются требования, соответствующие квалификации педагога дополнительного образования, а именно наличие высшего профессионального образования или среднего профессионального образования в области, соответствующей профилю курса, без предъявления требований к стажу работы; либо наличие высшего профессионального образования или среднего профессионального образования и дополнительного профессионального образования по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

Педагог должен знать: приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации, законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность.

Список литературы

1. Федеральный закон «Об образовании» от 29.12.2012 N 323-ФЗ;
2. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
3. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика, 2–4 классы, ФГОС. — М.: Просвещение, 2025.
4. Горячев А.В. УМК «Информатика», 1–4 классы. — М.: Бином, 2025.
5. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика, 2–4 классы, ФГОС. — М.: Просвещение, 2025.
6. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3–9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки. — 5-е изд. (эл.). — Генезис, 2018.