

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Красноярского края**

**Управление образования администрации Рыбинского района**

**МБОУ "Александровская СОШ №10"**

**РАССМОТРЕНО**

Методический совет

\_\_\_\_\_  
Протокол № 1

от «25» 08 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Педагогический совет

\_\_\_\_\_  
Протокол № 1

от «28» 08 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МБОУ

"Александровская

СОШ №10"

\_\_\_\_\_  
Манузина Л.С.

Приказ № 01-05-121

от «30» 08 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочного пропедевтического курса «Информатика»**

для обучающихся 1-2 классов

разработана учителем начальных классов: Штейнер Г.В.

**с. Александровка 2023**

## Пояснительная записка

Информационная революция, современниками которой мы являемся, диктует новые требования к содержанию образования, в том числе и в начальной школе. Средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – от телефонов, справочников, стиральных машин и до компьютеров и Интернета, становятся все более разнообразными и требуют от человека не просто навыков работы с конкретными устройствами, но развития более универсальных умений и навыков, позволяющих быстро сориентироваться, быстро освоиться в новой среде, начать эффективно использовать новые средства коммуникаций или технологическую новинку. Поэтому особую актуальность сегодня приобретает *информационная культура* и ее важный компонент – *ИКТ-компетентность* (*информационная и коммуникационная компетентность*).

Современное состояние человеческого интеллекта направлено на постоянное получение информации из различных источников и быструю смену знаний и понятий, что возможно лишь при высоком уровне культуры ориентации в информационных потоках. Современные дети, в большинстве своем быстро осваивают ПК, как информационный инструмент, но не обладают компетентностью выделять, анализировать и систематизировать полученную информацию. По определению современных представителей информационной области знаний, «тот, кто владеет информацией, владеет миром».

Современное представление о работе за компьютером, как о творческой созидательной деятельности, требующей наряду с развитым логическим и системным мышлением способности мыслить изобретательно и продуктивно, ориентирует преподавание информатики в начальной школе на развитие познавательного интереса, основ открытого образования и начал формирования индивидуальной образовательной программы.

Современное состояние общества характеризуется повышением внимания к внутреннему миру и уникальным возможностям отдельно взятой личности. У каждого ребенка есть способности и таланты. Дети от природы любознательны и полны желаний учиться. Все, что нужно для того, чтобы они смогли проявить свои дарования, – это умное руководство со стороны взрослых. Школа является основным звеном, где должны воспитываться люди с творческим мышлением. Но традиционный учебный процесс выстроен так, что реализовать эту особенность детской природы очень сложно. Дополнительное образование выступает как более свободная, не накладывающая ограничений область учебной деятельности.

Проблема активизации познавательной деятельности учащихся на всех этапах развития образования является одной из самых актуальных, поскольку активность – это необходимое условие формирования умственных качеств личности.

Познавательная активность отражает определенный интерес младших школьников к получению новых знаний, умений и навыков, внутреннюю целеустремленность и постоянную потребность использовать разные способы действия к наполнению и расширению этих знаний.

Начальный этап обучения информатике носит развивающий характер и призван заложить основы общей информационной культуры школьников.

Компьютерная грамотность – это владение основными алгоритмами работы на компьютере. Обучающиеся должны при этом овладеть:

- работой с манипулятором «мышь» (производить одинарный и двойной щелчок левой кнопкой мыши, щелчок правой кнопкой мыши);
- работой с клавиатурой (знать назначение клавиш и раскладки клавиатуры, алфавитно-цифровые клавиши, функциональные клавиши, использовать их для ввода информации в компьютер);
- работой с объектами операционной системы (локальными дисками, папками, файлами, ярлыками);
- созданием изображения с помощью инструментов простейших графических редакторов;

В теоретическом аспекте, обучающиеся должны овладеть и освоить:

- правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютерной техникой;
- роль и возможности компьютера в различных отраслях человеческой деятельности;
- структуру и основные узлы компьютера и их функции;
- понятие алгоритма, исполнителя; иметь представление о способах записи алгоритмов;
- представление об информации; знать виды информации, информационных процессов; уметь кодировать и декодировать информацию;
- понятие «множество», умение группировать предметы по существенному признаку, исключать предмет из списка; умение классифицировать предметы, выделять общий признак, находить недостающие предметы путем зрительного и мыслительного анализа;
- представления о «логике», «высказываниях»: уметь приводить примеры истинных и ложных высказываний; знать основные приемы решения упражнений на логическое мышление.

Изучение информатики в начальной школе должно решать задачи пропедевтики изучения базового курса информатики основной школе, которое направлено на достижение следующих целей:

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;
- овладение аналитико – деятельностной и прогностической компетентностями
- освоение процесса преобразования информационных модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Критерием успеха пропедевтического, подготовительного курса информатики можно считать сравнительную эффективность изучения школьниками основного курса. Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в курсе информатики основной и старшей школы логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического, алгоритмического, системного мышления, формируемого только на основе длительной тренировки.

Учитывая важность информационной культуры, мы полагаем, что в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии мышления школьников и на освоении ими практической работы на компьютере. Развитие логического, алгоритмического и системного мышления школьников 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 универсальное учебное действие, применяемое на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера как инструмента информационной деятельности подводит школьников (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. Одновременно учебные задачи изучения информатики позволяют внедрять в образовательный процесс начальной школы социальное проектирование, продуктом которого при изучении информатики будут модели, ЦОРы и презентации проектов по другим предметам с использованием информационных технологий.

**Информатика** относится к предметам естественнонаучного цикла и, наряду с математикой, является фундаментальным ядром начального образования. Предметы естественно - научного цикла рассматриваются как *целостная система* сведений о мире, связях, отношениях, зависимостях и закономерностях окружающей действительности. Представление информации в предметах данного образовательного цикла опирается на общие категории, универсальные методы познания и формализации знаний, межпредметные связи, практическую направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребёнка. Информатика и математика вносят большой вклад в формирование у учащихся целостного естественно - научного мировоззрения, в развитие потребности к познанию и в формирование их системного опыта, как познавательной деятельности, так и практического применения знаний и умений, то есть УМК по информатике отличается системным представлением учебной информации.

**Новизна.** Формирование основ информационной культуры в соответствии с новым Федеральным государственным стандартом начального образования должно начинаться уже на первом этапе школьного образования, в начальной школе. В основе нового стандарта лежит системно - деятельностный подход, который

предполагает воспитание и развитие качеств личности, в частности, отвечающих требованиям информационного общества. Три основных навыка, соответствующие традиционному содержанию начального образования – читать, писать, считать – в соответствии с новыми стандартами должны быть расширены для формирования грамотности нового типа, включающей в себя и основы ИКТ - компетентности. Имеется в виду расширение понятий *чтения* (активный поиск всех разновидностей и типов информации, ее восприятие и анализ); *письма* (создание информационных объектов различных типов, установление связей (ссылок) между различными объектами, организация информации надлежащим образом); и *счета* (проектирование и конструирование объектов и действий; различные построения, в том числе логические, в графических и телесных средах, естественным образом представляющие основные объекты теории вычислений и математики конечных объектов).

Новый стандарт образования ориентирует процесс обучения не только и не столько на получение определенной суммы знаний, сколько на освоение учащимися межпредметных представлений и универсальных учебных действий, составляющих основу формирования образовательных компетентностей, способности к саморазвитию. При этом большую часть межпредметных связей в начальной школе может взять на себя информационный компонент и стать центром формирования у учащихся метапредметных результатов образования.

### **Этапы реализации программы.**

В процессе преподавания информатики в начальной школе можно выделить три этапа изучения предмета: изучение информатики вне компьютера (понятие информация), технология освоения компьютерной грамотности и применение полученных знаний для разработки и реализации социальных проектов по остальным предметам

На **первом этапе** (1 класс) через игровые технологии дети осваивают представление об информации, как процесс и явления. Учитывая возрастные психологические особенности, начинается формирование «числа» и группировки объектов, что является основой логического мышления, без которого не возможно освоение информационных технологий. Именно в 7 лет происходит формирование понятия группировка, что и используется в формировании алгоритма информационной деятельности, имеющей личностный, регулятивный, коммуникативный, рефлексивный характер (УУД).

На **втором этапе** (2 класс) информатика рассматривается как средство формирования образовательного потенциала. Её задачей является выработка у школьников готовности к использованию современных информационных технологий. Для реализации этой задачи необходимо обеспечение школ достаточным количеством компьютеров и компьютерных программ, а также полная доступность техники для младших школьников. На этом е происходит обучение школьников 2 класса приемам взаимодействия с персональным компьютером, используя максимально возможные ресурсы (программы, редакторы) ПК. Таким примером является редактор Point, при использовании

которого развиваются не только информационные, но и творческие возможности детей, причем, при наличии возможности коррекции недостатков навыка.

На **третьем этапе** (3-4 классы) реализуется приобретенный опыт работы с компьютером при образовании по другим предметам через презентации, социальные проекты, дидактические игры и т.д. Данный этап проекта формирует информационную компетентность учащихся, а не просто алгоритм деятельности при работе на компьютере.

Так как главная задача современного педагога в рамках начальной школы разбудить у учащихся познавательный интерес и конкретизировать его, то во-первых, введение информатики, как предмета, делающего образование открытым, позволяет расширить образовательное пространство ученика для формирования его индивидуального познавательного интереса.

Во-вторых, информатика учит маленького школьника ориентации в информационном потоке и алгоритму обработки и анализа информации, прививает ему критическое мышление, а в целом, развивает интеллект.

В-третьих, информатика, при правильной организации рабочего места, способствует развитию внимания у учащихся, ликвидирует невротические реакции и способствует самореализации ученика.

Принципы, положенные в основу курса – принцип развивающего обучения, культуросообразности, индивидуализация и дифференциация, наглядность, доступность подачи информации, принцип последовательности. Введение игрового элемента в процесс обучения – обязательный атрибуты каждого занятия. Стимулируется самостоятельность и активность каждого воспитанника, им предлагаются задания, направленные на развитие памяти, внимания, логического мышления.

**Целью курса** является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных элементов (алгоритма) предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

**Задачами курса являются:**

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Нам видятся следующие пути достижения этих целей:

- Освоение общелогических приемов формирования понятий, оперирования понятиями: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование, обобщение, ограничение. Например: выявление общих свойств объектов и их различий;

выявление существенных и не существенных признаков предметов; классификация объектов.

- Развитие навыков анализа суждений и построения правильных форм умозаключений через решение логических задач.
- Изучение основ алгоритмизации деятельности с упором в пошаговую детализацию.
- Формирование умений построения символьных моделей содержательных задач, постоянно усложняющихся по мере повышения образовательного уровня учащихся. Например: элементарные приемы кодирования и декодирования информации, расшифровка содержимого “черного ящика”, и т.п.
- Развитие способностей к рисованию и художественного мышления, формирование начальных представлений о колористике, об анимализме, о правилах геометрических построений.

### **Предусматривается обучение по следующим содержательным линиям:**

- информация, виды информации (по способу восприятия, по способу представления);
- информационные объекты (текст, изображение, аудиозапись, видеозапись);
- источники информации (живая и неживая природа, творения человека);
- работа с информацией (обмен, поиск, преобразование, хранение, использование);
- средства информационных технологий (телефон, компьютер, радио, телевидение, устройства мультимедиа);
- организация информации и данных (оглавление, указатели, каталоги, записные книжки и другое).

Мы понимаем под термином информационная компетентность «готовность учащегося использовать усвоенные знания, умения и навыки в области информатики для:

- доступа к информации (знание того, где и как искать и получать информацию);
- обработки информации (использование заданных схем организации и классификации информации);
- интеграции информации (интерпретирование и представление информации, включая резюмирование, сравнение, сопоставление);
- оценки информации (суждение о качестве, релевантности, полезности, пригодности информации);
- создания информации (адаптация, сочинение информации) и т.д.».
- Поэтапное формирование понятий «информация», «система», «алгоритм» и других важных представлений.
- Развитие системных представлений на основе усвоения школьниками представлений о связях и отношениях объектов реальной действительности между собой и возникающих при этом системных эффектах.

- Формирование алгоритмического подхода к решению текстовых задач, что является наиболее значимой проблемой в процессе обучения в старших классах.
- Единство и согласованность «по горизонтали» и «вертикали» с другими дисциплинами используемого в УМК учебного материала (межпредметная интеграция).

### **Требования к результатам обучения по данному курсу**

Данный курс ориентирован на получение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения информатики.

### **Личностные результаты изучения информатики в начальных классах**

Изучение информатики в начальной школе дает возможность обучающимся достичь следующих результатов в направлении личностного развития:

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных учебных ситуациях.

### **Метапредметные результаты изучения курса.**

Как говорилось выше, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру универсальных учебных действий (УУД). Это и задает основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высших ступенях (в том числе и обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отраженные в содержании курса:

- *Основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы.
- *Основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приемами поиска, получения, представления информации. В понятие информационной грамотности в частности входит умение работать с информацией, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность и представлять информацию в различных видах.
- *Основы ИКТ-квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.
- *Основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приемом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с



овладением системой информационных понятий, использованием языка для приема и передачи информации.

Данная программа рассчитана на учащихся начальных классов с 1 по 4  
Объем часов 136 (по 34 часа – ежегодно)

### Тематический планирование для 1 класса (34 часа).

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе		Формы проведения занятий
			теоретические	Практические занятия	
	<b><i>Раздел I. Информация</i></b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	
1.1.	Понятие информации. Как мы ее получаем	1	1		Интеллектуально-познавательная игра
1.2	Способы представления и передачи информации	1	1		Интеллектуально-творческая игра
1.3	Виды информации.	1		1	Круглый стол
1.4	Информационные процессы	1	1		Интеллектуально-познавательная игра
1.5	Поиск и анализ информации	1		1	Игра-тренинг
1.6	Организация деятельности человека по преобразованию информации	1	1		Интеллектуально-творческая игра
1.7	Средства хранения информации	1		1	Семинар - практикум
1.8	Средства передачи информации	1	1		Интеллектуально-познавательная игра
1.9	Средства обработки информации	1	1		Интеллектуально-познавательная игра
	<b><i>Раздел II. Информационные модели. Алгоритмы.</i></b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
2.1.	Алгоритмы	3	1	2	Интеллектуально-познавательная игра
2.2.	Исполнитель	2	1	1	Интеллектуально-творческая игра
2.3.	Моделирование	1	1		Игра-тренинг
	<b><i>Раздел III. Компьютер.</i></b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
3.1.	Устройство компьютера		1		Интеллектуально-познавательная игра
3.2.	Рабочий стол		1		Семинар - практикум
3.3.	Окна. Кнопки управления окном		1		Интеллектуально-познавательная игра
	<b><i>Раздел IV. Компьютерная</i></b>	<b>16</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	

	<i>программа Paint.</i>				
4.1.	Компьютерная графика	1	1		Интеллектуально-творческая игра
4.2.	Графический рисунок. Мозаика	2		2	Круглый стол
4.3	Программа Paint. Панель инструментов.	1	1		Семинар - практикум
4.4.	Программа Paint. Работа карандашом, кистью, ластиком, заливкой.	2		2	Интеллектуально-творческая игра
4.5.	Программа Paint. Инструменты рисования: прямоугольник, эллипс, многоугольник, скругленный прямоугольник.	2		2	Интеллектуально-творческая игра
4.6.	Программа Paint. Линия, кривая, масштаб. Выделение.	2		2	Интеллектуально-творческая игра
4.7.	Программа Paint. Рисование открытки.	1		1	Интеллектуально-творческая игра
4.8.	Программа Paint. Проект. Моя школа.	3		3	Проект
4.9.	Чему мы научились.	2	1	1	Викторина.
ИТОГО		34	15	19	

## 2 класс (34 часа).

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Дата проведения	Формы проведения занятий	Интернет ресурсы
<b><i>Раздел I. Компьютер (5 часов)</i></b>					
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером	1	01.09	Презентация	<a href="http://elena-kuzmina.ru">http://elena-kuzmina.ru</a> <a href="http://scholar.urc.ac.ru">http://scholar.urc.ac.ru</a> <a href="http://festival.1september.ru">http://festival.1september.ru</a> <a href="http://www.school3aksinf.ucoz.ru">www.school3aksinf.ucoz.ru</a> <a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.	Компьютер и его основные устройства.	1	08.09	Интеллектуально-познавательная игра	
3.	Рабочий стол. Окна.	1	15.09	Семинар - практикум	
4.	Файлы. Папки (каталоги)	1	22.09		
5.	Имя файла. Размер файла	1	29.09		
<b><i>Раздел II. Логика (6 часов)</i></b>					
6-7	Зеркальное отражение. Симметрия.	2	06.10 13.10	Интеллектуально-познавательная игра	<a href="http://elena-kuzmina.ru">http://elena-kuzmina.ru</a> <a href="http://scholar.urc.ac.ru">http://scholar.urc.ac.ru</a> <a href="http://festival.1september.ru">http://festival.1september.ru</a>

8-9	Множества. Операции с множествами.	2	20.10. 27.10.	Интеллектуаль но- познавательная игра	<a href="http://ber.ru">ber.ru</a> <a href="http://www.school3aksinf.ucoz.ru">www.school3aksinf.ucoz.ru</a> <a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
10-11	Алгоритм. Ветвление алгоритма.	2	10.11 17.11	Интеллектуаль но- познавательная игра	
<b>Раздел III. Компьютерная программа MicrosoftWord (17 часов)</b>					
3.1.	Знакомство с текстовым редактором MicrosoftWord	1	24.11	Семинар - практикум	<a href="http://elena-kuzmina.ru">http://elena-kuzmina.ru</a>
3.2	Правила клавиатурного письма.	1	01.12	Интеллектуаль но- познавательная игра	<a href="http://scholar.urc.ac.ru">http://scholar.urc.ac.ru</a> <a href="http://festival.1september.ru">http://festival.1september.ru</a> <a href="http://www.school3aksinf.ucoz.ru">www.school3aksinf.ucoz.ru</a> <a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
3.3	Основные операции при создании текстов.	1	08.12	Игровые тренинги	
3.4	Набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, ввод букв латинского алфавита	2	15.12 22.12		
3.5	Сохранение, открытие и создание новых текстов.	2	29.12 12.01		
3.6	Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста	3	19.01 26.01 02.02		
3.7	Оформление текста	1	09.02		
3.8	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов	1	16.02	Творческие задания	
3.9	Организация текста.	2	01.03 15.03		
3.10	Рамки, границы, абзац.	1	22.03		
3.11	Практическая работа. Сочинение «Моё любимое занятие»	2	05.04 12.04	Рефлексия	
<b>Раздел IV. Устройства хранения (6 часов)</b>					
4.1.	Устройства хранения (дискета, диск, флэш-карты)	1	19.04	Презентация	<a href="http://elena-kuzmina.ru">http://elena-kuzmina.ru</a> <a href="http://scholar.urc.ac.ru">http://scholar.urc.ac.ru</a> <a href="http://festival.1september.ru">http://festival.1september.ru</a> <a href="http://www.school3aksinf.ucoz.ru">www.school3aksinf.ucoz.ru</a> <a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.2.	Правила работы с дискетой, диском, флэш-картой.	1	26.04	Игровые тренинги	
4.3.	Запись на дискету, CD, DVD.	1	03.05		
4.4.	Проект «Классная газета»	2	17.05 24.05	Проект	
4.5.	Чему мы научились?	1	29.05	Деловая игра	
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>			

### 3 класс (34 часа).

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе		Формы проведения занятий
			теоретические	практические	
	<b><i>Раздел I. Повторение изученного материала.</i></b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
1.1.	Техника безопасности. История развития компьютерной техники	1	1		Круглый стол
1.2.	Компьютер в жизни общества. Компьютерные вирусы.	2	1	1	Интеллектуально-познавательная игра
	<b><i>Раздел II. Логика.</i></b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	
2.1.	Истинность высказывания. Слова-кванторы.	2	1	1	Игры - тренинги
2.2.	Моделирование. Координаты.	2	1	1	
2.3.	Граф. Вершины и рёбра графа.	3	1	2	
2.4.	Деревья возможностей. Игры.	2		2	
2.5	Игры с выигрышной стратегией.	3	0,5	2,5	
	<b><i>Раздел III. Интернет.</i></b>	<b>9</b>	<b>1,5</b>	<b>7,5</b>	
3.1	Интернет.	1	0,5	0,5	Круглый стол
3.2	Поиск информации в Интернете.	2		2	Деловая игра
3.3	Поисковые системы.	2	0,5	1,5	Семинар - практикум
3.4	Интернет энциклопедии.	2	0,5	1,5	Интеллектуально-познавательная игра
3.5	Практическая работа. «Золотое кольцо России»	2		2	Проект
	<b><i>Раздел IV. Текстовый редактор Microsoft Word</i></b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
4.1	Работа с картинками.	2		2	Практикум
4.2	Оформление открыток, поздравлений.	2		2	
4.3	Проект. Открытка «День Победы»	2		2	Проект
4.4	Чему мы научились?	2	1	1	Рефлексия
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>	<b>8,5</b>	<b>25,5</b>	