Министерство просвещения Российской Федерации

Министерство просвещения и воспитания Ульяновской области

Управление образования администрации города Ульяновска

МБОУ «Средняя школа №83 имени генерала В.И.Орлова»

**РАССМОТРЕНО СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДАЮ**

Руководитель ШМО Зам. директора по УВР Директор МБОУ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Гаврилова Н.Н. Седова А.Ю. Киселева В.В.

Пр. №1 от «30» 08 2023г. Пр.№134-о от «31» 08 2023г. Пр.№134-о от «31» 08 2023г.

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**«Информатика и ИКТ»**

для обучающихся 2 класса

**г. Ульяновск**

**2023г.**

**Пояснительная записка**

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. N 286., на основе примерной программы «Информационная грамотность в начальной школе» (серия «Стандарты второго поколения»)

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоёмкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется.

Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Курс информатики в школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента обще-учебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента обще-учебных умений и навыков. Кроме того назрела необходимость показать учащимся и их родителям возможности компьютера не столько как машины, предназначенной для развлечений (человек - потребитель), а для самореализации (человек - созидатель).

В документе ФГОС «Информационная грамотность в начальной школе» определяется тематика внеурочной деятельности, связанная с содержанием информатики:

- применение разных способов компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, специальных поисковых системах; уточнение запросов на поиск информации; сохранение результатов поиска; поиск изображений; сохранение найденных изображений;

- создание мультфильмов и живых картинок на компьютере; выполнение основных операций при создании анимации; прохождение этапов создания мультфильма;

- создание текстов и печатных публикаций на компьютере.

Основное направление - создание короткометражных мультфильмов с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, Flash, бумажная, песочная и т. д.

В процессе обучения дети знакомятся с разными видами искусства (кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство) и деятельности (конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка); учатся работать с разными программами и оборудованием (Macromedia Flash, Word, Movie Maker, Sound Forge, Pinnacle Studio, Internet, программирование, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.); применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.

Программа рассчитана на 34 часа (по 1 часу в неделю в течение 34 недель):

**Содержание программы**

**внеурочной деятельности «Информатика и ИКТ»**

***2 класс***

**1час.** Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете инфор­матики. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Это должен знать каждый!».

*Межпредметные связи:* уроки здоровья, окружающий мир.

1 **час.** История развития вычислительной техники. Первые создатели ЭВМ. (Аудиофайл, 6 мин.) Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Собери картинку».

*Межпредметные связи:* уроки здоровья, окружающий мир.

1 **час.** Как работает компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физкультминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Работа с мышью».

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир.

3 **часа.** Алгоритмы. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информати­ка». Электронные физкультминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Падающие символы».

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир, математика.

1 **час.** Сведения об операционной системе. Работа с обучающей программой «Дракоша и за­нимательная информатика». Электронные физкультминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Компьютерные вирусы».

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир.

1 **час.** Объекты Windows и их свойства. Работа с обучающей программой «Дракоша и зани­мательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Поймай мяч».

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир.

**1час.** Файлы и папки. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информа­тика». Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): со­здание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок). Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Забрось мяч в корзину».

*Межпредметные связи:* физическая культура, математика.

1 **час.** Анатомия окна. Главное меню. Работа с обучающей программой «Дракоша и занима­тельная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Собери домик». '

*Межпредметные связи:* физическая культура, математика.

3 **часа.** Учимся рисовать. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты - карандаш, ластик, кисть, палитру; создавать и со­хранять рисунки. Гимнастика для глаз и шеи. Дидактические игры: «Нарисуй и раскрась предме­ты», «Лишний предмет», «Классификация предметов».

*Межпредметные связи:* физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

**6 часов.** Создаём рисунки. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники учатся придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. Гимнастика для глаз и шеи.

*Межпредметные связи:* физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

**3 часа.** Учимся печатать. Работа в текстовом редакторе MSWord. Работа на клавиатурном тренажёре. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета. Гимнастика для глаз и шеи.

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир.

**6 часов.** Создание текстов. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные опера­ции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Гимнастика для глаз, рук и шеи.

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир, русский язык.

**2 часа.** Поиск информации в сети Интернет. Способы компьютерного поиска информации:  
поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных  
изображений. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактическая игра «Собери картинки».

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир.

**3 часа.** Создание печатных публикаций. Печатные публикации. Виды печатных публикаций.  
Открытка. Приглашение. Печать текста с вставленным графическим объектом. Гимнастика для  
глаз, рук и шеи. Дидактические игры: «Вставь пропущенное слово», «Распредели названия  
по корзинам», «Вставь нужные слова».

*Межпредметные связи:* физическая культура, окружающий мир, русский язык.

1 **час.** Итоговое занятие - выставка творческих работ обучающихся.

**Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трём уровням.

*Первый уровень результатов* - приобретение школьником социальных знаний (об обще­ственных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах пове­дения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него но­сителями положительного социального знания и повседневного опыта. Например, в беседе о здо­ровом образе жизни ребёнок не только воспринимает информацию от педагога, но и невольно сравнивает её с образом самого педагога. Информации будет больше доверия, если сам педагог культивирует здоровый образ жизни.

*Второй уровень результатов* - получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школь­ников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтвержде­ние приобретённых социальных знаний и начинает их ценить.

1. *Третий уровень результатов -* получение школьником опыта самостоятельного обществен­ного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становитсясоциальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.

Очевидно, что для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимо­действие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

Достижение трёх уровней результатов внеурочной деятельности увеличивает вероятность появления *эффектов* воспитания и социализации детей. У учеников могут быть сформированы коммуникативная, этическая, социальная, гражданская компетентности и социокультурная идентичность в её этническом и других аспектах.

При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому социальному знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагог должен поддержать эту тенденцию, обес­печить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком *первого уровня результатов.*

Во 2 классе, как правило, набирает силу процесс развития детского коллектива, резко активи­зируется межличностное взаимодействие младших школьников друг с другом, что создаёт бла­гоприятную ситуацию для достижения во внеурочной деятельности школьников *второго уровня результатов.*

Последовательное восхождение от результатов первого к результатам второго уровня на про­тяжении трёх лет обучения в школе создаёт у младшего школьника к 4 классу реальную возмож­ность выхода в пространство общественного действия (то есть достижение *третьего уровня ре­зультатов).* Такой выход для ученика начальной школы должен быть обязательно оформлен как выход в дружественную среду. Свойственные современной социальной ситуации конфликтность и неопределённость должны быть в известной степени ограничены.

В результате внеурочной деятельности по программе «Информатика и ИКТ» у младших школьников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникатив­ные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

В *сфере* ***личностных*** *универсальных учебных действий* будут сформированы:

* внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение;
* познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;
* ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоана­лиз и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной за­дачи, на понимание предложений и оценок учителей, товарищей;
* способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности;
* установка на здоровый образ жизни.

В *сфере* ***регулятивных*** *универсальных учебных действий* дети овладеют всеми типами учеб­ных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне её, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализа­цию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их вы­полнение;

* адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
* различать способ и результат действия;

В *сфере* ***познавательных*** *универсальных учебных действий* обучающиеся научатся восприни­мать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты - тексты, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

Обучающийся научится (или получит возможность научиться):

* осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с исполь­зованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
* осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
* проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
* устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
* строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;
* устанавливать аналогии;
* владеть рядом общих приёмов решения задач.

В *сфере* ***коммуникативных*** *универсальных учебных действий* ученики приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компо­нентами которых являются тексты.

Ученик научится (или получит возможность научиться):

* адекватно использовать коммуникативные (прежде всего речевые) средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопро­вождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, ис­пользуя в том числе средства и инструменты ИКТ;
* допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаи­модействии;
* учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудниче­стве;
* формулировать собственное мнение и позицию;
* договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
* задавать вопросы;
* контролировать действия партнёра;
* использовать речь для регуляции своего действия;

адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач.

**Формы организации занятий.**

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 2 классов на внеурочной деятельности используются следующие формы организации занятий:

* фронтальная;
* групповая;
* работа в паре;
* индивидуальная

**Формы проведения** занятий нестандартные: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты и т. п.

**Основной метод**-это познавательные игры:ребусы, кроссворды,электронный тест, различ­ные головоломки, которые, помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю по­стоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

**Система оценки планируемых результатов, подведение итогов реализации программы (формы контроля).**

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования разработана система оценки, ориентированная на оценку плани­руемых результатов обучающихся с целью итоговой оценки подготовки обучающихся к реше­нию информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образования и сформированности первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с нею с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ.

*Особенностями системы оценки являются:*

* комплексный подход к оценке результатов (оценка метапредметных и личностных резуль­татов);
* оценка успешности освоения содержания программы на основе системно-деятельностного подхода, проявляющегося в способности к выполнению практических и познавательных задач;
* оценка динамики личностных и метапредметных достижений обучающихся;

использование персонифицированных процедур итоговой оценки личностных и метапред-метных достижений обучающихся;

* уровневый подход к разработке планируемых результатов, инструментария и представле­нию их;
* использование накопительной системы оценивания (портфолио), характеризующей дина­мику индивидуальных достижений;
* использование таких форм и методов оценки, как проекты, практические работы, творче­ские работы, самоанализ, самооценка, наблюдения.

Предполагаемым результатом внеурочной деятельности «Мой компьютер» должна стать положительная динамика личностного развития каждого ребёнка, которая опреде­ляется расширением круга УУД, повышением уровня интеллектуального и эмоционального раз­вития, коммуникативной и творческой активности.

***Формы контроля****:* мониторинг динамики личностных и метапредметных результатов разви­тия каждого ребёнка (по результатам диагностики). Формирование портфолио обучающихся.

**Тематическое планирование.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раздел программы** | **Темы занятий** | **Кол-во часов** |  | |
| **Дата** | **ЭОР** |
| Введение | Инструктаж по тех­нике безопасности. Правила по­ведения в кабинете. | 1 |  | Социальная сеть работников образования. URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika> ; |
| История развития вычисли­тельной техники. | Первые создатели ЭВМ. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика | 1 |  | Сайт «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». URL: http://school- [collection.edu.ru](http://collection.edu.ru/) /  Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CC%E5%F2%EE%E4_%EF%F0%EE%E5%EA%F2%EE%E2> |
| Как работает компьютер | Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная  информатика». | 1 |  | Современный учительский портал. URL: Режим доступа: [http://easyen.ru](http://easyen.ru/) / |
| Алгоритмы (3ч.) | 1.Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная  информатика». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2.Дидактическая игра «Падающие символы» | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 3.Дидактическая игра «Работа с мышью». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Сведения об операционной системе | Дидактическая игра «Компьютерные вирусы». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Объекты Windows и их свой­ства. | Дидактическая игра «Поймай мяч». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Файлы и папки. | Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): со­здание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок) | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Анатомия окна. Главное меню | Дидактическая игра «Собери домик» | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Учимся рисовать (3ч.) | 1.Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2. Использование графических примитивов, умение применять инструменты - карандаш, ластик, кисть, палитру; | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 3. Дидактические игры: «Нарисуй и раскрась предме­ты», «Лишний предмет», «Классификация предметов». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Создаем рисунки (6ч.) | 1.Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2.Заливка цветом. Другие операции. | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 3. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 4. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 5.Работа в приложении «Графический редактор Paint». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 6.Работа в приложении «Графический редактор Paint». | 1 |  | Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Учимся печатать (3ч.) | 1.Работа в текстовом редакторе MSWord. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2.Работа на клавиатурном тренажёре. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 3. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Создание текстов (6ч.) | 1.Компьютерное письмо. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2.Текстовые редакторы. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 3. Основные опера­ции при создании текстов. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 4. Основные опера­ции при создании текстов. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 5. Основные опера­ции при создании текстов. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 6. Основные опера­ции при создании текстов. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Поиск информации (2ч.) | 1. Способы компьютерного поиска информации. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Создание печатных публикаций (3ч.) | 1. Печатные публикации. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 2.Виды печатных публикаций  Открытка. Приглашение. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| 3. Печать текста с вставленным графическим объектом. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
| Итоговые занятия (1ч.) | 1.Выставка творческих работ обучающихся. Защита проектов. | 1 |  | URL: <http://www.psyoffice.ru/> Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>) |
|  |  |  |  |
| **Итого** |  | **34** |  |  |