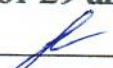



Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 9»
Изобильненского муниципального округа Ставропольского края

Рассмотрено
на заседании ШМО
Протокол № 1
от 29 августа 2024 г.
 Кубрин Р.В.

Утверждаю
Директор МКОУ «СОШ
№ 9» ИМОСК
Приказ № 65
от 29 августа 2024 г.
 Кубрина Т.Ф.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса дополнительного образования
«Инфознайка»
для **2-4** классов с использованием
оборудования Центра «Точка роста»
на 2024/25 учебный год

Учитель: Кубрина Татьяна Валерьевна

Подлужное, 2024 г.

1. Информационная карта

Название программы: «Инфознайка».

Направленность программы: техническая.

Возрастной диапазон: 8-11 лет.

Количество учащихся в группе: от 5 до 8 человек.

Срок реализации: 2 года обучения.

Режим занятий в группах: 3 занятия в неделю по 1 часу – 108 часов в год, 36 рабочих недель, всего 324 часа в год на все 3 группы.

Состав учебной группы – одновозрастные.

Условия набора – принимаются все желающие.

2. Пояснительная записка

Рабочая программа курса дополнительного образования «Инфознайка» составлена на основе авторской программы по «Информатике» для 2-4 классов начальной школы Н. В. Матвеевой, Е. И. Челақ, Н. К. Конопатовой, Л. П. Панкратовой, Н. А. Нуровой, Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013год. Соответствует федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования.

Основные цели программы:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Задачи программы:

Обучающие:

- Познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы в текстовом и графическом редакторах.
- Сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес младших школьников.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Курс «Инфознайка» изучается в трёх группах от 5 до 8 человек со 2 по 4 класс по три часа в неделю для каждой группы. Общий объём учебного времени составляет 324 часа.

Ожидаемые результаты

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие компетенции, отраженные в содержании курса:

- наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений у опытов, работы с информацией;
- соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;
- устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
- понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);
- выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;
- решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;

- овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – путем поиска (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);
- получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?»;
- получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;
- приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

3. Личностные и метапредметные результаты курса дополнительного образования

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие далее ИКТ-компетенции.

Предметные:

- умение использовать термины «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на языке программирования;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;

- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы);
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач.
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач.

4. Содержание курса дополнительного образования с указанием форм организации учебных занятий, основных видов учебной деятельности

1 и 2 группы, первый год обучения.

Наш компьютер – верный друг (15 часов)

Знакомство с кабинетом информатики. Правила поведения в кабинете информатики. Компьютеры вокруг нас. Применение компьютеров в жизни людей. Основные возможности и назначение компьютеров.

Основные устройства компьютера. Системный блок, монитор, клавиатура, мышь. Указатели и стрелка. Работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью). Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам. Работа с клавиатурным тренажером. Включение и выключение компьютера. Запуск программ. Завершение выполнения программ.

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование из мозаики.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа с запуском программ на выполнение.
- Сбор рисунков из кусочков.
- Головоломки.
- Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
- Конструирование различных графических объектов.

Введение в логику (38 часов)

Элементы логики. Истинные и ложные суждения. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Сравнение предметов или явлений между собой.

Понятия множества, класса. Создание множества из соответствующих элементов.

Определение правила. Правила гигиены, правила уличного движения. Правильно составленный план.

Понятие исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей. Исполнитель транспортёр. Система его команд. Составление плана для транспортёра.

Практические работы:

- Нахождение лишних предметов в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова.
- Определение ложного и истинного высказывания.
- Выбор элементов из множества, объединение элементов в множества.
- Составление плана путешествия.
- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Составление команд для исполнителя Транспортёр.

Алгоритмы и исполнители (12 часов)

Исполнители и система команд. Модели. Моделирование. Виды моделей.

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Блок-схемы.

Линейные алгоритмы. Применение линейных алгоритмов в жизни. Работа с исполнителем
Транспортером.

Практические работы:

- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Представление моделей на компьютере.
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

Графический редактор (43 часа)

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов. Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Раскрашивание рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.
- Раскрашивание компьютерных рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
- Ввод текста в графическом редакторе.
- Работа с пазлами.
- Сбор компьютерного рисунка.
- Копирование фрагментов изображения.
- Итоговая практическая работа.

3 группа, второй год обучения.

Знакомимся со средой Scratch (16 часов)

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Повторение основных понятий среды программирования Scratch. Блоки и команды. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

Практическая работа:

Установка программы Scratch, составление алгоритмов. Изучение интерфейса среды.

Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены, создание новых спрайтов и сцен.

Поиск, импорт и редактирование спрайтов из интернета. Сохранение и открытие проектов.

Реализация алгоритмов в Scratch (41 час)

Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение.

Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа.

Диалог с пользователем. Использование слоев.

Анимация полета.

Практическая работа:

Создание плавной анимации. Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты. Защита проектов в группах.

Создание личного проекта в Scratch (35 часов)

Проект в Scratch. Изучение и реализация проектов «Игра с геометрическими фигурами», «Игра с буквами», «Игра со случайными надписями», «Сказка», «Квест». Разработка собственного проекта, его программирование, дизайн, оформление и защита. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права.

Практическая работа:

Создание проектов и защита.

Работа с программой MS Power Point (16 часов)

Знакомство с MS Power Point. Изучение программы. Использование мультимедиа технологии. Подготовка графических и анимационных материалов для проекта. Разработка мультимедиа проектов.

Практическая работа:

Заполнение слайдов. Вставка рисунков, диаграмм, графики, звука и гиперссылок. Создание презентаций. Конкурс презентаций. Работа с таблицами и диаграммами.

Расписание занятий

Название группы	День недели	Время занятий
1 группа	ВТ, ЧТ СБ	13.00 – 13.40 10.00 – 10.40
2 группа	ВТ, ЧТ СБ	13.50 – 14.30 10.50 – 11.30
3 группа	ВТ, ЧТ СБ	14.40 – 15.20 11.40 – 12.20

5. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ДЛЯ 1 И 2 ГРУППЫ, первый год обучения.

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			по плану	по факту
<i>Наш компьютер – верный друг</i>		<i>15 часов</i>		
1	Здравствуй, класс компьютерный! Правила поведения в кабинете информатики.	1	03.09	
2	Компьютеры вокруг нас.	1	05.09	
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	1	07.09	
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	1	10.09	
5	Клавиатура.	1	12.09	
6	Клавиатурный тренажер.	1	14.09	
7	Клавиатурный тренажер.	1	17.09	
8	Клавиатурный тренажер.	1	19.09	
9	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	21.09	
10	Графика.	1	24.09	
11	Графика.	1	26.09	
12	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	28.09	
13	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	01.10	
14	Конструирование из мозаики.	1	03.10	
15	Конструирование из мозаики.	1	05.10	

<i>Введение в логику</i>		<i>38 часов</i>		
16	Информация в нашей жизни.	1	08.10	
17	Как мы получаем информацию.	1	10.10	
18	Виды информации.	1	12.10	
19	Что мы делаем с информацией. Хранение информации.	1	15.10	
20	Способы представления и передачи информации.	1	17.10	
21	Элементы логики.	1	19.10	
22	Элементы логики.	1	22.10	
23	Элементы логики. Сопоставление.	1	24.10	
24	Элементы логики. Сопоставление.	1	26.10	
25	Множества.	1	29.10	
26	Множества.	1	31.10	
27	План и правила.	1	02.11	
28	План и правила.	1	05.11	
29	Исполнитель.	1	07.11	
30	Исполнитель.	1	09.11	
31	Пример исполнителя.	1	12.11	

32	Пример исполнителя.	1	14.11	
33	Пример исполнителя.	1	16.11	
34	Тестирование по теме: «Основные устройства компьютера».	1	19.11	
35	Олимпиада по ПДД.	1	21.11	
36	Занятие на учи.ру.	1	23.11	
37	Органы чувств как каналы получения информации.	1	26.11	
38	Информационные процессы. Носители информации.	1	28.11	
39	Информационные процессы. Источники и приемники информации.	1	30.11	
40	Информационные процессы. Кодирование информации.	1	03.12	
41	Информационные процессы. Кодирование информации.	1	05.12	
42	Занятие на учи.ру.	1	07.12	
43	Искажение информации, кодирование и шифрование.	1	10.12	
44	Искажение информации, кодирование и шифрование.	1	12.12	
45	Элементы логики. Суждение.	1	14.12	
46	Элементы логики. Сопоставление.	1	17.12	
47	Множества и его элементы. Сравнение множеств.	1	19.12	
48	Операции над множествами. Объединение, пересечение.	1	21.12	

49	Операции над множествами. Вложенность и независимость.	1	24.12	
50	Занятие на учи.ру.	1	26.12	
51	Операции над множествами. Обобщение.	1	28.12	
52	Отношение между множествами.	1	09.01	
53	Представление информации с помощью таблиц.	1	11.01	
<i>Алгоритмы и исполнители</i>		<i>12 часов</i>		
54	Исполнители и система команд.	1	14.01	
55	Модели.	1	16.01	
56	Алгоритмы.	1	18.01	
57	Способы представления алгоритмов.	1	21.01	
58	Занятие на учи.ру.	1	23.01	
59	Линейные алгоритмы.	1	25.01	
60	Применение линейных алгоритмов в жизни.	1	28.01	
61	Работа с исполнителем Транспортером.	1	30.01	
62	Работа с исполнителем Транспортером.	1	01.02	
63	Работа с исполнителем Транспортером.	1	04.02	
64	Обобщающий урок. Подведение итогов пройденного материала.	1	06.02	
65	Занятие на учи.ру.	1	08.02	

<i>Графический редактор</i>		<i>46 часов</i>		
66	Рисунки в жизни людей. Графические редакторы.	1	11.02	
67	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1	13.02	
68	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель.	1	15.02	
69	Инструмент Ластик.	1	18.02	
70	Контуры. Инструмент Заливка.	1	20.02	
71	Инструмент Линия.	1	22.02	
72	Инструменты Прямоугольник, Скругленный	1	25.02	
73	Занятие на учи.ру.	1	27.02	
74	Инструмент Эллипс.	1	01.03	
75	Инструмент Кривая.	1	04.03	
76	Инструмент Многоугольник.	1	06.03	
77	Ввод текста.	1	11.03	
78	Масштаб. Обработка отдельных пикселей.	1	13.03	
79	Работа с фрагментами изображений.	1	15.03	
80	Перемещение выделенных фрагментов.	1	18.03	
81	Занятие на учи.ру.	1	20.03	

82	Копирование фрагментов изображения.	1	22.03	
83	Практическая работа.	1	25.03	
84	Практическая работа.	1	27.03	
85	Процессор.	1	29.03	
86	Внутренняя и внешняя память компьютера.	1	01.04	
87	Носители информации на жестком диске.	1	03.04	
88	Занятие на учи.ру.	1	05.04	
89	Дискеты, диски и flash- память.	1	08.04	
90	Операционная система.	1	10.04	
91	Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.	1	12.04	
92	Файлы и папки.	1	15.04	
93	Работа с файлами и папками.	1	17.04	
94	Работа с файлами и папками.	1	19.04	
95	Занятие на учи.ру.	1	22.04	
96	Логика. Суждения	1	24.04	
97	Слова-кванторы.	1	26.04	
98	Множества и их элементы. Отношения между множествами.	1	03.05	
99	Модель. Виды моделей.	1	06.05	

100	Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word.	1	08.05	
101	Открытие, создание и сохранение текстовых документов.	1	10.05	
102	Занятие на учи.ру.	1	13.05	
103	Правила клавиатурного письма.	1	15.05	
104	Ввод и редактирование текстовых документов.	1	17.05	
105	Орфографический контроль текста.	1	20.05	
106	Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.	1	22.05	
107	Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание.	1	24.05	
108	Итоговое занятие. Обобщение и закрепление изученного.	1	26.05	
	Всего	108 ч.		

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ДЛЯ 3
ГРУППЫ,
второй год обучения.**

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			По плану	По факту
Введение		16 ч.		
1	Особенности среды Scratch.	1	03.09	
2	Особенности среды Scratch.	1	05.09	
3	Особенности среды Scratch.	1	07.09	
4	Блоки и команды.	1	10.09	
5	Блоки и команды.	1	12.09	
6	Блоки и команды.	1	14.09	
7	Блоки и команды сенсоров.	1	17.09	
8	Блоки и команды сенсоров.	1	19.09	
9	Блоки и команды сенсоров.	1	21.09	
10	Управляющие программы – скрипты. Кейс 1. Создать анимацию с блоками управления.	1	24.09	
11	Управляющие программы – скрипты. Кейс 1. Создать анимацию с блоками управления.	1	26.09	
12	Управляющие программы – скрипты. Кейс 1. Создать анимацию с блоками управления.	1	28.09	
13	Кейс 2 Анимация спрайта.	1	01.10	
14	Кейс 2 Анимация спрайта.	1	03.10	
15	Кейс 2. Анимация спрайта. Закрепление.	1	05.10	
16	Кейс 2. Анимация спрайта. Закрепление.	1	08.10	
Реализация алгоритмов в Scratch		41 ч.		
17	Управление несколькими объектами.	1	10.10	
18	Управление несколькими объектами.	1	12.10	
19	Управление несколькими объектами.	1	15.10	

20	Последовательное и одновременное выполнение.	1	17.10	
21	Последовательное и одновременное выполнение.	1	19.10	
22	Последовательное и одновременное выполнение.	1	22.10	
23	Линейный алгоритм. Кейс 3. Что бывает полосатое ?	1	24.10	
24	Линейный алгоритм. Кейс 3. Что бывает полосатое ?	1	26.10	
25	Линейный алгоритм. Кейс 3. Что бывает полосатое ?	1	29.10	
26	Разветвляющийся алгоритм.	1	31.10	
27	Разветвляющийся алгоритм.	1	02.11	
28	Разветвляющийся алгоритм.	1	05.11	
29	Циклический алгоритм. Кейс 4. Мой необычный дом.	1	07.11	
30	Циклический алгоритм. Кейс 4. Мой необычный дом.	1	09.11	
31	Циклический алгоритм. Кейс 4. Мой необычный дом.	1	12.11	
32	Случайные числа.	1	14.11	
33	Случайные числа.	1	16.11	
34	Случайные числа.	1	19.11	
35	Диалог с пользователем.	1	21.11	
36	Диалог с пользователем.	1	23.11	
37	Диалог с пользователем.	1	26.11	
38	Использование слоев.	1	28.11	
39	Использование слоев.	1	30.11	
40	Анимация полета.	1	03.12	
41	Анимация полета.	1	05.12	

42	Анимация полета.	1	07.12	
43	Кейс 5. Свободное рисование.	1	10.12	
44	Кейс 5. Свободное рисование.	1	12.12	
45	Кейс 5. Свободное рисование.	1	14.12	
46	Разворот в направление движения.	1	17.12	
47	Разворот в направление движения.	1	19.12	
48	Изучаем повороты.	1	21.12	
49	Изучаем повороты.	1	24.12	
50	Изучаем повороты.	1	26.12	
51	Изменение движения в зависимости от условия.	1	28.12	
52	Изменение движения в зависимости от условия.	1	09.01	
53	Графические эффекты картинок.	1	11.01	
54	Графические эффекты картинок.	1	14.01	
55	Графические эффекты картинок.	1	16.01	
56	Кейс 6. Создай картинку из квадратов.	1	18.01	
57	Кейс 6. Создай картинку из квадратов.	1	21.01	
Создание личного проекта в Scratch		35 ч.		
58	Проект в Scratch.	1	23.01	
59	Проект в Scratch.	1	25.01	
60	Проект в Scratch.	1	28.01	
61	Проект «Игра с буквами».	1	30.01	
62	Проект «Игра с буквами».	1	01.02	
63	Проект «Игра с буквами».	1	04.02	
64	Реализация проекта «Игра с буквами».	1	06.02	
65	Реализация проекта «Игра с буквами».	1	08.02	
66	Реализация проекта «Игра с буквами».	1	11.02	
67	Защита проекта «Игра с буквами».	1	13.02	
68	Защита проекта «Игра с буквами».	1	15.02	

69	Проект «Игра со случайными надписями».	1	18.02	
70	Проект «Игра со случайными надписями».	1	20.02	
71	Проект «Игра со случайными надписями».	1	22.02	
72	Реализация проекта «Игра со случайными надписями».	1	25.02	
73	Реализация проекта «Игра со случайными надписями».	1	27.02	
74	Реализация проекта «Игра со случайными надписями».	1	01.03	
75	Проект «Сказка».	1	04.03	
76	Проект «Сказка».	1	06.03	
77	Проект «Сказка».	1	11.03	
78	Реализация проекта «Сказка».	1	13.03	
79	Реализация проекта «Сказка».	1	15.03	
80	Реализация проекта «Сказка».	1	18.03	
81	Проект «Квест».	1	20.03	
82	Проект «Квест».	1	22.03	
83	Проект «Квест».	1	25.03	
84	Реализация проекта «Квест».	1	27.03	
85	Реализация проекта «Квест».	1	29.03	
86	Реализация проекта «Квест».	1	01.04	
87	Разработка собственного проекта. Программирование проекта.	1	03.04	
88	Разработка собственного проекта. Программирование проекта.	1	05.04	
89	Разработка собственного проекта. Программирование проекта.	1	08.04	
90	Дизайн и оформление проекта. Защита и публикация проекта.	1	10.04	
91	Дизайн и оформление проекта. Защита и публикация проекта.	1	12.04	

92	Дизайн и оформление проекта. Защита и публикация проекта.	1	15.04	
Работа с программой MS Power Point		16 ч.		
93	Знакомство с MS Power Point.	1	17.04	
94	Знакомство с MS Power Point.	1	19.04	
95	Заполнение слайдов.	1	22.04	
96	Заполнение слайдов.	1	24.04	
97	Заполнение слайдов.	1	26.04	
98	Вставка рисунка.	1	03.05	
99	Вставка диаграммы.	1	06.05	
100	Вставка графики.	1	08.05	
101	Вставка звука и гиперссылки.	1	10.05	
102	Настройка эффектов анимации.	1	13.05	
103	Создание самопрезентации.	1	15.05	
104	Демонстрация самопрезентации.	1	17.05	
105	Создание презентации на выбранную тему.	1	20.05	
106	Конкурс презентаций.	1	22.05	
107	Создание навигации (гиперссылки).	1	24.05	
108	Тест «Чему ты научился?»	1	26.05	
	Всего	108 ч.		