

УТВЕРЖДАЮ:



ИП Ретунская Елена Григорьевна

/ Е.Г. Ретунская /

« 06 » апреля 2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей
«Современные информационные технологии, программирование и цифровое творчество»**

Направленность: техническая

Уровень: базовый, с возрастной
дифференциацией содержания и поэтапным
усложнением образовательных результатов

Срок реализации: 72 часа

Автор-составитель:

Луценко Иван Игоревич,
преподаватель IT-технологий

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
2.	ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ.....	3
3.	АКТУАЛЬНОСТЬ, НОВИЗНА И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ.....	4
4.	ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	4
5.	ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	5
6.	РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В СЕТЕВОЙ ФОРМЕ	6
7.	КАТЕГОРИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ.....	6
8.	СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	6
9.	РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ.....	7
10.	СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ	7
11.	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	7
12.	ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ (ГРУППЫ МОДУЛЕЙ)	7
13.	СВЯЗЬ СОДЕРЖАНИЯ, РЕЗУЛЬТАТОВ, ФОРМ КОНТРОЛЯ И УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ.....	9
14.	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.....	9
15.	ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ	10
16.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	11
17.	УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	12
18.	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	12
19.	ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ УЧЕБНОГО ПЛАНА.....	12
	ПРИЛОЖЕНИЕ №1.....	13
1.	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	13
2.	ПЕРЕЧЕНЬ МОДУЛЕЙ	13
3.	СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ.....	13
4.	ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ	15
	ПРИЛОЖЕНИЕ №2.....	16
1.	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	16
2.	ПЕРЕЧЕНЬ МОДУЛЕЙ	16
3.	СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ.....	16
4.	ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ	18
	ПРИЛОЖЕНИЕ №3.....	19
1.	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	19
2.	ПЕРЕЧЕНЬ МОДУЛЕЙ	19
3.	СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ.....	19
4.	ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ	21

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей **«Современные информационные технологии, программирование и цифровое творчество»** (далее – Программа) реализуется в системе дополнительного образования детей и направлена на формирование у обучающихся устойчивых знаний, умений и навыков в области информационных технологий, программирования, цифрового творчества и создания цифровых продуктов.

1.2. Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- иными нормативными правовыми актами Российской Федерации в сфере образования.

1.3. Программа относится к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам технической направленности.

1.4. Программа ориентирована на формирование у обучающихся практических компетенций, обеспечивающих возможность применения полученных знаний в учебной, проектной и повседневной деятельности.

1.5. Реализация Программы осуществляется индивидуальным предпринимателем Ретунской Еленой Григорьевной в условиях, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения Программы.

2. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Параметр	Содержание
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей «Современные информационные технологии, программирование и цифровое творчество»
Вид программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
Направленность	техническая
Уровень	базовый, с возрастной дифференциацией содержания и поэтапным усложнением образовательных результатов
Возраст обучающихся	6–14 лет
Трудоемкость	72 академических часа
Форма обучения	очная
Форма организации занятий	групповая
Режим занятий	1 раз в неделю по 2 академических часа; конкретная продолжительность занятий и перерывов определяется расписанием учебных занятий с учетом возраста обучающихся и санитарных требований
Язык реализации	русский
Документ по итогам обучения	по итогам освоения Программы обучающемуся может выдаваться документ (сертификат) о прохождении обучения в соответствии с локальными нормативными актами ИП Ретунская Е.Г.

3. АКТУАЛЬНОСТЬ, НОВИЗНА И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

3.1. Актуальность Программы обусловлена необходимостью формирования у детей современных цифровых компетенций, востребованных в условиях цифровой экономики и развития информационных технологий.

3.2. Актуальность Программы также обусловлена развитием в Российской Федерации креативных (творческих) индустрий как сектора экономики, основанного на создании креативных продуктов, использовании результатов интеллектуальной деятельности, цифровых технологий и современных информационно-телекоммуникационных решений.

3.3. Освоение обучающимися навыков создания креативных цифровых продуктов рассматривается Программой как элемент ранней профориентации, развития творческого потенциала и подготовки к осознанному использованию современных цифровых технологий в образовательной и проектной деятельности.

3.4. Современные дети активно взаимодействуют с цифровой средой, однако преимущественно в потребительском формате. Программа направлена на перевод обучающихся из позиции потребителей в позицию создателей цифровых продуктов. Программа ориентирована не только на освоение отдельных цифровых инструментов, но и на формирование у обучающихся начального опыта создания креативных цифровых продуктов, сочетающих программирование, визуальное оформление, интерактивность и проектное представление результата.

3.5. Новизна Программы заключается в:

- использовании модульной структуры обучения;
- интеграции современных технологий (визуальное программирование, языки программирования, искусственный интеллект, разработка игр, создание цифровых продуктов);
- применении проектного подхода;
- возможности индивидуализации образовательной траектории.

3.6. Педагогическая целесообразность Программы состоит в формировании у обучающихся:

- логического и алгоритмического мышления;
- навыков решения задач;
- цифровой грамотности;
- навыков проектной деятельности;
- коммуникативных и командных навыков.

3.7. Программа не дублирует и не заменяет основные общеобразовательные программы по учебному предмету «Информатика», реализуемые в образовательных организациях, а направлена на их опережающее и углубляющее дополнение.

3.8. Содержание Программы ориентировано на более ранний возраст обучающихся (6–14 лет), в том числе до начала системного изучения информатики в рамках школьной программы, и обеспечивает формирование базовых цифровых компетенций, необходимых для успешного освоения образовательных программ основного общего образования.

4. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

4.1. Цель Программы: Формирование у обучающихся базовых и продвинутых компетенций в области информационных технологий, программирования и цифрового творчества через освоение современных цифровых инструментов, создание собственных цифровых продуктов и развитие навыков креативной проектной деятельности.

4.2. Задачи Программы

Образовательные:

- освоение основ алгоритмизации и программирования;
- знакомство с современными цифровыми инструментами и средами разработки;
- формирование навыков создания цифровых продуктов (игры, приложения, сайты, визуальные проекты);
- освоение основ работы с искусственным интеллектом.

Развивающие:

- развитие логического мышления;

- развитие креативности;
- развитие навыков проектной деятельности;
- развитие способности к самостоятельному обучению.

Воспитательные:

- формирование ответственности за результат своей деятельности;
- развитие навыков работы в команде;
- формирование культуры цифровой безопасности;
- развитие интереса к техническим профессиям.

5. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Программа реализуется на основе модульного принципа, предполагающего построение образовательного процесса через совокупность самостоятельных, завершенных по содержанию модулей, объединенных общей целью и логикой формирования компетенций обучающихся.

5.2. Каждый модуль включает в себя систему взаимосвязанных учебных занятий, направленных на формирование конкретных знаний, умений и навыков, и завершается достижением измеримого образовательного результата.

5.3. Образовательный процесс характеризуется следующими особенностями:

- модульная организация содержания обучения;
- вариативность последовательности освоения модулей;
- возможность повторного освоения модулей для закрепления результатов;
- практико-ориентированный характер обучения;
- реализация проектного подхода;
- непрерывный набор обучающихся в течение календарного года;
- формирование учебных групп с учетом возраста и уровня подготовки обучающихся.

5.4. Освоение Программы осуществляется через проведение учебных занятий, каждое из которых является структурной единицей соответствующего модуля и направлено на достижение конкретного образовательного результата.

5.5. Образовательная деятельность по Программе реализуется исключительно посредством проведения учебных занятий, предусмотренных расписанием учебных занятий.

5.6. Учебное занятие является основной единицей организации образовательного процесса и реализации Программы.

5.7. В рамках учебных занятий, предусмотренных расписанием учебных занятий, могут реализовываться различные формы учебной деятельности, включая практические занятия, проектную деятельность, мастер-классы, групповую и индивидуальную работу.

5.8. Иные формы организации обучения допускаются исключительно как элементы учебного занятия, предусмотренного расписанием учебных занятий, и не образуют самостоятельной образовательной деятельности вне учебных занятий.

5.9. Содержание Программы дифференцируется по возрастным группам обучающихся (младшая, средняя, старшая), при этом Программа является единой и не делится на отдельные образовательные программы.

5.10. Образовательный процесс организуется таким образом, что:

- обучение осуществляется от визуальных форм программирования к текстовым;
- содержание обучения последовательно усложняется;
- формируемые компетенции развиваются от базовых к продвинутым;
- результатом обучения является создание обучающимися собственных цифровых продуктов.

5.11. Программа обеспечивает преемственность с общеобразовательными программами по информатике и иным учебным предметам, связанным с использованием информационных технологий, формируя у обучающихся базовые знания, умения и навыки, необходимые для успешного освоения соответствующих дисциплин на последующих этапах обучения.

6. РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В СЕТЕВОЙ ФОРМЕ

6.1. Программа может реализовываться с использованием сетевой формы реализации образовательных программ при наличии заключенных договоров о сетевой форме реализации образовательной программы в соответствии со статьей 15 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

6.2. Сетевая форма реализации предусматривает освоение Программы обучающимися с использованием ресурсов нескольких организаций, обладающих необходимыми условиями для осуществления образовательной деятельности.

6.3. В рамках сетевой формы реализации Программы могут использоваться:

- материально-технические ресурсы партнерских организаций;
- помещения образовательных организаций;
- оборудование и инфраструктура, необходимые для реализации отдельных модулей;
- цифровые ресурсы и платформы.

6.4. Взаимодействие с организациями-партнерами осуществляется на основании заключенных договоров, определяющих:

- порядок реализации Программы;
- распределение обязанностей сторон;
- условия использования ресурсов;
- ответственность сторон.

6.5. При реализации Программы в сетевой форме:

- организация образовательного процесса осуществляется с учетом использования ресурсов партнерских организаций;
- обеспечивается достижение планируемых результатов обучения;
- соблюдаются требования законодательства Российской Федерации в сфере образования.

6.6. Использование сетевой формы реализации Программы не изменяет ее структуры, содержания и планируемых результатов.

6.7. Ответственность за организацию образовательного процесса, учет результатов обучения и обеспечение достижения планируемых результатов при реализации Программы в сетевой форме несет ИП Ретунская Е.Г., если иное не предусмотрено договором о сетевой форме реализации образовательной программы и не противоречит законодательству Российской Федерации.

7. КАТЕГОРИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

7.1. Программа предназначена для детей в возрасте от 6 до 14 лет.

7.2. Обучающиеся распределяются по возрастным группам:

- младшая группа – 6–8 лет;
- средняя группа – 9–11 лет;
- старшая группа – 12–14 лет.

7.3. Формирование групп осуществляется с учетом возраста и уровня подготовки обучающихся.

7.4. Допускается формирование разновозрастных учебных групп с учетом образовательных задач, уровня подготовки и особенностей обучающихся.

8. СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

8.1. Срок освоения Программы носит вариативный характер.

8.2. Продолжительность обучения определяется:

- индивидуальной образовательной траекторией обучающегося;
- количеством освоенных модулей;
- фактическим участием в учебных занятиях.

8.3. Программа не предусматривает фиксированного срока завершения обучения, при этом освоение отдельных учебных модулей осуществляется в рамках установленного объема учебных занятий, предусмотренного учебным планом и расписанием учебных занятий.

9. РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

9.1. Учебные занятия проводятся:

- 1 раз в неделю;
- продолжительность одного занятия – 2 академических часа.

9.2. Один академический час составляет 45 минут.

9.3. Между занятиями устанавливается перерыв не менее 10 минут.

9.4. Общий объем одного учебного цикла составляет:

- 36 учебных занятий;
- 72 академических часа.

10. СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

10.1. Программа включает:

- модули, сгруппированные по уровню сложности;
- содержание модулей;
- учебный план;
- календарный учебный график;
- формы контроля и оценки результатов;
- условия реализации.

10.2. Содержание Программы раскрывается через систему модулей, перечень и описание которых приведены в приложениях к Программе:

- Приложение №1 – перечень модулей (младшая группа);
- Приложение №2 – перечень модулей (средняя группа);
- Приложение №3 – перечень модулей (старшая группа).

11. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

11.1. Содержание Программы реализуется через систему учебных модулей, охватывающих основные направления современных информационных технологий и программирования.

11.2. Модули формируются из последовательности учебных занятий и направлены на формирование конкретных знаний, умений и навыков.

11.3. Содержание Программы дифференцируется по возрастным группам обучающихся, при этом сохраняется единая логика освоения:

- от визуального программирования к текстовому;
- от простых алгоритмов к сложным проектам;
- от отдельных задач к созданию цифровых продуктов.

11.4. Содержание Программы включает модули, направленные не только на освоение программирования и информационных технологий, но и на развитие навыков цифрового творчества, включая создание анимации, графики, интерактивных и игровых цифровых продуктов, визуальное представление результатов и иные формы цифровой креативной деятельности, предусмотренные содержанием модулей и приложениями к Программе. Образовательный процесс по Программе ориентирован на получение обучающимися конкретного практического результата в виде созданных цифровых продуктов, отражающих уровень сформированных компетенций.

12. ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ (ГРУППЫ МОДУЛЕЙ)

12.1. Программа включает следующие направления:

1. Вводные и мотивационные модули

- вводный модуль (креативный инжиниринг и основы цифровой среды);
- знакомство с интерфейсами и базовыми инструментами;
- основы работы с цифровыми сервисами.

2. Визуальное программирование и алгоритмика

- Пиктомир;
- Scratch Junior;

- Scratch;
- Blockly;
- CodeMonkey;
- Run Marco;
- Kodu Game Lab.

3. Основы цифровой грамотности

- работа с текстовыми документами;
- создание презентаций;
- работа с файлами и облачными сервисами;
- основы кибербезопасности;
- использование интернет-ресурсов.

4. Разработка цифровых проектов и цифровое творчество

- создание игр;
- разработка интерактивных проектов;
- создание анимации и мультимедиа;
- работа с графикой (включая пиксельную графику).

5. Программирование и технологии разработки

- основы программирования на Python;
- основы HTML и CSS;
- основы JavaScript;
- создание Telegram-ботов;
- разработка мобильных приложений.

6. Современные технологии

- работа с нейросетями;
- основы искусственного интеллекта;
- no-code и low-code решения;
- создание цифровых продуктов с использованием ИИ.

7. 3D и геймдев

- Unity;
- Unreal Engine;
- Blender;
- разработка 2D и 3D игр.

8. Проектная деятельность

- разработка собственных проектов;
- работа в команде;
- презентация результатов;
- защита проектов.

12.2. Примерная структура модуля

Каждый модуль включает:

- тематическое содержание;
- последовательность занятий;
- практические задания;
- итоговый продукт (проект);
- планируемые результаты.

12.3. Содержание каждого модуля включает:

- тематические блоки;
- перечень изучаемых вопросов;
- практические задания;
- формируемые знания, умения и навыки;
- планируемый образовательный результат.

12.4. Содержание модулей раскрывается в приложениях к Программе и является неотъемлемой частью Программы.

12.5. Перечень модулей носит открытый характер и может уточняться и дополняться в рамках реализации Программы без изменения ее структуры и целей при условии сохранения направленности Программы и достижения планируемых результатов.

13. СВЯЗЬ СОДЕРЖАНИЯ, РЕЗУЛЬТАТОВ, ФОРМ КОНТРОЛЯ И УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ

13.1. Реализация Программы обеспечивает взаимосвязь между содержанием обучения, планируемыми результатами, формами контроля и условиями реализации.

13.2. Каждый модуль Программы соотносится с:

- формируемыми знаниями, умениями и навыками;
- формами контроля освоения;
- используемыми средствами обучения и материально-техническим обеспечением.

13.3. Системная связь

Направление (модули)	Планируемые результаты	Формы контроля	Материально-техническое обеспечение
Визуальное программирование (Scratch, Blockly, Пиктомир)	понимание алгоритмов, создание программ	практические задания, мини-проекты	ПК, среды программирования
Алгоритмика	построение алгоритмов, логическое мышление	решение задач	ПК, обучающие платформы
Веб-разработка	создание веб-страниц	практические работы	ПК, браузер, редакторы кода
Программирование (Python)	написание программ	задачи, проекты	ПК, IDE
Геймдев и 3D	создание игровых сцен и проектов	проекты	ПК, Unity, Blender
Искусственный интеллект	использование AI-инструментов	практические задания	ПК, онлайн-сервисы
Проектная деятельность	создание цифрового продукта	защита проекта	ПК, презентационные средства

13.4. Указанная системная связь является обязательной при реализации Программы и применяется при планировании, проведении и оценке учебных занятий.

14. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

14.1. В результате освоения Программы обучающиеся:

Знают:

- основные понятия алгоритмов и программирования;
- принципы работы цифровых технологий;
- базовые подходы к созданию цифровых продуктов;
- основы информационной безопасности;
- основы создания визуальных, интерактивных и иных креативных цифровых продуктов.

Умеют:

- создавать алгоритмы;
- разрабатывать простые программы;
- работать с различными цифровыми инструментами;
- создавать проекты (игры, сайты, приложения);
- использовать инструменты искусственного интеллекта;
- создавать цифровые продукты, сочетающие программирование, визуальное оформление, интерактивность и элементы цифрового творчества.

Владеют:

- навыками логического мышления;
- навыками решения задач;
- базовыми навыками программирования;
- навыками презентации результатов;
- навыками работы в команде;
- базовыми навыками цифрового творчества и креативного представления результатов.

15. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

15.1. Контроль освоения Программы осуществляется в следующих формах:

- входная диагностика;
- текущий контроль в ходе учебных занятий;
- промежуточный контроль по модулю;
- выполнение практических заданий;
- выполнение мини-проектов;
- защита проектов;
- участие в открытых занятиях;
- итоговый контроль.

15.2. Входная диагностика проводится в целях определения исходного уровня подготовки обучающегося и может включать наблюдение, беседу и выполнение простого стартового задания.

15.3. Текущий контроль осуществляется в ходе учебных занятий и направлен на проверку освоения отдельных элементов содержания Программы, правильности выполнения практических заданий, уровня самостоятельности обучающегося и динамики формирования образовательных результатов.

15.4. Промежуточный контроль по модулю осуществляется в форме завершеного учебного продукта, мини-проекта, демонстрации выполненного задания, защиты результата или в иных формах, предусмотренных содержанием соответствующего модуля.

15.5. Итоговый контроль осуществляется в форме выполнения и защиты обучающимся индивидуального или группового цифрового проекта, отражающего уровень освоения Программы.

15.6. Оценка результатов носит формирующий характер и направлена на:

- выявление уровня освоения материала;
- корректировку образовательной траектории;
- развитие самостоятельности обучающихся;
- фиксацию достижения планируемых результатов освоения Программы.

15.7. Формы контроля соотносятся с содержанием модулей Программы и направлены на проверку достижения конкретных планируемых результатов.

15.8. Оценивание осуществляется с использованием следующих критериев:

- понимание задания;
- самостоятельность выполнения;
- корректность алгоритма, логики и способа решения;
- аккуратность исполнения;
- творческий компонент;
- умение представить результат.

15.9. При оценке результатов могут использоваться следующие уровни освоения:

- начальный уровень;
- базовый уровень;
- повышенный уровень.

15.10. Начальный уровень предполагает выполнение задания преимущественно по образцу и с постоянной помощью педагога.

15.11. Базовый уровень предполагает понимание задачи и самостоятельное выполнение основной части задания с возможными отдельными неточностями.

15.12. Повышенный уровень предполагает самостоятельное и корректное выполнение задания, предложение собственных решений, расширение результата и уверенное представление продукта.

15.13. Результаты освоения Программы фиксируются в журнале учета, материалах практических работ, мини-проектах, итоговых проектах и листах педагогического наблюдения.

15.14. По итогам освоения Программы обучающемуся может выдаваться документ (сертификат) о прохождении обучения в соответствии с локальными нормативными актами ИП Ретунская Е.Г.

16. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

16.1. Реализация Программы осуществляется в помещениях, соответствующих требованиям безопасности, санитарного законодательства и обеспечивающих возможность проведения учебных занятий с несовершеннолетними обучающимися.

16.2. Программа реализуется по адресам осуществления образовательной деятельности, указанным в лицензии, при наличии необходимых условий, предусмотренных настоящей Программой.

16.3. Кадровые условия реализации Программы включают педагогических работников, обладающих необходимыми профессиональными компетенциями в области информационных технологий, программирования и работы с детьми, соответствующих требованиям законодательства Российской Федерации.

16.4. Материально-технические условия реализации Программы включают:

- учебные помещения, оборудованные рабочими местами обучающихся;
- персональные компьютеры или ноутбуки;
- мультимедийное оборудование (проектор, экран, телевизор, интерактивные средства визуализации при наличии);
- доступ к сети Интернет;
- программное обеспечение, используемое в рамках изучаемых модулей;
- периферийные устройства и иные технические средства, необходимые для проведения занятий по содержанию модулей.

16.5. Материально-техническое обеспечение Программы соотносится с содержанием модулей и включает:

- для модулей визуального программирования – Scratch Junior, Scratch, Blockly, Пиктомир и иные аналогичные среды;
- для модулей алгоритмики – обучающие платформы, включая CodeMonkey, Run Marco и иные;
- для модулей программирования – Python, редакторы кода и иные среды разработки;
- для веб-разработки – браузеры и редакторы HTML, CSS, JavaScript;
- для геймдева и 3D – Unity, Blender, Kodu Game Lab и иные инструменты;
- для модулей цифрового творчества – графические редакторы, анимационные и иные цифровые инструменты;
- для работы с искусственным интеллектом – онлайн-сервисы, платформы генерации и обработки цифрового контента.

16.6. Информационные условия реализации Программы включают образовательные платформы, программные среды, официальные сайты, цифровые сервисы и иные информационные ресурсы, используемые в содержании модулей Программы.

16.7. Методические условия реализации Программы включают использование объяснительно-иллюстративного, практического, проектного, игрового, проблемного и демонстрационного методов обучения, а также построение заданий с учетом возраста обучающихся и принципа нарастания сложности.

16.8. Учебно-методическое обеспечение реализации Программы включает:

- учебные и методические материалы педагога;
- цифровые образовательные ресурсы;
- карточки заданий, инструкции, презентации, примеры проектов;

- задания практической направленности;
- методические разработки по реализации модулей.

16.9. При реализации Программы обеспечиваются безопасные условия обучения и охраны здоровья обучающихся, соблюдение санитарно-эпидемиологических требований, контроль состояния оборудования и соблюдение требований безопасности в процессе проведения учебных занятий.

17. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

17.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение Программы включает:

- официальные сайты и обучающие среды, используемые по модулям Программы;
- методические и дидактические материалы педагога;
- карточки заданий, инструкции, презентации, примеры проектов;
- печатные и электронные материалы по программированию детей, цифровой грамотности, цифровому творчеству, проектной деятельности и безопасной работе в сети Интернет.

17.2. Перечень используемых образовательных платформ, программных сред и цифровых ресурсов определяется содержанием модулей Программы и может уточняться при сохранении направленности Программы, ее структуры и планируемых результатов.

18. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

18.1. Образовательный процесс осуществляется в течение календарного года, включая каникулярные периоды, в соответствии с календарным учебным графиком и расписанием учебных занятий.

18.2. Общий объем Программы составляет 72 академических часа.

18.3. Занятия проводятся еженедельно в соответствии с утвержденным расписанием учебных занятий.

18.4. Набор обучающихся осуществляется в течение всего календарного года с учетом реализуемых образовательных программ, наличия свободных мест и организационных возможностей ИП Ретунская Е.Г.

18.5. Конкретные даты начала и окончания реализации Программы определяются календарным учебным графиком на соответствующий учебный год.

18.6. Резервные даты, переносы занятий, праздничные дни и иные организационные особенности реализации Программы определяются календарным учебным графиком, расписанием учебных занятий и локальными нормативными актами ИП Ретунская Е.Г.

18.7. Формами подведения итогов освоения Программы являются практические задания, мини-проекты, защита результатов и итоговый цифровой проект.

19. ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Показатель	Значение
Количество занятий	36
Академических часов	72
Продолжительность занятия	2 академических часа
Периодичность	1 раз в неделю



ИП Ретунская Елена Григорьевна

/ Е.Г. Ретунская /

06 апреля 2026 г.

**ПРИЛОЖЕНИЕ №1
К ПРОГРАММЕ**

**«Современные информационные технологии, программирование и цифровое творчество»
МЛАДШАЯ ГРУППА (6–8 лет)**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Обучение направлено на:

- формирование базовых представлений о цифровой среде;
- развитие логического и алгоритмического мышления;
- освоение основ визуального программирования;
- развитие творческих способностей через создание цифровых проектов.

Обучение осуществляется в игровой и практико-ориентированной форме.

2. ПЕРЕЧЕНЬ МОДУЛЕЙ

№	Наименование модуля	Количество занятий
1	Вводный модуль. Креативный инжиниринг и основы цифровой среды	4
2	Основы визуального программирования (Scratch Junior)	5
3	Алгоритмика через игровые среды (CodeMonkey, Run Marco)	4
4	Интуитивное программирование (Пиктомир)	5
5	Визуальное программирование (Scratch)	5
6	Основы 3D и игрового моделирования (Kodu Game Lab)	4
7	Цифровая грамотность и работа с информацией	3
8	Основы работы с искусственным интеллектом	3
9	Проектная деятельность и итоговый проект	3

ИТОГО: 36 занятий

3. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ

МОДУЛЬ 1 – Вводный модуль. Креативный инжиниринг и основы цифровой среды (4 занятия)

Содержание:

- знакомство с цифровой средой;
- базовые элементы интерфейсов;
- создание простых визуальных проектов;
- основы работы с анимацией и персонажами.

Практическая деятельность:

- создание простых анимаций;
- работа с объектами и сценами;
- освоение базовых инструментов.

Результат:

- обучающийся понимает принципы работы цифровых инструментов;
- способен создать простой визуальный проект.

МОДУЛЬ 2 – Основы визуального программирования (Scratch Junior) (5 занятий)

Содержание:

- знакомство с интерфейсом;
- создание персонажей и сцен;
- основы алгоритмов (последовательность действий);
- работа с событиями.

Практика:

- создание интерактивных историй;
- разработка простых мультфильмов.

Результат:

- обучающийся умеет создавать простые программы;
- понимает базовые алгоритмы.

МОДУЛЬ 3 – Алгоритмика через игровые среды (4 занятия)

Содержание:

- понятие алгоритма;
- команды и их последовательность;
- циклы и повторения;
- решение задач через игровые платформы.

Практика:

- выполнение заданий в CodeMonkey;
- прохождение уровней Run Marco.

Результат:

- обучающийся умеет составлять простые алгоритмы;
- понимает логику программирования.

МОДУЛЬ 4 – Интуитивное программирование (Пиктомир) (5 занятий)

Содержание:

- управление исполнителем;
- подпрограммы;
- повторители;
- декомпозиция задач.

Практика:

- решение задач на платформе Пиктомир;
- построение алгоритмов.

Результат:

- обучающийся умеет разбивать задачи на шаги;
- использует повторяющиеся конструкции.

МОДУЛЬ 5 – Визуальное программирование (Scratch) (5 занятий)

Содержание:

- расширенные алгоритмы;
- условные конструкции;
- работа с переменными;
- создание игр.

Практика:

- разработка собственной мини-игры;
- программирование поведения персонажей.

Результат:

- обучающийся умеет создавать игровые проекты;
- понимает основные конструкции программирования.

МОДУЛЬ 6 – Основы 3D и игрового моделирования (Kodu Game Lab) (4 занятия)

Содержание:

- создание игрового мира;
- управление объектами;
- основы логики игрового взаимодействия.

Практика:

- создание 3D-сцены;
- программирование поведения объектов.

Результат:

- обучающийся создает простые 3D-проекты.

МОДУЛЬ 7 – Цифровая грамотность и работа с информацией (3 занятия)

Содержание:

- работа с текстом и изображениями;
- основы работы в интернете;
- базовые навыки работы с файлами.

Практика:

- создание документов;
- работа с изображениями;
- поиск информации.

Результат:

- обучающийся владеет базовыми цифровыми навыками.

МОДУЛЬ 8 – Основы работы с искусственным интеллектом (3 занятия)

Содержание:

- понятие искусственного интеллекта;
- работа с простыми AI-инструментами;
- генерация текстов и изображений.

Практика:

- создание историй с помощью ИИ;
- генерация изображений.

Результат:

- обучающийся понимает принципы работы ИИ.

МОДУЛЬ 9 – Проектная деятельность и итоговый проект (3 занятия)

Содержание:

- разработка проекта;
- доработка и тестирование;
- презентация результата.

Практика:

- создание собственного проекта;
- защита проекта.

Результат:

- обучающийся создает и презентует цифровой продукт.

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ

Контроль освоения модулей соответствующей возрастной группы осуществляется в формах текущего контроля, выполнения практических заданий, демонстрации выполненного результата, мини-проектов, защиты проектов и иных форм, предусмотренных содержанием конкретного модуля.



ИП Ретунская Елена Григорьевна

/ Е.Г. Ретунская /

06 апреля 2026 г.

**ПРИЛОЖЕНИЕ №2
К ПРОГРАММЕ**

**«Современные информационные технологии, программирование и цифровое творчество»
СРЕДНЯЯ ГРУППА (9–11 лет)**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Обучение направлено на:

- углубление знаний в области алгоритмов и программирования;
- переход от визуального к текстовому программированию;
- развитие навыков создания цифровых продуктов;
- формирование устойчивых цифровых компетенций.

Обучение также направлено на развитие навыков цифрового творчества, визуального представления результатов и создания собственных интерактивных цифровых продуктов.

Обучение носит практико-ориентированный характер и включает выполнение проектов различной сложности.

2. ПЕРЕЧЕНЬ МОДУЛЕЙ

№	Наименование модуля	Количество занятий
1	Вводный модуль. Креативный инжиниринг и цифровая среда	3
2	Визуальное программирование и геймдев (Kodu, Scratch)	5
3	Алгоритмы и логика (Run Marco, CodeMonkey, Blockly)	4
4	Цифровая грамотность и работа с информацией	4
5	Основы программирования (переход к текстовому коду)	5
6	Веб-разработка (HTML, CSS)	4
7	Основы искусственного интеллекта и цифровых сервисов	3
8	Разработка цифровых продуктов (игры, приложения)	4
9	Проектная деятельность и итоговый проект	4

ИТОГО: 36 занятий

3. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ

МОДУЛЬ 1 – Вводный модуль. Креативный инжиниринг и цифровая среда (3 занятия)

Содержание:

- повторение базовых навыков;
- знакомство с новыми цифровыми инструментами;
- развитие креативного мышления;
- создание простых цифровых проектов.

Практика:

- создание визуальных проектов;
- работа с интерфейсами и инструментами.

Результат:

- обучающийся уверенно ориентируется в цифровой среде;
- способен создавать простые проекты.

МОДУЛЬ 2 – Визуальное программирование и геймдев (5 занятий)

Содержание:

- создание игр в Scratch;
- работа с логикой игровых процессов;
- разработка игровых сцен;
- управление персонажами.

Практика:

- разработка игровых проектов;
- настройка взаимодействий.

Результат:

- обучающийся создает игры с использованием алгоритмов;
- понимает принципы геймдева.

МОДУЛЬ 3 – Алгоритмы и логика (4 занятия)

Содержание:

- углубление понимания алгоритмов;
- циклы, условия;
- построение сложных последовательностей действий.

Практика:

- решение задач на платформах Run Marco, CodeMonkey;
- работа с Blockly.

Результат:

- обучающийся умеет строить сложные алгоритмы;
- применяет логические конструкции.

МОДУЛЬ 4 – Цифровая грамотность и работа с информацией (4 занятия)

Содержание:

- работа с документами и презентациями;
- работа с файлами;
- основы интернет-безопасности;
- использование облачных сервисов.

Практика:

- создание презентаций;
- работа с текстами;
- поиск и обработка информации.

Результат:

- обучающийся владеет базовыми цифровыми инструментами.

МОДУЛЬ 5 – Основы программирования (5 занятий)

Содержание:

- переход от визуального к текстовому коду;
- базовые конструкции программирования;
- переменные, условия, циклы.

Практика:

- написание простых программ;
- решение задач.

Результат:

- обучающийся понимает основы программирования;
- способен писать простые программы.

МОДУЛЬ 6 – Веб-разработка (HTML, CSS) (4 занятия)

Содержание:

- структура веб-страницы;
- основы HTML;
- оформление с помощью CSS.

Практика:

- создание веб-страниц;
- оформление интерфейса.

Результат:

- обучающийся создает простые сайты.

МОДУЛЬ 7 – Основы искусственного интеллекта и цифровых сервисов (3 занятия)

Содержание:

- принципы работы ИИ;
- использование нейросетей;
- применение ИИ в учебе и проектах.

Практика:

- генерация текстов и изображений;
- работа с AI-инструментами.

Результат:

- обучающийся умеет использовать ИИ для решения задач.

МОДУЛЬ 8 – Разработка цифровых продуктов (4 занятия)

Содержание:

- создание приложений и игр;
- работа с пользовательским интерфейсом;
- логика взаимодействия.

Практика:

- разработка проектов;
- тестирование и доработка.

Результат:

- обучающийся создает цифровые продукты.

МОДУЛЬ 9 – Проектная деятельность и итоговый проект (4 занятия)

Содержание:

- разработка проекта;
- доработка;
- презентация.

Практика:

- создание собственного проекта;
- защита проекта.

Результат:

- обучающийся умеет создавать и презентовать проекты.

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ

Контроль освоения модулей соответствующей возрастной группы осуществляется в формах текущего контроля, выполнения практических заданий, демонстрации выполненного результата, мини-проектов, защиты проектов и иных форм, предусмотренных содержанием конкретного модуля.



ИП Ретунская Елена Григорьевна

/ Е.Г. Ретунская /

06 апреля 2026 г.

**ПРИЛОЖЕНИЕ №3
К ПРОГРАММЕ**

**«Современные информационные технологии, программирование и цифровое творчество»
СТАРШАЯ ГРУППА (12–14 лет)**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Обучение направлено на:

- формирование устойчивых навыков программирования;
- освоение современных технологий разработки;
- развитие инженерного и проектного мышления;
- подготовку обучающихся к созданию самостоятельных цифровых продуктов.

Обучение также направлено на развитие навыков креативного проектирования, цифрового творчества и самостоятельного представления результатов в форме полноценных цифровых продуктов.

Обучение строится на практической деятельности и выполнении проектов, приближенных к реальным задачам в сфере информационных технологий.

2. ПЕРЕЧЕНЬ МОДУЛЕЙ

№	Наименование модуля	Количество занятий
1	Вводный модуль. Современные технологии и цифровая среда	2
2	Алгоритмы и основы программирования (углубленный уровень)	4
3	Программирование на Python	6
4	Веб-разработка (HTML, CSS, основы JavaScript)	4
5	Разработка приложений и цифровых сервисов	4
6	Искусственный интеллект и работа с нейросетями	4
7	Геймдев и 3D-разработка (Unity, Blender)	4
8	Проектная деятельность и продуктовая разработка	6
9	Презентация и защита проектов	2

ИТОГО: 36 занятий

3. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ

МОДУЛЬ 1 – Вводный модуль. Современные технологии и цифровая среда (2 занятия)

Содержание:

- обзор современных IT-направлений;
- знакомство с инструментами разработки;
- постановка целей обучения.

Практика:

- выбор направления проекта;
- работа с цифровыми сервисами.

Результат:

- обучающийся ориентируется в современных IT-направлениях.

МОДУЛЬ 2 – Алгоритмы и основы программирования (4 занятия)

Содержание:

- сложные алгоритмы;
- условия, циклы, структуры данных;
- декомпозиция задач.

Практика:

- решение задач;
- разработка алгоритмов.

Результат:

- обучающийся умеет строить алгоритмы решения задач.

МОДУЛЬ 3 – Программирование на Python (6 занятий)

Содержание:

- синтаксис языка;
- переменные и типы данных;
- условия и циклы;
- функции;
- работа с данными.

Практика:

- написание программ;
- решение задач;
- создание мини-проектов.

Результат:

- обучающийся пишет программы на Python;
- понимает основы разработки.

МОДУЛЬ 4 – Веб-разработка (4 занятия)

Содержание:

- HTML-структура;
- стилизация (CSS);
- основы JavaScript;
- работа с интерфейсом.

Практика:

- создание сайта;
- разработка интерфейсов.

Результат:

- обучающийся создает веб-проекты.

МОДУЛЬ 5 – Разработка приложений и цифровых сервисов (4 занятия)

Содержание:

- логика приложений;
- пользовательские сценарии;
- основы проектирования интерфейсов.

Практика:

- создание простых приложений;
- разработка функционала.

Результат:

- обучающийся создает цифровые сервисы.

МОДУЛЬ 6 – Искусственный интеллект и нейросети (4 занятия)

Содержание:

- принципы работы нейросетей;
- генерация контента;
- применение ИИ в разработке.

Практика:

- работа с AI-инструментами;
- интеграция ИИ в проекты.

Результат:

- обучающийся использует ИИ для решения задач.

МОДУЛЬ 7 – Геймдев и 3D-разработка (4 занятия)

Содержание:

- основы Unity;
- основы Blender;
- создание игровых объектов;
- логика игрового процесса.

Практика:

- разработка 2D/3D-проектов;
- создание сцен и объектов.

Результат:

- обучающийся создает игровые проекты.

МОДУЛЬ 8 – Проектная деятельность и продуктовая разработка (6 занятий)

Содержание:

- разработка продукта;
- планирование;
- реализация;
- тестирование.

Практика:

- создание собственного проекта;
- доработка.

Результат:

- обучающийся создает полноценный цифровой продукт.

МОДУЛЬ 9 – Презентация и защита проектов (2 занятия)

Содержание:

- подготовка презентации;
- оформление результата;
- защита проекта.

Практика:

- презентация проекта;
- публичное выступление.

Результат:

- обучающийся презентует проект.

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ

Контроль освоения модулей соответствующей возрастной группы осуществляется в формах текущего контроля, выполнения практических заданий, демонстрации выполненного результата, мини-проектов, защиты проектов и иных форм, предусмотренных содержанием конкретного модуля.



ИП Ретунская Елена Григорьевна

/ Е.Г. Ретунская /

06 апреля 2026 г.