

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Нижегородской области

Ардатовский муниципальный округ Нижегородской области

МБОУ Мухтоловская ОШ

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Курман Т.В.

Приказ №210/1

от «30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 5822380)

" С компьютером на ты"

р. п. Мухтолово 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программа учебного курса внеурочной деятельности рассчитана на 1 час в неделю, 34 часа (ежегодно): 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа, 4 класс- 34 часа.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Предлагаемая программа курса внеурочной деятельности «С компьютером на ты» направлена на обеспечение условий развития личности обучающегося; творческой самореализации;

умственного и духовного развития. В процессе обучения школьники учатся участвовать в совместной деятельности: договариваться, обсуждать, приходить к общему мнению, распределять обязанности по поиску информации, проявлять инициативу и самостоятельность.

Содержание программы позволяет развивать и организационные умения:

планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;

осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок;

освоить знания, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;

овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;

воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;

подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ " С компьютером на ты"

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач;

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ " С компьютером не Ты"

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Формы занятий: занятия по данной программе состоят из теоретической и практической части, причём больше времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить и как самостоятельную деятельность, и как творческую (беседа, практическое выполнение упражнений, использование логических задач, загадок, работа в группах, викторины, игры т.д.).

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "С компьютером на ты"

1 КЛАСС

Основные вопросы: понятие информации. Источники информации.

Виды информации. Информационные процессы.

Требования к знаниям и умениям:

- понятие информации, источники информации;
- определять виды информации;
- приводить примеры информационных процессов.

Компьютер (5 часов)

Основные вопросы: основные компоненты компьютера.

Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память.

Устройства ввода, вывода.

Практическая работа «Клавиатура». Клавиатурный тренажёр.

Требования к знаниям и умениям:

- понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу.

Алгоритмы, алгоритмический язык. Команды алгоритмического языка.

Исполнители (7 часов)

Основные вопросы:

Понятие алгоритма. Алгоритмический язык. Исполнитель. Способы записей алгоритмов (алгоритмический язык, блок-схема). Команды алгоритмического языка: ветвления. Повторения.

Требования к знаниям и умениям:

- понятие исполнителя, среды, системы команд;
- выделять алгоритмы из повседневной жизни (режим дня, расписание уроков, кулинарные рецепты и т.д.)
- находить алгоритмы в художественных произведениях, песнях, пословицах, из окружающего информационного мира);
- исполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- выполнять алгоритмы с ветвлениями, с повторениями;
- использовать алгоритмы при планировании режима дня школьника.

Информационные и коммуникационные технологии (20 часов)

Основные вопросы: технология обработки текстовой информации. Текстовый редактор. Назначение и основные возможности. Практическая работа «Набор текста и форматирование». Технология обработки графической информации.

2 КЛАСС

Тема 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.

Тема 2. Информация вокруг нас

Организация хранения информации в компьютере.

Знакомство с информацией в программе «Роботландия».

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

Тема 3. Графический редактор PAINT

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»

Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

Тема 6. Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.

Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Оформление текстов с помощью WORDART.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.

Копирование и перемещение текста. Урок-КВН.

Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания.

Итоговая работа по WORD.

Тема 7. Развивающие игры. Игры на внимательность (поиск предметов)

Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

Тема 8. Знакомство с медиапродукцией

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков.

Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).

3 КЛАСС

Тема 1. Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

Тема 2. Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации

Тема 3. Графический редактор PAINT. Работа с палитрой цветов

Тема 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.

Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах

Тема 5. Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)

Тема 6. Работа в текстовом процессоре WORD.

Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов. Создание перекрестных ссылок. Форматирование абзацев.

Сохранение документа. Печать.

Тема 7. Решение головоломок (логических задач).

Тесты на внимательность.

Тема 8. Разработка простейших компьютерных программ.

Работа в среде программирования «Логомиры». Простейшие элементы программирования в офисных приложениях. Работа над проектом «моя первая программа». Основные принципы работы компьютерных программ

Тема 9. Работа на клавиатурном тренажере.

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.

Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

Тема 10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.

Тема 11. Сетевые технологии.

Интернет.

Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть.

Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы. Образовательные сайты.

Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов.

4 КЛАСС

Тема 1. Информация. Информационные процессы. Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.

Тема 2. Логика. «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение логических задач. Составление логических задач

Тема 3. Моделирование. Модель объекта. Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.

Тема 4. Компьютерный эксперимент. Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в Power Point». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».

Тема 5. Применение компьютера при решении математических задач. Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.

Тема 6. Повторение и обобщение. Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. Практическая работа «Набор текста в Word». Урок КВН.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты.

К концу обучения в кружке учащиеся должны знать:

- - правила техники безопасности;
- - правила работы за компьютером;
- - назначение и работу графического редактора PAINT;
- - назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- - возможности текстового редактора WORD;
- - понятие информации, свойства информации;
- - назначение и работу программы Power Point;
- - Основные блоки клавиш;
- - Компьютерные сети;
- - информационные процессы;
- - понятие информации, свойства информации;
- - типы моделей;
- - основные понятия логики;
- - устройство персонального компьютера, основные блоки;
- - устройства ввода и вывода информации;
- - основные операционные системы и их отличия;
- - определение файла и файловой системы;
- - классификации вирусов;
- - способы защиты информации;
- - понятие алгоритм;
- - свойства алгоритмов;

должны уметь:

- - соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- - включить, выключить компьютер;
- - работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- - набирать информацию на русском регистре;
- - запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- - работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- - работать со стандартными приложениями Windows;
- - Создавать презентации;
- - пошагово выполнять алгоритм практического задания ;
- - осуществлять поиск информации на компьютере;
- - осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- - работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник.
- - работать с разными видами информации

- - строить суждения;
- - решать логические задачи;
- - находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- - работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- - пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- - запускать операционные системы Windows. Linux. Mac OS ;
- - работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- - пользоваться антивирусными программами;
- - осуществлять ручной поиск вредоносных программ
- - распознавать некоторые вирусы
- - составлять алгоритмы;
- - реализовывать алгоритмы
- - решать задачи с использованием блок-схем
- - осуществлять отбор нужной информации;

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметными результатами являются:

развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника;
формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.

уметь:

- - оценивать результаты своей работы
- - осуществлять проектную деятельность;
- - работать в команде

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1 КЛАСС

В результате изучения материала, обучающиеся будут знать:

правила поведения при работе с компьютером;
приемы работы в редакторах Paint, Word, Power Point;
возможности и область применения программ Paint, Word, PowerPoint;

2 КЛАСС

В результате изучения материала, обучающиеся будут знать:

правила поведения при работе с компьютером;
приемы работы в редакторах Paint, Word, Power Point;
возможности и область применения программ Paint, Word, PowerPoint;

3 КЛАСС

В результате изучения материала, обучающиеся будут знать:

правила поведения при работе с компьютером;
приемы работы в редакторах Paint, Word, Power Point;
возможности и область применения программ Paint, Word, PowerPoint;
технологии работы с каждым объектом программ Paint, Word, PowerPoint;
объекты и инструменты программ Paint, Word, PowerPoint;
основы работы в сети Internet; все возможности добавления мультимедийных эффектов.

4 КЛАСС

В результате изучения материала, обучающиеся будут знать:

правила поведения при работе с компьютером;

приемы работы в редакторах Paint, Word, Power Point;

возможности и область применения программ Paint, Word, PowerPoint;

технологии работы с каждым объектом программ Paint, Word, PowerPoint;

объекты и инструменты программ Paint, Word, PowerPoint;

основы работы в сети Internet;

все возможности добавления мультимедийных эффектов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Информация и информационные процессы	2			
2	Компьютер	5			
3	Алгоритмы, алгоритмический язык. Команды алгоритмического языка. Исполнители	7			
4	Информационные и коммуникационные технологии	19			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33			

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Вводные занятия	1			
2	Информация вокруг нас	2			
3	Графический редактор PAINT	7			
4	. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	2			
5	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор	2			
6	Текстовый редактор WORD	7			
7	Развивающие игры	9			
8	Знакомство с медиапродукцией	3			
9	Итоговое занятие "Компьютерная презентация	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер	1			
2	Информация в природе и технике	1			
3	Графический редактор PAINT	6			
4	Создание презентаций с помощью Power Point	6			
5	Элементарные вычисления на калькуляторе	2			
6	Работа в текстовом процессоре WORD	4			
7	Решение головоломок (логических задач)	2			
8	Разработка простейших компьютерных программ	4			
9	Работа на клавиатурном тренажере	2			
10	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	3			
11	Сетевые технологии. Интернет	2			
12	Итоговое занятие "Компьютерная презентация"	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Информация. Информационные процессы	10			
2	Логика	6			
3	Моделирование	6			
4	Компьютерный эксперимент	6			
5	Применение компьютера при решении математических задач.	2			
6	Повторение и обобщение знаний	3			
7	Итоговое занятие "Компьютерная презентация"	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Что такое информация.	1			
2	Действия с информацией.	1			
3	Здравствуй, класс компьютерный!	1			
4	Клавиатура. Процессор. Память.	1			
5	Устройства ввода, вывода.	1			
6	Практическая работа «Клавиатура»	1			
7	Клавиатурный тренажёр	1			
8	Понятие алгоритма. Алгоритмический язык. Исполнитель.	1			
9	Способы записей алгоритмов (алгоритмический язык, блок-схема).	1			
10	Составление простейших алгоритмов.	1			
11	Составление алгоритмов из художественных произведений.	1			
12	Составление алгоритмов из кулинарных рецептов.	1			
13	Составление алгоритмов из школьной жизни.	1			
14	Составление алгоритмов из окружающего мира.	1			
15	Технология обработки текстовой	1			

	информации. Текстовый редактор Word.				
16	Назначение и основные возможности.	1			
17	Мир шрифтов.	1			
18	Практическая работа «Набор текста и форматирование».	1		1	
19	Оформление открыток, поздравлений.	1		1	
20	Оформление визиток.	1		1	
21	Печать текстовой информации.	1		1	
22	Технология обработки графической информации.	1		1	
23	Графический редактор Paint.	1			
24	Создание и хранение изображений.	1		1	
25	Практическая работа: «Создание рисунков».	1		1	
26	Практическая работа «Печать изображений».	1		1	
27	Конкурс рисунков.	2		1	
28	Телекоммуникационные системы. Поиск информации.	2		1	
29	Интернет.	1			
30	Игровые программы.	2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	0	10	

2 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Вводные занятия	1			
2	Информация вокруг нас	1			
3	Информация в природе и технике	1			
4	Графический редактор PAINT.	1			
5	Работа с палитрой цветов	1			
6	Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.	1			
7	Работа со стилями.	1			
8	Создание нового слайда, фон слайда.	1			
9	Вставка рисунков и других объектов на слайд.	1			
10	Создание скриншотов.	1			
11	Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)	2			
12	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	2			
13	Текстовый редактор WORD	1			
14	Форматирование документа, вставка рисунков.	1			
15	Создание таблиц, вставка специальных	1			

	символов.				
16	Создание перекрестных ссылок.	1			
17	Форматирование абзацев.	1			
18	Сохранение документа.	1			
19	Печать. Сканирование.	1			
20	Развивающие игры	3			
21	Решение головоломок (логических задач).	4			
22	Тесты на внимательность.	2			
23	Знакомство с медиапродукцией	1			
24	Графические редакторы.	2			
25	Итоговое занятие "Компьютерная презентация"	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	

3 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	1			
2	Информация в природе и технике	1			
3	Графический редактор Paint. Знакомство.	1			
4	Графический редактор Paint.	1			
5	Выбор и изменение палитры «Мозаика»	1			
6	Действия с рисунком	3			
7	Редактор презентаций. Знакомство.	1			
8	Конструктор слайдов.	1			
9	Вставка текста и картинок в слайд Эффекты анимации.	2			
10	Работа с фоном. Создание презентации	1			
11	Создание презентации	1			
12	Элементарные вычисления на калькуляторе	2			
13	Работа в текстовом процессоре WORD	1			
14	Шрифт, размер, цвет, выравнивание	1			
15	Форматирование и редактирование текста	2			
16	Решение головоломок (логических задач)	2			
17	Разработка простейших компьютерных программ	4			

18	Работа на клавиатурном тренажере	2			
19	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	3			
20	Инструктаж «Безопасность в сети Интернет». Как работать в Интернет	1			
21	Итоговое занятие "Компьютерная презентация".	1			
22	Сетевые технологии. Интернет	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	

4 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Человек и информация.	1			
2	Источники и приемники информации.	1			
3	Носители информации.	1			
4	Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.	3			
5	Информационные процессы	4			
6	Логика	1			
7	«Истина» и «ложь	1			
8	Суждение. Умозаключение	1			
9	Решение логических задач.	2			
10	Составление логических задач	1			
11	Моделирование. Модель объекта	1			
12	Сравнение реальных объектов с их моделью.	1			
13	Типы моделей.	2			
14	Модель отношения между понятиями.	2			
15	Компьютерный эксперимент. Проектная работа «Сопоставление объектов в Word».	2			
16	Проектная работа «Восстановите	2			

	хронологию событий в Power Point».				
17	Проектная работа «Найдите отличие в Paint».	2			
18	Программа «Калькулятор»	1			
19	Вычисления с помощью калькулятора.	1			
20	Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов.	1			
21	Практическая работа «Набор текста в Word».	1			
22	Урок КВН.	1			
23	Итоговое занятие "Компьютерная презентация"	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	