Краевое государственное общеобразовательное бюджетное учреждение «Раздольненская специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат»

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете
протокол №1от 30.08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНО:
директор школы
_____Шикалов А.Н.
«02» сентября 2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 36A240BD0A3EFB1D6EACF483755D95B7
Владелец: Шикалов Александр Николаевич
Действителен: с 22.07.2024 до 15.10.2025

БАЙТИК

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа научно-технической направленности

Возраст обучающихся: 10-16 лет 11 мес.
Срок реализации программы 9 мес.

Гиматдинов Сергей Давлетович, учитель

п. Раздольное

2024- 2025 учебный год

Раздел № 1. Основные характеристики программы

1.1. Пояснительная записка

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Направленность программы «Байтик» научно-техническая и представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей воспитанника области, с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах воспитанника, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности.

Уровень программы

Содержание и материал программы «В мире информатики» соответствует стартовому уровню, который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 10-16 лет 11 мес., испытывающих интерес к компьютеру и обладающих психологической готовностью к активной «встрече» с ним.

Психолого-педагогическая возрастная характеристика

Дети старшего школьного возраста активны, энергичны, деятельность хорошо скоординирована – много играют и много трудятся. Нуждаются в спокойных и не скучных занятиях. Мыслить для них – значит делать. Чтобы им понять – нужно видеть. В этом возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на его яркую подачу, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

При этом быстрая утомляемость характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физкультминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу.

От педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей детей старшего школьного возраста, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Особенности организации образовательного процесса

Данная программа по форме реализации относится к традиционной модели и обеспечивает освоение содержания в течение четырех месяцев обучения. Формы организации детей: групповая или индивидуально-групповая.

Для того чтобы, занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 9 месяцев обучения. Объем программы составляет – 68 часа, 2 занятия в неделю.

Количество обучающихся в группе 12 человек.

Режим занятий

Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима образовательного процесса организаций дополнительного образования детей (СанПин 2.4.4.3172-14) допускает следующую нагрузку обучающихся:

- Занятия проводятся два раз в неделю по 1 академическому часу;
- Продолжительность академического часа – 40 мин.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления.

Основные **задачи** программы:

воспитательная:

- формировать эмоционально-ценностное отношения к себе и своему труду, способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества, используя воспитательные возможности детского коллектива, объединенного по интересам.

развивающие:

- способствовать развитию детей через информационную деятельность, дополняя школьный базовый уровень знаний обучающихся.
- способствовать формированию устойчивого «научного» интереса к информационным процессам.
- развивать творческие и интеллектуальные способности воспитанников через решение нестандартных задач.

обучающие:

- обучить эффективным приемам работы в различных программах, в локальных сетях, в сети Интернет и сформировать представления о роли и

значении информационных технологий и компьютерной техники в развитии современного общества;

- дать базовые знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно обращаться с компьютером;
- дать профессиональную ориентацию для работы в области информатики и вычислительной техники;

1.3 Содержание программы

Содержание программы отобрано в соответствии с возрастными особенностями обучающихся 10-16 лет 11 мес.

Учебный план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.	«Здравствуй, класс компьютерный»	2	2	0	Входной контроль: опрос, самостоятельная работа
2.	«Наш компьютер-верный друг»	28	8	20	Текущий контроль: наблюдение, ответы на вопросы, творческое задание
3.	Знакомство с возможностями редактора Paint.	30	10	20	Текущий контроль: наблюдение, ответы на вопросы, творческое задание
4.	Итоговое занятие	4	2	2	Итоговая аттестация.
	ИТОГО	**64**	**22**	**42**	

Содержание тем

1. Тема: Вводное занятие.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

2. Тема: когда появился компьютер.
Теория: должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.
3. Тема: какие бывают компьютеры.
Теория: должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.
4. Тема: Применение компьютера.
Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.
5. Тема: Компьютер и его основные устройства.
Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.
6. Тема: Компьютерная мышь.
Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.
7. Тема: Пиктограммы.
Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.
8. Тема: Клавиатура.
Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.
9. Тема: Работа на клавиатуре.
Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.
10. Тема: Знакомство с текстовым
Теория: должны знать основные элементы интерфейса текстового редактора, команду (отменить) для редактирования текста, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле.
11. Тема: Работа с текстовым редактором Блокнот.
Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать текст.
12. Тема: Графика.
Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.
Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.
13. Тема: Раскрашивание компьютерных рисунков.
Практика: должны уметь пользоваться инструментами, раскрашивать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.
14. Тема: Знакомство с инструментами для рисования.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.
Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

15. Тема: Создание простейших рисунков.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

16. Тема: Моделирование.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.
Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

17. Тема: Конструирование.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.
Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

18. Тема: Самостоятельная работа.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

19. Тема: Итоговое занятие.

Теория: должны знать основные понятия.
Практика: должны уметь применять полученные знания на практике

Планируемые результаты реализации программы

В результате обучения по программе получит развитие у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления:

Предметные результаты:

- обучены эффективным приемам работы в различных программах, в локальных сетях, в сети Интернет и сформировать представления о роли и значении информационных технологий и компьютерной техники в развитии современного общества;
- даны базовые знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно обращаться с компьютером;

- даны профессиональную ориентацию для работы в области информатики и вычислительной техники;

Метапредметные результаты:

- развит у детей через информационную деятельность, дополняя школьный базовый уровень знаний обучающихся.
- сформирован устойчивый «научный» интерес к информационным процессам.
- развиты творческие и интеллектуальные способности воспитанников через решение нестандартных задач.

Личностные результаты:

- сформированы эмоционально-ценностное отношения к себе и своему труду, способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества, используя воспитательные возможности детского коллектива, объединенного по интересам.

Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Байтик»

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график является составной частью комплекса организационно-педагогических условий.

Этапы образовательного процесса	1 год
Продолжительность учебного года, неделя	34
Количество учебных дней	68
Продолжительность учебных периодов:	
1 полугодие	01.09.2024 – 30.12.2024
2 полугодие	16.01.2025 – 31.05.2025
Возраст детей, лет	10 – 17 лет 9 месяцев
Продолжительность занятий, час	1
Режим занятия	2 раза/нед.
Годовая учебная нагрузка, час	68

2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Байтик» необходимо:

Материально-техническое обеспечение:

– Классная маркерная доска с набором магнитов для крепления таблиц, постеров и картинок. – Мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике программы по информатике.

– Мультимедийный проектор. – Операционная система Windows 11.

– Ноутбук для учителя.

– Ноутбук для обучающихся (12 шт.).

– Обучающие компьютерные программы.

– Программы по обработке информации различного вида (текстовый процессор, графический редактор, редактор презентаций, калькулятор).

– Стол учительский.
– Шкаф для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.

Информационное обеспечение

http://school-collection.edu.ru/ – ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом работы с детьми. Знающий предметную область «Информатика» и владеющий методикой преподавания «Информатики и ИКТ» в начальной и средней школе.

Формы аттестации

Аттестация обучающихся проводится в соответствии с Положением МБУ ДО-ДДТ о периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. Результаты текущего контроля и промежуточной аттестации доводятся до сведения родителей (законных представителей).

Начальный (или входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей. Определяет наличие у обучающихся умений и навыков, позволяющих им сразу приступить к обучению. Может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

Тематический контроль – по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса

Итоговый контроль – по окончании изучения всей программы проводится итоговая аттестация, которая позволяет всем участникам образовательного процесса оценить реальную результативность образовательной, воспитательной и творческой деятельности детей.

Цель аттестации: выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам программы.

Возможны следующие формы аттестации: анкетирование, тестирование, зачёт, самостоятельная работа, проверочная работа. При подведении итогов аттестации, также учитывается наблюдение за обучающимися на занятиях в течение всего периода обучения.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: участие в конкурсах, конференциях, получение грамот, дипломов. Наличие готовых работ, журнал посещаемости, фото.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: демонстрация готовых проектов, презентация.

Оценочные материалы

Оценкой эффективности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Байтик» является выполнение творческих работ по различным темам. Оценка работ

производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

Критерии усвоения программного материала обучающимися

Уровень усвоения программы оценивается как высокий (более 70%), если обучаемые полностью овладели теоретическими знаниями, правильно их используют и систематически применяют. Качество выполнения практических работ соответствует техническим и технологическим требованиям. В работе - максимально самостоятельное изготовление изделий. Учащиеся могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности.

Уровень усвоения программы оценивается как средний (от 50% до 70%), если обучающиеся овладели не всей полнотой теоретических знаний, но усвоенный материал могут правильно использовать и применять. Качество выполнения практических работ не всегда соответствует техническим и технологическим требованиям. Присутствует самостоятельная работа, но возникают затруднения при выполнении задания. Обучающиеся могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности. Время, затраченное на выполнение определённой работы, не превышает нормативных требований, отведённых на выполнение данного вида работ.

Уровень усвоения программы оценивается как низкий (менее 50%), если обучающиеся овладели частью теоретических знаний, но систематически их не применяют, не могут правильно использовать. Качество выполнения практических работ не соответствует техническим и технологическим требованиям. Требуется индивидуально – дифференцированный подход со стороны педагога. Обучающиеся могут правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности, ноне всегда могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, периодически не укладываются вовремя, отведенное для выполнения определённой работы.

2.3. Методические материалы

На занятиях используются как классические для педагогики формы и методы работы, так и нетрадиционные.

Методы обучения

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности

По источнику передачи и воспитания	По логике передачи и восприятия, и	По степени самостоятельности мышления	По степени управления учебной работой

учебной деятельности	информации		
Словесные	Индуктивные (от частного к общему)	Репродуктивные	Под руководством преподавателя
Наглядные	Дедуктивные (от общего к частному)	Проблемно-поисковые	Самостоятельная работа обучаемых
Практические			

Методы стимулирования и мотивации

Методы стимулирования интереса к обучению	Методы стимулирования ответственности и долга
Познавательных игр	Убеждения в значимости обучения
Учебных дискуссий	Предъявления требований
Создание эмоционально-нравственных ситуаций	Поощрения и наказания
Организационно-деятельные игры	

Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности
- наблюдение
- устный опрос
- письменный опрос
- письменная проверка знаний (проверочная работа)
- комбинированная проверка
- беседа
- анкетирование
- тестирование

Формы организации учебного занятия

Программа предполагает использование различных форм организации учебного занятия:
– комбинированные занятия,
– занятия-игры,
– занятия-викторины,
– занятия-экскурсии,
– практикумы,
– дискуссии,
– беседы и др.

Программа имеет вариативное содержание и дает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории для каждого обучающегося.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретическая часть занимает примерно 1/3 времени занятия (в зависимости от сложности и новизны учебного материала), практическая работа занимает большую часть занятия. В процессе практической работы последовательно обучающиеся осваивают отдельные приемы и методы обработки различных материалов. Целью каждой практической работы ставится законченный значимый результат.

При организации занятий максимально применяются наглядные, интерактивные и технические средства. Работа по данной программе позволяет использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

При обучении используется интегрированный подход. Параллельно с овладением компьютерной грамотой обучающиеся повторяют знания родного языка: учатся осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка. А также предусматривает широкое применение информационно-коммуникационных технологий, что позволяет повысить практическую, навыкообразующую направленность содержания и разнообразить формы организации деятельности.

Педагогические принципы и технологии

Психолого-педагогические принципы построения занятий по программе

– Принцип индивидуального подхода к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности.

– Принцип гуманности, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога.

– Принцип превентивности: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций.
– Принцип научности отражает важнейший выбор в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников.
– Принцип «на стороне ребенка»: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебновоспитательного процесса;
– Принцип активной позиции ребенка, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, но научить его решать проблемы самостоятельно, создать способности для становления способности ребенка к саморазвитию;
– Принцип системности предполагает, что психолого-педагогическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области педагогики и методики преподавания, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов.
– Принцип рациональности лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

Педагогические технологии

– технологии развивающего обучения (программа «В мире информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности);
– технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности объединения являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
– технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
– технологии коллективного взаимообучения;
– тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников объединения проводится в тестовой форме);
– здоровье сберегающие технологии (уделяется внимание сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровье сберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр; важен психологический настрой в начале занятия и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия);
– информационно-коммуникационные технологии (ежедневное применение в практике компьютеров и данной технологии; при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы», через телевизор или экран воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни);
– технологии проблемного обучения.

Алгоритм учебного занятия

При работе с детьми по программе «В мире информатики», наиболее актуально проведение комбинированных занятий, которые предусматривают смену методов обучения и деятельности обучающихся. В комбинированном занятии можно выделить основные этапы.

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

Дидактические материалы

– методические виды продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
– рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
– дидактический и лекционный материал, методика по исследовательской и проектной работе, тематика исследовательской работы;
– олимпиадные и конкурсные задания, ребусы;
– методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
– таблицы (наглядные пособия).

Список литературы и интернет-ресурсы

1.Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2017 г.;
2. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2019.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 1-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

Электронные ресурсы

4. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (http://school-collection.edu.ru/)
5. Портал «Электронные образовательные ресурсы»(http://eor-np.ru/)

Календарный учебный график Приложение 1

№	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля	Дата
1	занятие с использованием игровых технологий	2	**«Здравствуй, класс компьютерный»** Вводное занятие. Знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.	Кабинет информатики	Входной контроль: опрос, наблюдение, ответы на вопросы	4.09 6.09
2	занятие-игра	2	**«Наш компьютер – верный друг».** Когда появился компьютер	Кабинет информатики	Опрос, самостоятельная работа	11.09 13.09
3	занятие-экскурсия	2	Какие бывают компьютеры.	Кабинет информатики		18.09 20.09
4	практикум	2	Применение компьютера.	Кабинет информатики		25.09 27.09
5	практикум	2	Компьютер и его основные устройства.	Кабинет информатики		2.10 4.10
6	практикум	2	Компьютерная мышь.	Кабинет информатики		9.10 11.10
7	практикум	2	Пиктограммы.	Кабинет информатики		16.10 18.10
8	занятие с использованием	2	Пиктограммы.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	23.10 25.10

	игровых технологий					
9	практикум	2	Клавиатура.	Кабинет информатики		8.11 13.11
10	занятие с использованием игровых технологий	2	Работа на клавиатуре.	Кабинет информатики		15.11 20.11
11	практикум	2	Работа на клавиатуре.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	22.11 27.11
12	практикум	2	Знакомство с текстовым редактором Блокнот.	Кабинет информатики		29.11 4.12
13	занятие с использованием игровых технологий	2	Работа в текстовом редакторе Блокнот.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	6.12 11.12
14	практикум	2	Повторение по разделу: «Наш компьютер – верный друг»	Кабинет информатики	Текущий контроль: викторина	13.12 18.12
15	практикум	2	Самостоятельная работа по разделу: «Наш компьютер – верный друг»	Кабинет информатики	Текущий контроль: творческое задание	20.12 25.12
16	практикум	2	**Знакомство с возможностями графического редактора Paint.** Графика.	Кабинет информатики		27.12 15.01
17	занятие с использованием игровых	2	Графика.	Кабинет информатики		17.01 22.01

	технологий					
18	практикум	2	Графика.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	24.01 29.01
19	занятие с использованием игровых технологий	2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Кабинет информатики		31.01 5.02
20	практикум	2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Кабинет информатики		7.02 12.02
21	практикум	2	Знакомство с инструментами для рисования.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	14.02 19.02
22	практикум	2	Знакомство с инструментами для рисования.	Кабинет информатики		21.02 26.02
23	занятие с использованием игровых технологий	2	Создание простейших рисунков.	Кабинет информатики		28.02 04.03
24	занятие с использованием игровых технологий	2	Создание простейших рисунков.	Кабинет информатики		06.03 11.03
25	практикум	2	Моделирование.	Кабинет информатики		13.03 18.03
26	занятие с использованием игровых технологий	2	Моделирование.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	20.03 1.04
27	Комбинированное	2	Конструирование.	Кабинет		3.04

	занятие			информатики		8.04
28	практикум	2	Конструирование.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы	10.04 15.04
29	практикум	2	Повторение по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора Paint».	Кабинет информатики	Текущий контроль: тестирование	17.04 22.04
30	практикум	2	Повторение по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора Paint».	Кабинет информатики	Текущий контроль: тестирование	24.04 6.05
31	практикум	2	Самостоятельная работа по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора Paint».	Кабинет информатики	Текущий контроль: творческое задание	8.05 13.05
32	практикум	2	Самостоятельная работа по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора Paint».	Кабинет информатики	Текущий контроль: творческое задание	15.05 20.05
33	практикум	2	**Итоговое занятие.**	Кабинет информатики	Итоговая аттестация:	22.05 27.05
34	практикум	1	Итоговое занятие.	Кабинет информатики	Тестирование Зачет	29.05