

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа (военвед) г. Зернограда**

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ШМС

Харченко Л.В.
Протокол от «29» 08 2023 г. № 7

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Осадчая Г.Н.
Протокол от «29» 08 2023 г. № 437

**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Мой друг – компьютер»
направление: техническое
2 класс**

Срок реализации программы: 1 год

Количество учебных недель: 34

Всего академических часов: 34

Педагог:

ФИО: Ермакова Валерия Евгеньевна

Проверил:

ФИО: Дробноход Анастасия Олеговна

должность: заместитель директора по
воспитательной работе

(подпись)

2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа научно-технической направленности «Компьютерная грамотность» разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона России «Об образовании» 2022 г.,
- Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р.,
- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»,
- Устава МБОУ СОШ (военвед) г. Зернограда

Программа направлена на изучение основ компьютерной грамотности в области работы с операционной системой, работой с офисными технологиями, основам алгоритмизации и программирования, работой с Интернет и электронной почтой.

Программа «Основы компьютерной грамотности» имеет **техническую направленность.**

Актуальность программы состоит в том, что с переходом современного общества к информатизации и массовой коммуникации одним из важнейших аспектов деятельности учащегося становится умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями, привлекая для этого современные средства и методы.

Она развивает логическое, алгоритмическое и системное мышление учащихся, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики.

Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит учащихся (при последующем осмыслении и обобщении этого

опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Цель программы

Формирование базовых знаний при работе на компьютере и обучение эффективному использованию компьютерной техники в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала обучающихся.

Задачи программы

- **развивающие:** познакомить обучающихся с основами работы с компьютерными программами, развивать логическое и алгоритмическое мышление.
- **обучающая:** сформировать умение использовать компьютер с соответствующим программным обеспечением при решении задач, поиске и обработке информации.
- **воспитательные:** выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества; привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

Программа обеспечивает достижение учащимися следующих **личностных, метапредметных и предметных результатов.**

Личностные результаты:

- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;

- умение объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- умение следовать при выполнении задания инструкциям учителя;
- умение понимать цель выполняемых действий.

Познавательные универсальные учебные действия:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- осуществлять поиск информации с помощью ИКТ.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре, группе;
- координировать различные позиции во взаимодействии с одноклассниками;
- принимать общее решение;
- контролировать действия партнёра в парных упражнениях;
- умение участвовать в диалоге, соблюдать нормы речевого этикета, передавать в связном повествовании полученную информацию.

Предметные

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Новизна программы

В основу программы положено развитие творческих способностей детей по средствам включения новых компьютерных технологий:

интерактивной доски.

В качестве иллюстрационного материала используется имеющиеся электронные учебники, компьютерные обучающие программы, презентации. Включение демонстрационных материалов в обучение усиливает активное восприятие детьми теории, способствует владению информационными технологиями.

Большое значение на занятиях объединения уделяется созданию условий для повышения познавательного интереса к предмету через такие формы работы, как:

- интеллектуальные игры по информатике;
- конкурсы;
- творческие проекты.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена потребностью общества в расширении использования информационно-компьютерных технологий во всех сферах жизни и особенно для повышения образовательного уровня учащихся, их развития и социализации.

Программа включает в себя:

- обширный теоретический материал;
- задания практического характера;
- задания творческого характера.

Отличительная особенность данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся понимание основ работы с компьютерными программами.

Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные возможности работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Во-первых, содержание программы построено таким образом, чтобы максимально сформировать у обучающихся позитивное отношение к будущей трудовой деятельности.

Во-вторых, особенность программы является личностно - ориентированный *подход в процессе обучения*. Для этого у обучающихся определяется исходный уровень знаний и практических умений, а также их мотивация к занятиям.

В дальнейшем, с учётом индивидуальных возможностей, выстраивается образовательная траектория обучения с целью максимального освоения программных заданий.

Принципы реализации программы:

- индивидуальности – выражается в ориентации программы на индивидуальные возможности и потребности учащихся на занятиях;
- деятельности – выражается в органическом единстве теоретических знаний и практических умений как основы организации образовательного процесса;
- целостности – необходимость гармонического единства рационального, эмоционального, социального и поискового, содержательного и эмоционального компонентов в обучении;
- доступности - заключается в необходимости соответствия содержания, методов и форм обучения возрастным особенностям учащихся, уровню их развития;
- преемственности и последовательности обучения предполагает, что знания даются учащимся не только в определенной последовательности и взаимосвязи, а изложение учебного материала педагогом доводится до уровня системности в сознании учащихся;
- результативности выражается в нацеленности на получение учащимся конкретного образовательного результата в ходе каждого учебного занятия;
- профориентационной направленности – данный принцип обеспечивает подбор содержания, методов, форм педагогического процесса, который направлен на предпрофессиональную подготовку учащихся с целью формирования профессионально важных качеств, знаний и умений.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Структура и последовательность изучения модуля как целостного учебного курса с учетом аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) работы:

№	Темы программы	Количество часов
1.	Модуль 1. Компьютер и его периферийные устройства	5
2.	Модуль 2. Компьютер – универсальное средство обработки информации	24
3.	Модуль 3. Программирование на платформе Scetch	5

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2А КЛАССА
на 20223-2024 учебный год**

№	Тема	Кол- во часов	Дата	
			по плану	по факту
1.	Введение. Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности.	1	08.09	
2.	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения	1	15.09	
3.	Первое знакомство с ПК. Составные части ПК. Компьютерная игра. Познавательная игра «Дорога и дети».	1	22.09	
4.	Периферийные приспособления ПК. Строение клавиатуры. Графический редактор Paint. «Осенние краски» (рисунки).	2	29.09 06.10	
5.	Работа с клавиатурным тренажером. Компьютерная игра. Работа с простейшей обучающей программой. Работа по формированию коллектива воспитанников.	2	13.10 20.10	
6.	Мышь. Указатели, стрелка. Щелчок, двойной щелчок. Понятие о ЗОЖ.	1	27.10	
7.	Программы Word Pad, Word, Paint.	2	10.11 17.11	
8.	Вырезание, копирование в Paint и Word. Тренинг конструктивного общения «Знакомство»	1	24.11	
9.	Windows, рабочий стол. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	01.12	
10.	Что такое информация? Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас. Многообразие форм информации и способов ее обработки.	1	08.12	

11.	Word, Paint. Отработка навыков. Развивающая компьютерная игра.	1	15.12	
12.	Практическая работа в блокноте, Word Pad. Поиск и исправление ошибок в тексте. Решение логических задач.	1	22.12	
13.	Редактирование текста. WordPad. Тренируем свое внимание, память, логику.	2	12.01 19.01	
14.	Редактирование в Word. Работа с клавиатурным тренажером. Диктант	2	26.01 02.02	
15.	MS Excel (сложение). Интегрированное занятие по математике с использованием ПК	1	09.02	
16.	Вставка рисунка в текстовом редакторе. Тренируем внимание, память, развиваем логику. «Мое любимое животное» (рис.)	1	16.02	
17.	Память компьютера. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	01.03	
18.	MS Excel (умножение). Рисование в редакторе Paint. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	15.03	
19.	Word (практическая работа).	2	22.03 05.04	
20.	Практическая работа в MS Excel. Интерактивная игра «Вежливость и Я»	1	12.04	
21.	Paint. Копирование, вставка, вырезание рисунков. Конкурс рисунков по теме «Пожарная безопасность».	2	19.04 26.04	
22.	Создание автобиографии.	1	03.05	
23.	Подготовка к зачетной работе.	1	17.05	
24.	Paint. Открытки к 9 Мая. Познавательная игра «Веселый светофор».	1	24.05	
25.	Зачетная работа.	1	29.02	

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2Б КЛАССА
на 2023-2024 учебный год**

№	Тема	Кол- во часов	Дата	
			по плану	по факту
1.	Введение. Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности.	1	05.09	
2.	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения	1	12.09	
3.	Первое знакомство с ПК. Составные части ПК. Компьютерная игра. Познавательная игра «Дорога и дети».	1	19.09	
4.	Периферийные приспособления ПК. Строение клавиатуры. Графический редактор Paint. «Осенние краски» (рисунки).	2	26.09 03.10	
5.	Работа с клавиатурным тренажером. Компьютерная игра. Работа с простейшей обучающей программой. Работа по формированию коллектива воспитанников.	2	10.10 17.10	
6.	Мышь. Указатели, стрелка. Щелчок, двойной щелчок. Понятие о ЗОЖ.	1	24.10	
7.	Программы Word Pad, Word, Paint.	2	07.11 14.11	
8.	Вырезание, копирование в Paint и Word. Тренинг конструктивного общения «Знакомство»	1	21.11	
9.	Windows, рабочий стол. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	28.11	
10.	Что такое информация? Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас. Многообразие форм информации и способов ее обработки.	1	05.12	

11.	Word, Paint. Отработка навыков. Развивающая компьютерная игра.	1	12.12	
12.	Практическая работа в блокноте, Word Pad. Поиск и исправление ошибок в тексте. Решение логических задач.	1	22.12	
13.	Редактирование текста. WordPad. Тренируем свое внимание, память, логику.	3	19.12 26.12 09.01	
14.	Редактирование в Word. Работа с клавиатурным тренажером. Диктант	2	16.01 23.01	
15.	MS Excel (сложение). Интегрированное занятие по математике с использованием ПК	1	30.01	
16.	Вставка рисунка в текстовом редакторе. Тренируем внимание, память, развиваем логику. «Мое любимое животное» (рис.)	1	06.02	
17.	Память компьютера. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	13.02	
18.	MS Excel (умножение). Рисование в редакторе Paint. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	20.02	
19.	Word (практическая работа).	2	27.02 05.03	
20.	Практическая работа в MS Excel. Интерактивная игра «Вежливость и Я»	1	12.03	
21.	Paint. Копирование, вставка, вырезание рисунков. Конкурс рисунков по теме «Пожарная безопасность».	2	19.03 09.04	
22.	Создание автобиографии.	1	16.04	
23.	Подготовка к зачетной работе.	2	23.04 30.04	
24.	Paint. Открытки к 9 Мая. Познавательная игра «Веселый светофор».	1	07.05	
25.	Зачетная работа.	1	14.05	

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ЗА КЛАССА
на 2023-2024 учебный год**

№	Тема	Кол- во часов	Дата	
			по плану	по факту
1.	Введение. Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности.	1	06.09	
2.	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения	1	13.09	
3.	Первое знакомство с ПК. Составные части ПК. Компьютерная игра. Познавательная игра «Дорога и дети».	1	20.09	
4.	Периферийные приспособления ПК. Строение клавиатуры. Графический редактор Paint. «Осенние краски» (рисунки).	2	27.09 04.10	
5.	Работа с клавиатурным тренажером. Компьютерная игра. Работа с простейшей обучающей программой. Работа по формированию коллектива воспитанников.	2	11.10 18.10	
6.	Мышь. Указатели, стрелка. Щелчок, двойной щелчок. Понятие о ЗОЖ.	1	25.10	
7.	Программы Word Pad, Word, Paint.	2	08.11 15.11	
8.	Вырезание, копирование в Paint и Word. Тренинг конструктивного общения «Знакомство»	1	22.11	
9.	Windows, рабочий стол. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	29.11	
10.	Что такое информация? Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас. Многообразие форм информации и способов ее обработки.	1	06.12	

11.	Word, Paint. Отработка навыков. Развивающая компьютерная игра.	1	13.12	
12.	Практическая работа в блокноте, Word Pad. Поиск и исправление ошибок в тексте. Решение логических задач.	1	20.12	
13.	Редактирование текста. WordPad. Тренируем свое внимание, память, логику.	3	10.01 17.01 24.01	
14.	Редактирование в Word. Работа с клавиатурным тренажером. Диктант	2	31.01 07.02	
15.	MS Excel (сложение). Интегрированное занятие по математике с использованием ПК	1	14.02	
16.	Вставка рисунка в текстовом редакторе. Тренируем внимание, память, развиваем логику. «Мое любимое животное» (рис.)	1	21.02	
17.	Память компьютера. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	28.02	
18.	MS Excel (умножение). Рисование в редакторе Paint. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	06.03	
19.	Word (практическая работа).	2	13.03 20.03	
20.	Практическая работа в MS Excel. Интерактивная игра «Вежливость и Я»	1	03.04	
21.	Paint. Копирование, вставка, вырезание рисунков. Конкурс рисунков по теме «Пожарная безопасность».	2	10.04 17.04	
22.	Создание автобиографии.	1	24.04	
23.	Подготовка к зачетной работе.	1	08.05	
24.	Paint. Открытки к 9 Мая. Познавательная игра «Веселый светофор».	1	15.05	
25.	Зачетная работа.	1	22.05	

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 4А КЛАССА
на 2023-2024 учебный год**

№	Тема	Кол- во часов	Дата	
			по плану	по факту
1.	Введение. Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности.	1	06.09	
2.	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения	1	13.09	
3.	Первое знакомство с ПК. Составные части ПК. Компьютерная игра. Познавательная игра «Дорога и дети».	1	20.09	
4.	Периферийные приспособления ПК. Строение клавиатуры. Графический редактор Paint. «Осенние краски» (рисунки).	2	27.09 04.10	
5.	Работа с клавиатурным тренажером. Компьютерная игра. Работа с простейшей обучающей программой. Работа по формированию коллектива воспитанников.	2	11.10 18.10	
6.	Мышь. Указатели, стрелка. Щелчок, двойной щелчок. Понятие о ЗОЖ.	1	25.10	
7.	Программы Word Pad, Word, Paint.	2	08.11 15.11	
8.	Вырезание, копирование в Paint и Word. Тренинг конструктивного общения «Знакомство»	1	22.11	
9.	Windows, рабочий стол. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	29.11	
10.	Что такое информация? Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас. Многообразие форм информации и способов ее обработки.	1	06.12	

11.	Word, Paint. Отработка навыков. Развивающая компьютерная игра.	1	13.12	
12.	Практическая работа в блокноте, Word Pad. Поиск и исправление ошибок в тексте. Решение логических задач.	1	20.12	
13.	Редактирование текста. WordPad. Тренируем свое внимание, память, логику.	3	10.01 17.01 24.01	
14.	Редактирование в Word. Работа с клавиатурным тренажером. Диктант	2	31.01 07.02	
15.	MS Excel (сложение). Интегрированное занятие по математике с использованием ПК	1	14.02	
16.	Вставка рисунка в текстовом редакторе. Тренируем внимание, память, развиваем логику. «Мое любимое животное» (рис.)	1	21.02	
17.	Память компьютера. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	28.02	
18.	MS Excel (умножение). Рисование в редакторе Paint. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	06.03	
19.	Word (практическая работа).	2	13.03 20.03	
20.	Практическая работа в MS Excel. Интерактивная игра «Вежливость и Я»	1	03.04	
21.	Paint. Копирование, вставка, вырезание рисунков. Конкурс рисунков по теме «Пожарная безопасность».	2	10.04 17.04	
22.	Создание автобиографии.	1	24.04	
23.	Подготовка к зачетной работе.	1	08.05	
24.	Paint. Открытки к 9 Мая. Познавательная игра «Веселый светофор».	1	15.05	
25.	Зачетная работа.	1	22.05	

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 4Б КЛАССА
на 2023-2024 учебный год**

№	Тема	Кол- во часов	Дата	
			по плану	по факту
1.	Введение. Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности.	1	08.09	
2.	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения	1	15.09	
3.	Первое знакомство с ПК. Составные части ПК. Компьютерная игра. Познавательная игра «Дорога и дети».	1	22.09	
4.	Периферийные приспособления ПК. Строение клавиатуры. Графический редактор Paint. «Осенние краски» (рисунки).	2	29.09 06.10	
5.	Работа с клавиатурным тренажером. Компьютерная игра. Работа с простейшей обучающей программой. Работа по формированию коллектива воспитанников.	2	13.10 20.10	
6.	Мышь. Указатели, стрелка. Щелчок, двойной щелчок. Понятие о ЗОЖ.	1	27.10	
7.	Программы Word Pad, Word, Paint.	2	10.11 17.11	
8.	Вырезание, копирование в Paint и Word. Тренинг конструктивного общения «Знакомство»	1	24.11	
9.	Windows, рабочий стол. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	01.12	
10.	Что такое информация? Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас. Многообразие форм информации и способов ее обработки.	1	08.12	

11.	Word, Paint. Отработка навыков. Развивающая компьютерная игра.	1	15.12	
12.	Практическая работа в блокноте, Word Pad. Поиск и исправление ошибок в тексте. Решение логических задач.	1	22.12	
13.	Редактирование текста. WordPad. Тренируем свое внимание, память, логику.	2	12.01 19.01	
14.	Редактирование в Word. Работа с клавиатурным тренажером. Диктант	2	26.01 02.02	
15.	MS Excel (сложение). Интегрированное занятие по математике с использованием ПК	1	09.02	
16.	Вставка рисунка в текстовом редакторе. Тренируем внимание, память, развиваем логику. «Мое любимое животное» (рис.)	1	16.02	
17.	Память компьютера. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	01.03	
18.	MS Excel (умножение). Рисование в редакторе Paint. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	15.03	
19.	Word (практическая работа).	2	22.03 05.04	
20.	Практическая работа в MS Excel. Интерактивная игра «Вежливость и Я»	1	12.04	
21.	Paint. Копирование, вставка, вырезание рисунков. Конкурс рисунков по теме «Пожарная безопасность».	2	19.04 26.04	
22.	Создание автобиографии.	1	03.05	
23.	Подготовка к зачетной работе.	1	17.05	
24.	Paint. Открытки к 9 Мая. Познавательная игра «Веселый светофор».	1	24.05	
25.	Зачетная работа.	1	29.02	

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 3Б КЛАССА
на 2023-2024 учебный год**

№	Тема	Кол- во часов	Дата	
			по плану	по факту
1.	Введение. Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности.	1	04.09	
2.	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения	1	11.09	
3.	Первое знакомство с ПК. Составные части ПК. Компьютерная игра. Познавательная игра «Дорога и дети».	1	18.09	
4.	Периферийные приспособления ПК. Строение клавиатуры. Графический редактор Paint. «Осенние краски» (рисунки).	2	25.09 02.10	
5.	Работа с клавиатурным тренажером. Компьютерная игра. Работа с простейшей обучающей программой. Работа по формированию коллектива воспитанников.	2	09.10 16.10	
6.	Мышь. Указатели, стрелка. Щелчок, двойной щелчок. Понятие о ЗОЖ.	1	23.10	
7.	Программы Word Pad, Word, Paint.	2	06.11 13.11	
8.	Вырезание, копирование в Paint и Word. Тренинг конструктивного общения «Знакомство»	1	20.11	
9.	Windows, рабочий стол. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	27.11	
10.	Что такое информация? Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас. Многообразие форм информации и способов ее обработки.	1	04.12	

11.	Word, Paint. Отработка навыков. Развивающая компьютерная игра.	1	11.12	
12.	Практическая работа в блокноте, Word Pad. Поиск и исправление ошибок в тексте. Решение логических задач.	1	18.12	
13.	Редактирование текста. WordPad. Тренируем свое внимание, память, логику.	3	25.12 15.01 22.01	
14.	Редактирование в Word. Работа с клавиатурным тренажером. Диктант	2	29.01 05.02	
15.	MS Excel (сложение). Интегрированное занятие по математике с использованием ПК	1	12.02	
16.	Вставка рисунка в текстовом редакторе. Тренируем внимание, память, развиваем логику. «Мое любимое животное» (рис.)	1	19.02	
17.	Память компьютера. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	26.02	
18.	MS Excel (умножение). Рисование в редакторе Paint. Тренируем свое внимание, память, развиваем логику	1	04.03	
19.	Word (практическая работа).	2	11.03 18.03	
20.	Практическая работа в MS Excel. Интерактивная игра «Вежливость и Я»	1	01.04	
21.	Paint. Копирование, вставка, вырезание рисунков. Конкурс рисунков по теме «Пожарная безопасность».	2	08.04 15.04	
22.	Создание автобиографии.	1	22.04	
23.	Подготовка к зачетной работе.	2	29.04 06.05	
24.	Paint. Открытки к 9 Мая. Познавательная игра «Веселый светофор».	1	13.05	
25.	Зачетная работа.	1	20.05	

