

Рецензия

на программу внеурочной деятельности

«Хочу все знать» (информатика)

для учащихся 2 - 4 класса

Составитель программы: **Тыщенко Наталья Юрьевна,**

учитель информатики МОУ СОШ №26

Рабочая программа Н.Ю. Тыщенко ««Хочу все знать» (информатика) имеет целевую аудиторию, а именно, учащиеся 2 - 4 классов школы и рассчитана на 204 часа.

Рецензируемая рабочая программа отвечает основным требованиям Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования второго поколения и составлена с учетом требований образовательной программы школы.

Цель курса - развитие познавательных интересов и формирование коммуникативной компетенции у учащихся 2 - 4 классов. Разнообразные задания курса направлены на расширение кругозора учащихся, формирование основ коммуникативных навыков, а также развитие интереса к изучению информатики. Предложенные задания обеспечивают базу для дальнейших успешных и результативных занятий на уроках информатики.

Актуальность разработанной программы обусловлена тем, что она позволяет устранить противоречия между требованиями школьной программы и потребностями учащихся в дополнительном материале и применении полученных знаний на практике; позволяет создать условия работы в классно-урочной системе преподавания информатики и потребностями учащихся реализовать свой творческий потенциал. Одна из основных задач данной программы, в соответствие с государственным

образовательным стандартом второго поколения - развитие способностей ребёнка и формирование универсальных учебных действий, таких как: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка и саморегуляция. В связи с этим в программе предусмотрено наличие активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамичную деятельность, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности. Программа способствует стимулированию познавательных процессов учащихся, развитию коммуникативных навыков, созданию социокультурной среды общения, развитию творческих способностей личности, поддержанию стремления к самостоятельной деятельности, самоопределению ребенка в рамках ведущей деятельности. Рецензируемая программа носит целостный характер, выделены структурные части и основные компоненты, согласованы цели, задачи и способы их достижения. Содержание программы имеет практический характер, соответствует современным достижениям педагогики и психологии детей младшего школьного возраста. Итоговые занятия курса формируют навыки проектной деятельности (подготовка и презентация проекта). Программа может быть рекомендована для организации и проведения занятий внеурочной деятельности в 2-4 классе.

Рецензент:



Л.А. Юргина

Сведения о рецензенте:

Любовь Александровна Юргина, кандидат педагогических наук, заведующая отделением «Программирование в компьютерных системах» ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов» (РУДН)

24.02.2017 г.

Краснодарский край
город Сочи

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 26

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Тип программы: *ориентированная на достижения результатов
определенного уровня*

Кружок: *«Хочу все знать» (информатика) (общинтеллектуальное направление)*

Срок реализации программы: *3 года*

Возраст обучающихся: *7-10 лет.*

Учитель МОУ СОШ № 26
Тыщенко Наталья Юрьевна

1. Пояснительная записка

Программа «Хочу все знать» (информатика) рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 2-4 классов.

Нормативные акты и учебно-методические документы.

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации»
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования;
- Постановление от 29.12.10г №1189 об утверждении СанПин 2.4.2.28.21-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в образовательных учреждениях»;
- Приказ Правительства РФ от 22.09.11г №1241 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования»;
- Рекомендации департамента образования и науки Краснодарского края от 26.07.2013г. № 46-10886/13-14 «О рекомендациях по составлению рабочих программ учебных предметов, курсов и календарно-тематического планирования».
- Положение по оформлению рабочих программ, учебных курсов, предметов, дисциплин по ФГОС НОО МОУ СОШ №26

Актуальность программы:

Организация учебно – воспитательного процесса в современной информационно-образовательной среде является необходимым условием формирования информационной культуры современного школьника, достижения им ряда образовательных результатов, прямо связанных с необходимостью использования информационных и коммуникационных технологий.

Средства ИКТ не только обеспечивают образование с использованием той же технологии, которую учащиеся применяют для связи и развлечений вне школы, но и создают условия для индивидуализации учебного процесса, повышения его эффективности и результативности.

Современный ребенок погружен в новую предметную и информационную среду. Однако нельзя воспитывать специалиста в области информационных технологий или программиста, если не начать обучение информатике в младших классах. В отличие от прошлых времен, действительность, окружающая современного ребенка, наполнена бесчисленным множеством созданных человеком электронных устройств. В их числе компьютер, мобильные телефоны, цифровые фотоаппараты, плееры и т.д. В этих условиях информатика в начальной школе необходима не менее чем русский язык и математика.

На уроках внеурочной деятельности «Хочу все знать» школьники осознанно и целенаправленно учатся работать с информацией (осуществлять ее поиск, анализировать, классифицировать и т.д.), отличать форму от содержания, т.е. смысла, узнавать и называть объекты окружающей действительности своими именами и терминами информатики. Изучения информатики в рамках внеурочной деятельности «Хочу все знать» направлено на развитие образного и логического мышления, воображения, математической речи, формирование предметных умений и навыков, необходимых для успешного решения учебных и практических задачи продолжения образования.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-15 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 2 раза в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 3 года.

Объем курса – 204 часа.

2 класс – 68 часа

3класс – 68 часа

4 класс – 68 часа

Программа рассчитана для учащихся 7 – 10 лет.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
9. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
10. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
11. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

2. Учебно -тематический план программы

1 год обучения

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности учащихся
			Аудиторные	Внеурочные	
1.	Введение.	1			Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации. Знать определение компьютера. Узнавать основные устройства ввода и вывода информации. Знать название основных устройств компьютера. Знать основные инструменты графического редактора. Создавать простейшие рисунки в графическом редакторе. Знать основные инструменты текстового редактора. Создавать простейшие тексты и изображения в текстовом редакторе. Вставлять изображения в текст.
2.	Виды информации и действия с ней.	13	7	6	
3.	Знакомство с компьютером.	17	11	6	
4.	Учимся рисовать.	18	6	3	
5.	Создаем текст.	17	13	4	
6.	Игра «Путешествие в страну Информатика»	2	1	1	
7.	Итого:	68			

2 год обучения.

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
-------	---------------	-------------	------------------	--------------------------------------

			Аудио рные	Внеуро чные	
1.	Знакомство с информацией.	10	6	4	<p>Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации. Понимать, что является приемником информации, а что источником информации. Правильно соотносить приемник и источник информации. Приводить примеры искусственного и естественного источника информации. Соотносить вид информации и источник информации. Знать, что может являться носителем информации. Описывать современные и древние носители информации. Знать определение компьютера. Узнавать основные устройства ввода и вывода информации. Знать название основных устройств компьютера. Приводить примеры возможных действий с информацией. Описывать возможные способы сбора информации и оформлении ее в текстовой форме. Называть возможные способы представления информации. Соотносить графическое и текстовое представление информации. Знать и использовать возможные способы кодирования информации. Знать как кодируется информации в памяти ПК. Уметь кодировать информацию. Уметь декодировать информацию. Понимать зачем необходимо хранить информацию. Уметь пользоваться современными способами хранения информации. Приводить примеры обработки различных видов информации. Различать и формулировать различные виды форматирования текста. Знать определение алгоритма, виды алгоритмов. Уметь работать с алгоритмическими структурами (блок – схемами)</p> <p>Понимать кто или что может быть исполнителем алгоритма. Выполнять алгоритмы в качестве исполнителя. Работа с исполнителем «Муравей» Моделирование графических изображений. Работа с исполнителем «Карандаш» Решение задачи о переливании. Работа с исполнителем «Переливашки» Решение математических задач. Работа с исполнителем «Плюсик» Решение задач о переправе и черные ящики. Работа с исполнителями «Переправа» и «черные ящики» Знакомство с программой создания презентаций. Уметь создавать новые слайды. Выбирать дизайн каждого слайда. Настраивать анимацию каждого слайда и всей презентации. Вспомнить работу с графическими объектами. Настройка анимации для вновь созданных графических объектов. Вспомнить работу с готовыми рисунками. Уметь группировать и разгруппировывать готовые рисунки. Научиться работать с текстом при создании презентации. Вспомнить основы форматирования текста. Вспомнить основные приемы форматирования текста в программе Word и использовать их при создании тестовых файлов. Вспомнить операции копирования, вставки, сохранения и открытия документа. Использование выравнивания текста при создании текстовых документов. Создание новых графических объектов и вставка существующих графических изображений. Совместное использование графики и текста при создании текстовых документов.</p>
2.	Действия с информацией.	12	8	4	
3.	Алгоритмика.	12	8	4	
4.	Создаем презентацию.	20	15	5	
5.	Создаем текст.	12	8	4	
6.	Игра «Юные Информатики»	2	1	1	
7.	Итого:	68			

3 год обучения

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности учащихся
			Аудиторные	Внеурочные	
1.	Повторение.	14	10	4	Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации. Называть устройства ввода, вывода и обработки информации. Знать основные действия с информацией: обработка, хранение, получение, поиск. Знать понятие объекта, понятие компьютерного объекта. Уметь выделять свойства, признаки и действия объекта. Называть признаки объекта. Знать назначение и обозначение в ПК диска, папки, файла. Уметь создавать, удалять, копировать и переносить папки. Приводить примеры устройств ввода, вывода и обработки информации. Знать назначение программного обеспечения ПК и приводить примеры программ. Знать определение алгоритма. Приводить примеры алгоритмов и исполнителей алгоритмов. Знать основные виды алгоритмов. Понимать назначение компьютера как исполнителя компьютерной программы. Вспомнить команды создание слайда, вставки рисунка, выбора анимации. Вспомнить работу в программе Paint, сохранения рисунка. Научиться вставлять свои рисунки на слайд, создавать для них анимацию. Работа с графическими объектами программы, Настройка анимации. Научиться работать с инструментом «Надпись»
2.	Программа Microsoft Power Point. Создание презентации.	10	6	4	Научиться создавать управляющие кнопки и настраивать их работу. Уметь создавать несколько слайдов и организовывать переходы между ними. Уметь создавать простейшие триггеры. Вспомнить основные приемы работы с текстом и рисунками. Уметь форматировать текст, вставлять рисунки и изменять их формат. Научиться вставлять в документ таблицы. Уметь набирать в них текст, вставлять рисунки. Выбирать различные команды форматирования таблиц. Уметь объединять отдельные ячейки таблицы. Знать как форматировать таблицу. Научиться вставлять в документ различные символы. Уметь выбирать символьные шрифты. Изменять формат символов. Научиться создавать нумерованные списки. Изменять формат нумерации.
3.	Программа Microsoft Word.	12	8	4	Научиться создавать маркированные списки. Уметь выбирать различные маркеры для маркированных списков. Научиться входить в среду ПервоЛого. Познакомиться с инструментами среды. Использовать инструменты среды ПервоЛого для создания нового графического изображения. Вспомнить последовательность команд при открытии рисунка. Познакомиться с понятием черепашки и образа черепашки. Научиться пользоваться отпечатками при создании нового изображения. Научиться использовать готовые формы Черепашки при создании нового изображения. Работа с инструментом «Текст» при создании нового графического изображения. Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему. Понимать значение слова импорт и экспорт. Использовать экспорт и импорт при создании новой работы. Понимать значение слова программирование. Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок. Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
4.	Интегрированная среда ПервоЛого.	32	26	6	Научиться создавать маркированные списки. Уметь выбирать различные маркеры для маркированных списков. Научиться входить в среду ПервоЛого. Познакомиться с инструментами среды. Использовать инструменты среды ПервоЛого для создания нового графического изображения. Вспомнить последовательность команд при открытии рисунка. Познакомиться с понятием черепашки и образа черепашки. Научиться пользоваться отпечатками при создании нового изображения. Научиться использовать готовые формы Черепашки при создании нового изображения. Работа с инструментом «Текст» при создании нового графического изображения. Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему. Понимать значение слова импорт и экспорт. Использовать экспорт и импорт при создании новой работы. Понимать значение слова программирование. Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок. Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
5.	Итого:	68			

3. Содержание программы 1 года обучения.

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Количество часов	
			Аудиторные	Внеурочные
1.	Введение. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.	1		
2.	Виды информации и действия с ней. Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».	13	7	6
3.	Знакомство с компьютером. Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы	17	11	6
4.	Учимся рисовать. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».	18	6	3
5.	Создаем текст. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»	17	13	4
6.	Игра «Путешествие в страну Информатика»	2	1	1
7.	Итого:	68		

Содержание программы 2 года обучения.

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Количество часов	
			Аудиторные	Внеурочные
1.	Знакомство с информацией. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики. Человек и информация. Источники и	10	6	4

	приемники информации. Искусственные и естественные источники информации. Носители информации.			
2.	Действия с информацией. Сбор информации. Представление информации. Кодирование информации. Декодирование информации. Хранение информации. Обработка информации.	12	8	4
3.	Алгоритмика. Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Игра «Исполнитель Муравей». Исполнитель «Карандашик». Исполнитель «Переливашки». Исполнитель «Плюсик». Исполнитель «Переправа» и «Черные ящики»	12	8	4
4.	Создаем презентацию. Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему. Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.	20	15	5
5.	Создаем текст. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt.	12	8	4
6.	Игра «Юные Информатики»	2	1	1
7.	Итого:	68		

Содержание программы 3 года обучения.

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Количество часов	
			Аудиторные	Внеурочные
1.	Повторение. Что такое информации. Способы получения информации, виды информации. Действия с информацией. Понятие объекта. Признаки и свойства объекта. Модель отношение между понятиями. Компьютерные объекты: диск, папка, файл. Создание, копирование, перемещение, удаление папки. Редактирование файла. Основные устройства компьютера. Устройства ввода, вывода, обработки информации. Виды программного обеспечения. Алгоритм.	14	10	4

	Виды алгоритмов. Исполнители алгоритмов. Компьютерная программа			
2.	Программа Microsoft Power Point. Создание презентации. Повторение приемов анимации. Создание анимированной презентации на заданную тему с использованием рисунков, созданных в программе Paint. Использование управляющих кнопок для создания презентаций.	10	6	4
3.	Программа Microsoft Word. Повторение приемов работы в программе Word. Создание таблиц простых и сложных. Вставка в документ различных символов. Создание списков нумерованных и маркированных.	12	8	4
4.	Интегрированная среда ПервоЛого. Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома. Работа с текстом. Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста. Работа с рисунком и формами Черепашки. Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: «Звездное небо», «Времена года», «Яблоневый сад», «Отражение форм», «Замок». Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: «Часы с кукушкой», «Новогодний сюжет», «Школа»	32	26	6
5.	Итого:	68		

4. Предполагаемые результаты реализации программы:

1. Уровни воспитательных результатов внеурочной деятельности:

1 уровень (приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности и повседневной жизни) :

- знания об авторских правах и мерах по их защите, этических и правовых нормах информационной деятельности человека, информационной безопасности и информационной культуре;
- умения использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм, организации личного информационного пространства, защиты информации;
- навыки поиска, сбора, хранения информации и использования разнообразных методов для обеспечения защиты информации;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм, использование правил ограничения доступа для обеспечения защиты от компьютерных вирусов.

2 уровень (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом)

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критической оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения.

3 уровень (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия):

- применять информационные и коммуникационные технологии (аудио, видеозапись, электронную почту, Интернет) для решения широкого класса учебных задач;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, электронными учебниками, Интернет;
- самостоятельно искать, извлекать, систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее;
- владеть навыками использования информационных устройств: компьютера, принтера, копира, модема и т.д.

Личностные результаты:

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно – полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
- самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
- использовать все возможные ресурсы для достижения поставленной задачи и реализации планов деятельности;
- готовность и способность к самостоятельной информационно – познавательной деятельности включая умение ориентироваться в различных источниках информации. Оценивать и использовать информацию из различных источников.

Познавательные:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно –логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основные критерии для классификации;
- владение навыками познавательной, учебно – исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания.
-

Коммуникативные:

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представлений об основных изучаемых понятиях – «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления;
- развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

5.Формы и виды контроля.

Проведение текущего контроля осуществляется в электронных тетрадах ученика на носителе к УМК в трех частях для 2, 3 и 4 классов, а также выполнение практических заданий на компьютере каждым из учащихся на каждом уроке.

Проведение периодического контроля осуществляется с использованием контрольных работ, входящих в состав электронных тетрадей ученика на носителе к УМК в трех частях для 2, 3 и 4 классов, а также в форме анкетирования, тестирования, написания и иллюстрирования статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWERPOINT, конкурсов работ учащихся, выставок, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях – игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Информатика», «Юные информатики».

6. Методические рекомендации

Каждый урок информатики в начальной школе может состоять из нескольких видов деятельности ученика:

- теоретической работы со слайдами презентации;
- ответов на вопросы;
- компьютерного практикума выполнение заданий в электронной рабочей тетради или заданий учителя;
- обсуждения выполняемых действий, т.е. рефлексии (что мы делали, зачем и как), что позволит сделать информационную деятельность осознанной.

Данный курс информатики в начальной школе рассчитан на обучение с обязательным применением компьютера. Компьютер используется в качестве электронной доски (во время обсуждения нового материала), при организации обучающих игр. Основная цель – научить детей **работать с информацией**, в том числе **с помощью компьютера**.

Во 2 классе дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные и пр.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В 3 классе школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования. Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы ребенок мог рассуждать о своей информационной деятельности, рассказывать о том, что он делает, различая и называя элементарные технологические операции своими именами. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий; формы записи алгоритмов.

В 4 классе рассматривается «Мир понятий» и действий с ними. Изучается «Мир моделей», вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной.

Программа по внеурочной деятельности «Хочу все знать» направлена овладение учащимися методами и средствами информационной технологии решения задач, формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем профессиональной деятельности. Содержание программы сочетает в себе следующие аспекты общеобразовательной значимости:

- мировоззренческий аспект, связанный в основном с формированием представлений о роли информации, общих закономерностях информационных процессов в системах различной природы;
- алгоритмический (программистский) аспект, связанный с развитием мышления школьников;
- «пользовательский» аспект, связанный с формированием компьютерной грамотности, подготовкой школьников к практической деятельности в условиях широкого использования информационных технологий.

Однако при обучении возникает целый ряд проблем:

- недостаточность и неравномерность общей подготовки учащихся;
- низкий уровень мотивации обучения (не только в области информатики, но и во всех других дисциплинах);
- динамичность развития содержания курса информатики.

Учителю необходимо выбрать один или несколько методов и форм обучения, позволяющих максимально решить эти проблемы. И здесь на помощь может прийти использование метода проектов.

Проектная деятельность учащегося не может выйти за пределы имеющихся у него знаний и перед началом работы он должен эти знания получить. Проектный метод активизирует познавательные способности, раскрывает творческие возможности, учитывает интересы учащегося. Но каждый урок не может быть свободным, учитывать только интересы учащегося, так как это лишает процесс обучения систематичности и снижает уровень обучения. Возникает необходимость «уместить» метод проектов в классно-урочную систему.

Я стараюсь включить в обычный урок некоторые элементы проектной деятельности. Эта форма работы обеспечивает учёт индивидуальных особенностей учащихся, открывает большие возможности для возникновения групповой, познавательной деятельности. При этом в значительной степени возрастает индивидуальная помощь каждому нуждающемуся в ней ученику, как со стороны учителя, так и своих товарищей.

Работа строится на проведение в форме проектов повторения или обобщения пройденного материала. Проекты при этом могут быть небольшие (на один урок). У меня сложилась следующая система. Сначала даю базовые теоретические знания, которые нацелены на всеобщее понимание. Затем мы переходим к практическим занятиям. После этого переходим к выполнению проектов, направленных на применение полученных знаний в нетрадиционных ситуациях, желательных имеющих практическое значение.

Затруднения вызывает дефицит учебно – методических пособий, отсутствие Интернет, отсутствие лицензионного программного обеспечения для начальной школы, отсутствие учебно – методической литературы для начальной школы.

7. Описание материально-технического обеспечения.

№ п/п	Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения
1. Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)	
1.	Литература для обучающихся «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г
2.	Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
3.	Литература для учителя Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика и ИКТ: учебник для второго класса – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2009.
4.	Матвеева Н.В., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Челак Е.Н. Информатика и ИКТ: Рабочая тетрадь для второго класса. Ч 1. – М.: Бинум, 2009.
5.	Матвеева Н.В., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Челак Е.Н. Информатика и ИКТ: Рабочая тетрадь для второго класса. Ч 2. – М.: Бинум, 2009.
6.	Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса. - М.: Бинум. Лаборатория знаний, 2009.
7.	Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
2. Печатные пособия	
8.	Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.

9.	Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
10.	Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
11.	Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
12.	Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10.
13.	Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
3. Технические средства обучения	
14.	<ul style="list-style-type: none"> • Компьютер учителя; • Компьютеры учащихся; • Проектор; Интерактивная доска;
4. Экранно-звуковые пособия	
15.	<ul style="list-style-type: none"> • Интерактивные презентации по теме занятия; • Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР)www.school-collection.edu.ru <p>Цифровые и электронные образовательные ресурсы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Электронная форма учебников — гипертекстовые аналоги учебников на автономном носителе. • Электронные тетради ученика на носителе к УМК в трех частях для 2, 3 и 4 классов. • Электронное методическое приложение Н. В. Матвеевой на сайте (http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/). Программные продукты Лого (http://www.int-edu.ru/logo/)
5. Игры и игрушки	
16.	
6. Оборудование класса	
17.	<ul style="list-style-type: none"> • Компьютер учителя • Компьютеры учащихся • Проектор Интерактивная доска

Краснодарский край
город Сочи

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 26

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ
ПЛАНИРОВАНИЕ**
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Хочу все знать»

Класс:

Учитель: *Тыщенко Наталья Юрьевна*

Количество часов:

Планирование составлено на основе рабочей программы
учителя МОУ СОШ № 26
Тыщенко Натальи Юрьевны

1 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
1	Введение. Компьютер и безопасность.	1	<p>Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации. Знать определение компьютера. Узнавать основные устройства ввода и вывода информации. Знать название основных устройств компьютера. Знать основные инструменты графического редактора. Создавать простейшие рисунки в графическом редакторе. Знать основные инструменты текстового редактора. Уметь пользоваться командами копирования, вставки. Создавать простейшие тексты и изображения в текстовом редакторе. Вставлять изображения в текст. Использовать объекты WordArt для создание текста.</p>
2	Виды информации и действия с ней. Человек и информация.	13	
3	Получение и передача информации.	2	
4	Поиск и обработка информации.	3	
5	Кодирование информации.	3	
6	Игра «Открытие видов информации»	2	
7	Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека.	17	
8	Основные устройства компьютера.	2	
9	Игра «Покупка компьютера»	3	
10	Управляем мышью.	3	
11	Наш помощник- клавиатура.	3	
12	Знакомимся с операционной системой.	3	
13	Учимся рисовать Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	18	
14	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	3	
15	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	6	
16	Игра «Сказочное существо»	7	
17	Создаем текст Знакомство с программой WORD	2	
18	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	17	
19	Работа с фрагментами текста.	6	
20	Вставка и редактирование рисунков Надписи WordArt.	5	
21	Игра «Путешествие в страну Информатика»	2	
	ИТОГО	68	

2 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
Знакомство с информацией		10	<p>Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации.</p> <p>Понимать, что является приемником информации, а что источником информации. Правильно соотносить приемник и источник информации.</p> <p>Приводить примеры искусственного и естественного источника информации.</p>
1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Человек и информация.	2	
2.	Источники и приемники информации.	2	
3.	Искусственные и естественные источники информации.	2	
4.	Носители информации.	2	

			Соотносить вид информации и источник информации. Знать, что может являться носителем информации. Описывать современные и древние носители информации.
5.	Устройства вывода и ввода компьютера.	2	Знать определение компьютера. Узнавать основные устройства ввода и вывода информации. Знать название основных устройств компьютера.
Действия с информацией		12	Приводить примеры возможных действий с информацией. Описывать возможные способы сбора информации. Использовать рисунок при сборе информации и оформлении ее в текстовой форме.
6.	Сбор информации.	2	
7.	Представление информации.	2	Называть возможные способы представления информации. Соотносить графическое и текстовое представление информации.
8.	Кодирование информации.	2	Знать и использовать возможные способы кодирования информации. Знать как кодируется информация в памяти ПК. Уметь кодировать информацию.
9.	Декодирование информации.	2	Уметь декодировать информацию
10.	Хранение информации.	2	Понимать зачем необходимо хранить информацию. Уметь пользоваться современными способами хранения информации.
11.	Обработка информации.	2	Приводить примеры обработки различных видов информации. Различать и формулировать различные виды форматирования текста.
Алгоритмика		12	Знать определение алгоритма, виды алгоритмов. Уметь работать с алгоритмическими структурами (блок – схемами)
12.	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	2	
13.	Исполнитель алгоритма. Игра «Исполнитель Муравей»	2	Понимать кто или что может быть исполнителем алгоритма. Выполнять алгоритмы в качестве исполнителя. Работа с исполнителем «Муравей»
14.	Исполнитель «Карандаш»	2	Моделирование графических изображений. Работа с исполнителем «Карандаш»
15.	Исполнитель «Переливашки»	2	Решение задачи о переливании. Работа с исполнителем «Переливашки»
16.	Исполнитель «Плюсик»	2	Решение математических задач. Работа с исполнителем «Плюсик»
17.	Исполнитель «Переправа» и «Черные ящики»	2	Решение задач о переправе и черные ящики. Работа с исполнителями «Переправа» и «Черные ящики»
Создаем презентацию		20	Знакомство с программой создания презентаций. Уметь создавать новые слайды.
18	Знакомство с программой PowerPoint.	2	
19	Создание слайда.	2	
20	Дизайн слайда, настройка анимации.	2	Выбирать дизайн каждого слайда. Настраивать анимацию каждого слайда и всей презентации.
21	Вставка фигур, настройка анимации.	2	Вспомнить работу с графическими объектами. Настройка анимации для вновь созданных графических объектов.
22	Вставка рисунков, настройка анимации	2	Вспомнить работу с готовыми рисунками. Уметь группировать и разгруппировывать готовые рисунки. Настройка анимации.

23	Работа с текстом, настройка анимации.	2	Научиться работать с текстом при создании презентации. Вспомнить основы форматирования текста. Настройка анимации.
24	Создание презентации на заданную тему.	2	Использовать основы работы в данной программе и новые полученные знания при создании собственных презентаций на заданную или свободную тему.
25	Создание презентации на заданную тему.	2	
26	Создание презентации на заданную тему.	2	
27	Создание презентации на заданную тему.	2	
Создаем текст		12	
28	Вспомнить основы работы с программой Word.	2	Вспомнить основные приемы форматирования текста в программе Word и использовать их при создании тестовых файлов.
29	Подготовка текстового документа.	2	
30	Работа с фрагментами текста.	2	Вспомнить операции копирования, вставки, сохранения и открытия документа. Использование выравнивания текста при создании текстовых документов.
31	Работа с графикой.	2	Создание новых графических объектов и вставка существующих графических изображений.
32	Графика и текст.	2	Совместное использование графики и текста при создании текстовых документов.
33-34	Игра «Юные информатики»	2	
ИТОГО		68	

3 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
Повторение		14	
1.	Правила техники безопасности. Повторение. Человек и информация.	2	Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации. Называть устройства ввода, вывода и обработки информации.
2.	Повторение. Действие с информацией.	2	Знать основные действия с информацией: обработка, хранение, получение, поиск.
3.	Модель объекта. Модель отношение между понятиями.	2	Знать понятие объекта, понятие компьютерного объекта. Уметь выделять свойства, признаки и действия объекта. Называть признаки объекта.
4.	Компьютерные объекты: диск, папка, файл.	2	Знать назначение и обозначение в ПК диска, папки, файла. Уметь создавать, удалять, копировать и переносить папки.
5.	Повторение. Компьютер.	2	Приводить примеры устройств ввода, вывода и обработки информации. Знать назначение программного обеспечения ПК и приводить примеры программ.
6.	Алгоритм. Какие бывают алгоритмы	2	Знать определение алгоритма. Приводить примеры алгоритмов и исполнителей алгоритмов. Знать основные виды алгоритмов.
7.	Исполнитель алгоритма. Алгоритм и его компьютерная программа.	2	Понимать назначение компьютера как исполнителя компьютерной программы.
Программа Microsoft PowerPoint. Создание анимации.		10	
8.	Повторение приемов анимации.	2	Вспомнить команды создание слайда, вставки рисунка, выбора анимации.
9.	Создание анимированной презентации «Аквариум»	2	Вспомнить работу в программе Paint, сохранения рисунка. Научиться вставлять свои рисунки на слайд, создавать для них анимацию.
10.	Создание анимированной презентации «Часы»	2	Работа с графическими объектами программы. Настройка анимации. Научиться работать с инструментом «Надпись»
11.	Создание управляющих кнопок.	2	Научиться создавать управляющие кнопки и настраивать их работу. Уметь создавать несколько слайдов и организовывать переходы между ними.
12.	Создание анимированной презентации «Море»	2	Уметь создавать простейшие триггеры.
Программа Microsoft Word.		12	
13.	Повторение приемов работы в программе Microsoft Word.	2	Вспомнить основные приемы работы с текстом и рисунками. Уметь форматировать текст, вставлять рисунки и изменять их формат.
14.	Создание таблиц.	2	Научиться вставлять в документ таблицы. Уметь набирать в них текст, вставлять рисунки. Выбирать различные команды форматирования таблиц.
15.	Создание сложных таблиц.	2	Уметь объединять отдельные ячейки таблицы. Знать как форматировать таблицу.
16.	Вставка в документ символов.	2	Научиться вставлять в документ различные символы. Уметь выбирать символьные шрифты. Изменять формат символов.
17.	Создание нумерованных списков.	2	Научиться создавать нумерованные списки. Изменять формат нумерации.

18.	Создание маркированных списков.	2	Научиться создавать маркированные списки. Уметь выбирать различные маркеры для маркированных списков.
Интегрированная среда Перво.Лого.		32	
19.	Интегрированная среда Перво.Лого. Рабочее поле, инструменты. Рисуем инструментами.	2	Научиться входить в среду Перво.Лого. Познакомиться с инструментами среды.
20.	Рисуем орнамент	2	Использовать инструменты среды Перво.Лого для создания нового графического изображения.
21.	Раскрашивание готовой картинки в Рисовалке.	2	Использовать инструменты среды при работе с готовыми рисунками. Вспомнить последовательность команд при открытии рисунка.
22.	Что такое черепашки? Одежки для черепашки. Отпечатки образа черепашки.	2	Познакомиться с понятием черепашки и образа черепашки. Научиться пользоваться отпечатками при создании нового изображения.
23.	Использование формы для Черепашки.	2	Научиться использовать готовые формы Черепашки при создании нового изображения.
24.	Создание рисунка с текстом.	2	Работа с инструментом «Текст» при создании нового графического изображения.
25.	Создание новых форм. Задание «Звездное небо»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
26.	Создание новых форм. Задание «Времена года»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
27.	Создание новых форм. Задание «Яблоневый сад»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
28.	Создание новых форм. Задание «Отражение форм»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
29.	Создание новой формы. Задание «Замок»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
30.	Импорт и экспорт форм	2	Понимать значение слова импорт и экспорт. Использовать экспорт и импорт при создании новой работы.
31.	Оживляем черепашек. Задание «Часы с кукушкой»	2	Понимать значение слова программирование. Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
32.	Оживляем черепашек. Задание «Новогодний сюжет»	2	Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
33.	Оживляем черепашек. Задание «Школа»	2	Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
34.	Игра «Умники и умницы»	2	
ИТОГО		68	

3 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
Повторение		14	
1.	Правила техники безопасности. Повторение. Человек и информация.	2	Знать технику безопасности в компьютерном классе. Называть органы чувств человека. Знать какие виды информации существуют. Соотносить органы чувств человека и виды информации. Называть устройства ввода, вывода и обработки информации.
2.	Повторение. Действие с информацией.	2	Знать основные действия с информацией: обработка, хранение, получение, поиск.
3.	Модель объекта. Модель отношение между понятиями.	2	Знать понятие объекта, понятие компьютерного объекта. Уметь выделять свойства, признаки и действия объекта. Называть признаки объекта.
4.	Компьютерные объекты: диск, папка, файл.	2	Знать назначение и обозначение в ПК диска, папки, файла. Уметь создавать, удалять, копировать и переносить папки.
5.	Повторение. Компьютер.	2	Приводить примеры устройств ввода, вывода и обработки информации. Знать назначение программного обеспечения ПК и приводить примеры программ.
6.	Алгоритм. Какие бывают алгоритмы	2	Знать определение алгоритма. Приводить примеры алгоритмов и исполнителей алгоритмов. Знать основные виды алгоритмов.
7.	Исполнитель алгоритма. Алгоритм и его компьютерная программа.	2	Понимать назначение компьютера как исполнителя компьютерной программы.
Программа Microsoft PowerPoint. Создание анимации.		10	
8.	Повторение приемов анимации.	2	Вспомнить команды создание слайда, вставки рисунка, выбора анимации.
9.	Создание анимированной презентации «Аквариум»	2	Вспомнить работу в программе Paint, сохранения рисунка. Научиться вставлять свои рисунки на слайд, создавать для них анимацию.
10.	Создание анимированной презентации «Часы»	2	Работа с графическими объектами программы. Настройка анимации. Научиться работать с инструментом «Надпись»
11.	Создание управляющих кнопок.	2	Научиться создавать управляющие кнопки и настраивать их работу. Уметь создавать несколько слайдов и организовывать переходы между ними.
12.	Создание анимированной презентации «Море»	2	Уметь создавать простейшие триггеры.
Программа Microsoft Word.		12	
13.	Повторение приемов работы в программе Microsoft Word.	2	Вспомнить основные приемы работы с текстом и рисунками. Уметь форматировать текст, вставлять рисунки и изменять их формат.
14.	Создание таблиц.	2	Научиться вставлять в документ таблицы. Уметь набирать в них текст, вставлять рисунки. Выбирать различные команды форматирования таблиц.
15.	Создание сложных таблиц.	2	Уметь объединять отдельные ячейки таблицы. Знать как форматировать таблицу.
16.	Вставка в документ символов.	2	Научиться вставлять в документ различные символы. Уметь выбирать символьные шрифты. Изменять формат символов.
17.	Создание нумерованных списков.	2	Научиться создавать нумерованные списки. Изменять формат нумерации.
18.	Создание маркированных списков.	2	Научиться создавать маркированные списки. Уметь выбирать различные маркеры для маркированных списков.
Интегрированная среда Перво.Лого.			
19.	Интегрированная среда	2	Научиться входить в среду Перво.Лого. Познакомиться с

	ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты. Рисуем инструментами.		инструментами среды.
20.	Рисуем орнамент	2	Использовать инструменты среды ПервоЛого для создания нового графического изображения.
21.	Раскрашивание готовой картинке в Рисовалке.	2	Использовать инструменты среды при работе с готовыми рисунками. Вспомнить последовательность команд при открытии рисунка.
22.	Что такое черепашки? Одежки для черепашки. Отпечатки образа черепашки.	2	Познакомиться с понятием черепашки и образа черепашки. Научиться пользоваться отпечатками при создании нового изображения.
23.	Использование формы для Черепашки.	2	Научиться использовать готовые формы Черепашки при создании нового изображения.
24.	Создание рисунка с текстом.	2	Работа с инструментом «Текст» при создании нового графического изображения.
25.	Создание новых форм. Задание «Звездное небо»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
26.	Создание новых форм. Задание «Времена года»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
27.	Создание новых форм. Задание «Яблоневый сад»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
28.	Создание новых форм. Задание «Отражение форм»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
29.	Создание новой формы. Задание «Замок»	2	Создавать новых форм. Использовать новые и старые формы при создании рисунка на заданную тему.
30.	Импорт и экспорт форм	2	Понимать значение слова импорт и экспорт. Использовать экспорт и импорт при создании новой работы.
31.	Оживляем черепашек. Задание «Часы с кукушкой»	2	Понимать значение слова программирование. Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
32.	Оживляем черепашек. Задание «Новогодний сюжет»	2	Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
33.	Оживляем черепашек. Задание «Школа»	2	Использовать начальные навыки программирования при оживлении картинок.
34.	Игра «Умники и умницы»	2	
	ИТОГО	68	