

Министерство образования и науки Самарской области

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Самарской области
«Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества»

Принята на заседании
Методического Совета
Протокол № 3

от «20» июня 2022г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ



/А.С. Сафронов/
2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерное творчество»

Возраст детей: 7–11 лет
Срок обучения: 1 год

Разработчик:
Косенко Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования

Самара, 2022

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Учебно – тематический план	13
Содержание программы	144
Обеспечение программы	15
Список литературы	17
Приложение 1	18
Календарно-тематический план.....	18

Данная программа технической направленности рассчитана на обучающихся начальных классов в возрасте 7- 11 лет и носит пропедевтический характер. Сроки реализации программы – 1 год.

Объём изучаемого материала включает в себе 1 год обучения 144 часа.

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

Занятия проводятся по группам, по 2 академических часа 2 раза в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Основопологающим направлением в работе по данной программе является заложение основ грамотной работы с информацией, её адекватной интерпретации и целенаправленного использования, как в учебной деятельности, так и в повседневной жизни; формирование у детей первоначальных навыков использования средств информационно-коммуникационных технологий в познавательной и практической деятельности; развитие самостоятельного творчества детей, необходимое для личностного развития младшего школьника.

Курс построен таким образом, чтобы помочь ребёнку заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми ему приходится сталкиваться в повседневной жизни; научиться работать с компьютером, который без умений человека ничего не может делать сам.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерное творчество» техническая.

Актуальность программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской

Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на формирование гармоничной личности.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учетом современных тенденций в образовании, направленных на предоставление обучаемому творческой свободы в выборе индивидуальных тем проектов, в результате которых появляется возможность выстраивания ребенком индивидуальной образовательной траектории.

Отличительной особенностью программы является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей. В первую очередь это творческая направленность, также включает в себя исследовательскую деятельность, по использованию при освоении компьютерных программ элементов краеведению, изучению ребенком своих корней - семьеведению и развитие ребенка как творческой личности.

Педагогическая целесообразность заключается в применяемом на занятиях деятельностного подхода, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путем смены способов организации работы. Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. У детей воспитывается ответственность за порученное дело, аккуратность взаимовыручка. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия помогают развить у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроения, работать в коллективе.

Цель программы: формирование навыков работы с графическими программами и формированию эстетической культуры детей.

Задачи:

Обучающие:

- изучение основных компонентов устройств компьютера и принципами работы в текстовом и графическом редакторах;
- приобретение умений планировать структуру своих действий;
- приобретение умений построить информационную модель изучаемого объекта или процесса;

Развивающие:

- способствовать развитию личностных качеств: гуманности, самостоятельности, ответственности, коммуникабельности, находчивости, смелости;
- способствовать развитию критического и системного мышления способность к решению творческих задач;
- способствовать развитию познавательного интереса младших школьников;
- активизация творческого мышления школьников.

Воспитательные:

- формирование культуры безопасного труда при работе с компьютером;
- приобщение учащихся к общечеловеческим ценностям;
- развитие творческой инициативы, толерантного отношения к сверстникам, сознательного отношения к учебе, дисциплине и культуре поведения.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 7 – 11 лет.

Высокая способность детей в этот возрастной период быстро овладевать теми или иными видами деятельности (сенситивность) определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития. Им нравится исследовать все, что незнакомо, они понимают законы последовательности и последействия, имеют хорошее историческое и хронологическое чувство времени, пространства, расстояния. Поэтому интересным для них является обучение через исследование. Ребенок младшего школьного возраста начинает быть самостоятельным, приспособляясь к обществу через

семейный круг, исследуя себя (проект «Самопрезентация»), свою семью, через исследование своей родословной (проект «Генеалогическое дерево»), написание рассказа об одном из членов своей семьи (проект «Моя семья»). Важно научить ребенка не изолировать себя от сверстников, помогать сопереживать другим людям, быть дружелюбным.

Дети этого возраста очень активны, вместе с тем, не умеют долго концентрировать свое внимание на чем-либо, поэтому важна смена деятельности. На занятиях по программе «Компьютерное творчество» подача нового материала чередуется с участием в конкурсах, викторинами, совместными мероприятиями, тематическими прогулками, поездками, экскурсиями в музейные и выставочные комплексы.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, объем 144 часа.

Формы обучения:

- занятие;
- лекция;
- экскурсия;
- практическая работа;
- защита проекта.

Форма организации деятельности: групповая.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа.

Наполняемость учебных групп: составляет 12 человек.

Планируемые результаты

Личностные:

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами изучения курса «Компьютерное творчество» являются формирование следующих универсальных учебных действий:

Регулятивные УУД:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;

- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные результаты по темам:

1. Информация и информационные процессы.

Предметно – информационная составляющая:

- иметь представления об информации;
- иметь представление о видах информации.

Деятельностно – коммуникативная составляющая:

- уметь приводить примеры получения, передачи и обработки информации в деятельности человека, живой природе, обществе и технике;
- уметь приводить примеры свойств информации.

Ценностно – ориентационная составляющая:

- осознавать значимость информатики в жизни человека.

2. Компьютер.

Предметно – информационная составляющая:

- иметь представление о понятии файла, папки;
- иметь представление об основных компонентах компьютера.

Деятельностно – коммуникативная составляющая:

- уметь перечислять основные компоненты компьютера;
- уметь перечислять основные компоненты информационной культуры человека.
- уметь выполнять простейшие действия с файлами и папками.

Ценностно – ориентационная составляющая:

- осознавать возможности ПК для автоматизации решения различных задач.

3. Графический редактор Tux Paint.

Предметно – информационная составляющая:

- знать основные возможности графического редактора Tux Paint;
- иметь представление об основных инструментах графического редактора.

Деятельностно – коммуникативная составляющая:

- уметь создавать графические изображения;
- уметь пользоваться стандартными инструментами программы.

Ценностно – ориентационная составляющая:

- - осознавать возможность использования графического редактора для создания творческих работ.

4. Графический редактор Paint.

Предметно – информационная составляющая:

- знать основные возможности графического редактора Paint;
- иметь представление об основных инструментах графического редактора.

Деятельностно – коммуникативная составляющая:

- уметь создавать графические изображения;
- уметь пользоваться стандартными инструментами программы.

Ценностно – ориентационная составляющая:

- осознавать возможность использования графического редактора для создания творческих работ.

5. Текстовый процессор Microsoft Word

Предметно – информационная составляющая:

- - иметь представление о текстовом процессоре.

Деятельностно – коммуникативная составляющая:

- уметь набирать и форматировать простейший текст;
- знать основные приёмы редактирования текста;

Ценностно – ориентационная составляющая:

- осознавать возможности текстового процессора при работе с текстовой информацией.

6. Табличный процессор Microsoft Excel

Предметно – информационная составляющая:

- знать основные элементы Excel (рабочий лист, ячейки) и принципы работы с ними;
- иметь представление о построении таблиц, копировании и перемещении данных в пределах одного листа;
- иметь представление о сортировке данных;
- иметь элементарное представление о построении графиков.

Деятельностно – коммуникативная составляющая:

- уметь создавать таблицы, копировать и перемещать данные;
- уметь сортировать данные в таблицах;
- уметь выполнять простейшие расчеты в таблицах.

Ценностно – ориентационная составляющая:

- осознавать возможности Excel при работе с информацией табличного вида

Критерии оценки освоения программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана оценивание знаний производится посредством викторины, интеллектуальной игры или интерактивного занятия.

Применяется трёхбалльная система оценки знаний, умений, навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы

проводится путем вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам контрольных точек.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребенок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объем усвоенных знаний, приобретенных умений и навыков составляет 50-70%: работает с учебным материалом с помощью педагога: в основном, выполняет задания на основе образца: удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы выше среднего - учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом: работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет анализировать литературные источники, применяет полученную информацию на практике, применяет в своей проектной деятельности творческий подход.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- собеседование.
- наблюдение.
- интерактивное занятие;
- анкетирование,
- выполнение творческих заданий,
- тестирование.
- участие в конкурсах, викторинах в течение года.

Учебно – тематический план

№	Название темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Тема 1 Информация и информационные процессы				
1.1	Информация и информатика. Виды информации. Организация информации в виде дерева. Практика – строим как пример, родословную Пушкина А.С.	1	3	4
1.2	Информационные процессы. Работа с интернетом. Поиск информации. Практика; Организация информации в виде дерева. Строим свою родословную.	1	3	4
Тема 2. Компьютер				
2.1	Техника безопасности при работе с компьютером.	1	1	2
2.2	Основные компоненты компьютера	1	1	4
2.3	Тренажер мыши	1	1	4
2.4	Клавиатурный тренажер	1	3	8
Тема 3. Графический редактор Tux Paint.				
4.1	Назначение программы. Использование ее для создания печатной продукции.	1	1	2
4.2	Основные возможности графического редактора Tux Paint. Инструменты. Использование программы для создания визиток.	2	2	4
4.3	Создание и хранение изображения. Создание газеты. Творческая работа, создаем рисунок на тему областного конкурса «Мое любимое животное».	4	4	8
4.4	Обработка графической информации. Инструмент «Магия». пишем рассказ об одном из своих предков к дню Единства, работаем с фотографиями. Создаем коллаж по семейным фотографиям.	4	4	8
4.5	Создание своей газеты и др. печатной продукции.	1	4	10
Тема 4. Графический редактор Paint.				
4.1	Назначение графического редактора.	1	1	2
4.2	Особенности и возможности программы для использования ее при создании своей печатной продукции.	1	3	4
4.3	Инструменты графического редактора.	1	3	4
4.4	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие	2	10	12

	буфера обмена. Практическая работа – создание рисунка по теме Областного конкурса «Мое фантастическое транспортное средство», подготовка праздничного поздравления членов семьи «С Новым годом!»,			
4.5	Создание графических объектов. Использование их при создании своей печатной продукции. творческая работа на тему областного конкурса «Комприс», праздничная открытка «23 февраля», составление праздничного коллажа «Праздник мам!».	1	7	8
Тема 5. Текстовый процессор Microsoft Word				
5.10	Основные элементы меню текстового процессора.	1	3	4
7.2	Правила набора текста.	1	3	4
7.3	Форматирование и редактирования текста. Практика: творческая работа на тему путешествий по родному краю «Мой родной край».	2	6	8
7.5	Вставка таблиц и графических элементов в текст.	2	2	4
Тема 6. Табличный процессор Microsoft Excel				
6.1	Назначение электронных таблиц. Знакомство с программой Ms Excel. Интерфейс программы Ms Excel. Творческая работа с применением таблиц «Птицы родного края» к Дню птиц.	1	3	4
6.2	Адресация. Диапазон ячеек.	2	2	4
6.3	Составление простых формул.	2	2	4
6.4	Построение диаграмм. Использование диаграммы при создании своей печатной продукции. Творческая работа «День Победы»	2	2	4
6.5	Презентация своих работ.		2	2
6.6	Итоговое занятие.		2	2
	ИТОГО	53	91	144

Содержание программы

Тема 1. Информация и информационные процессы

Понятие и виды информации. Свойства информации. Информационные процессы. Способ передачи информации. Информационная культура. Организация информации в виде дерева. Практика – строим как пример, родословную Пушкина А.С.

Тема 2. Компьютер

Техника безопасности в компьютерном классе. Основные компоненты компьютера. Тренажер мыши. Клавиатурный тренажер. Организация информации в виде дерева. Строим свою родословную.

Тема 3. Графический редактор Tux Paint

Технология обработки графической информации. Графический редактор Tux Paint. Создание и хранение изображений. Инструмент форма. Основные операции для создания фигур. Инструмент ластик. Использование инструмента ластик. Операции откат, возврат. Творческая работа, создаем рисунок на тему областного конкурса «Мое любимое животное», пишем рассказ об одном из своих предков к дню Единства, работаем с фотографиями. Создаем коллаж по семейным фотографиям.

Тема 4. Графический редактор Paint

Знакомство с графическим редактором Paint. Создание и хранение изображений. Основные операции для создания фигур. Возможности инструментов. Создание графического объекта. Практическая работа – создание рисунка по теме Областного конкурса «Мое фантастическое транспортное средство», подготовка праздничного поздравления членов семьи «С Новым годом!», творческая работа на тему областного конкурса «Комприс», праздничная открытка «23 февраля», составление праздничного коллажа «Праздник мам!».

Тема 5. Текстовый процессор Microsoft Word

Технология обработки текстовой информации. Набор и форматирование текста. Вставка таблиц и графических элементов в текст. Практика: творческая работа на тему путешествий по родному краю «Мой родной край».

Тема 6. Табличный процессор Microsoft Excel

Назначение электронных таблиц. Знакомство с программой Ms Excel. Интерфейс программы Ms Excel. Адресация. Диапазон ячеек. Составление простых формул. Построение линейных и столбчатых диаграмм. Творческая работа с применением таблиц «Птицы родного края» к Дню птиц. Творческая работа «День Победы»

Обеспечение программы

Методическое обеспечение

Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;
- принцип системности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.

Методы работы:

- словесные методы: рассказ, беседа, сообщения – эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;
- наглядные методы: презентации, демонстрация рисунков, плакатов, коллекций, иллюстраций. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей. «Чем более органов наших чувств принимает участие в восприятии какого-нибудь впечатления,

тем прочнее ложатся эти впечатления в нашу механическую нервную память, вернее сохраняются ею и легче потом вспоминаются»
К.Д.Ушинский.

- практические методы: изготовление рисунков, печатной продукции. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений детей. Большое значение приобретают выполнение правил культуры труда, бережного отношения к компьютеру, и выполненной работы товарища.

Сочетание словесного и наглядного методов учебно-воспитательной деятельности, воплощенных в форме рассказа, беседы, творческого задания, позволяют психологически адаптировать ребенка к восприятию материала, направить его потенциал на познание родного края, своих коней и самого себя, способствует расширению кругозора.

Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;
2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
3. Постановка цели занятия перед учащимся;
4. Изложение нового материала;
5. Практическая работа;
6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;
7. Подведение итогов;
8. Приведение в порядок рабочего места.

Материально-техническое оснащение программы

Для проведения занятий необходимы:

- Учебный кабинет;
- 6-12 компьютеров;
- Ватманские листы;
- Бумага для печати;
- Канцелярские принадлежности.

Список литературы

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2014. – № 2. – С. 52-60.
2. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2018. – 2. – С. 86-93.
3. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2018. – №8 – С. 14-17.
4. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование», № 4 – 2018. – М.: Образование и Информатика, 2008. – 96 с.: ил.
5. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование», № 8 – 2018. – М.: Образование и Информатика, 2008. – 96 с.: ил.
6. Журнал “Информатика” ИД “Первое сентября” №4 – 2020 г.
Интернет-ресурсы
7. <http://www.airpano.com/Articles-AirPano.php?article=101586>
8. <http://edition.cnn.com/interactive/2010/01/world/haiti.360/index.html>
9. <http://sergelife.livejournal.com/8574.html>
10. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0>.

Календарно-тематический план

СЕНТЯБРЬ

	Тема	Количество часов
1	Техника безопасности. Информация и информатика.	2
2	Виды информации.	2
3	Организация информации в виде дерева. Практика – строим как пример, родословную Пушкина А.С.	2
4	Организация информации в виде дерева. Практика – строим как пример, родословную Пушкина А.С.	2
5	Информационные процессы. Работа с интернетом.	2
6	Организация информации в виде дерева. Строим свою родословную.	2
7	Работа с интернетом. Поиск информации. Организация информации в виде дерева. Строим свою родословную.	2
8	Техника безопасности при работе с компьютером. (Что опасно для компьютера)	2

ОКТАБРЬ

	Тема	Количество часов
1	Основные компоненты компьютера. Устройства ввода.	2
2	Основные компоненты компьютера. Устройства вывода.	2
3	Тренажер мыши.	2
4	Тренажер мыши.	2
5	Клавиатурный тренажер	2
6	Клавиатурный тренажер	2
7	Клавиатурный тренажер	2
8	Клавиатурный тренажер	2

НОЯБРЬ

	Тема	Количество часов
1	Графический редактор. Назначение программы. Использование ее для создания печатной продукции. Творческая работа, создаем рисунок на тему областного конкурса «Мое любимое животное».	2
2	Основные возможности графического редактора Tux Paint. Творческая работа, создаем рисунок на тему областного конкурса «Мое любимое животное».	2
3	Основные возможности графического редактора Tux Paint. Творческая работа, создаем рисунок на тему областного конкурса «Мое любимое животное».	2
4	Создание и хранение изображения. Создание рисунков на тему «Мое фантастическое транспортное средство».	2
5	Создание и хранение изображения.	2

	Создание рисунков на тему «Мое фантастическое транспортное средство».	
6	Создание и хранение изображения. Создание рисунков «Мое родовое дерево».	2
7	Создание и хранение изображения. Создание рисунков «Мое родовое дерево».	2
8	Обработка графической информации. Инструмент «Магия».	2

ДЕКАБРЬ

	Тема	Количество часов
1	Обработка графической информации. Инструмент «Магия».	2
2	Обработка графической информации. Инструмент «Магия».	2
3	Обработка графической информации. Инструмент «Магия».	2
4	Оформление индивидуального проекта, рассказа об одном из членов моей семьи.	2
5	Оформление индивидуального проекта, рассказа об одном из членов моей семьи.	2
6	Подготовка праздничного поздравления членов семьи «С Новым годом!»	2
7	Подготовка праздничного поздравления членов семьи «С Новым годом!»	2
8	Подготовка праздничного поздравления членов семьи «С Новым годом!»	2

ЯНВАРЬ

	Тема	Количество часов
1	Назначение графического редактора.	2
2	Особенности и возможности программы для использования ее при создании своей печатной продукции.	2
3	Особенности и возможности программы для использования ее при создании своей печатной продукции.	2
4	Инструменты графического редактора.	2
5	Инструменты графического редактора.	2
6	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие буфера обмена. Индивидуальный проект для конкурса «Комприс»	2
7	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие буфера обмена. Индивидуальный проект для конкурса «Комприс»	2
8	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие буфера обмена. Индивидуальный проект для конкурса «Комприс»	2

ФЕВРАЛЬ

	Тема	Количество часов
1	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие буфера обмена. Индивидуальный проект для конкурса «Комприсс»	2
2	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие буфера обмена. Индивидуальный проект для конкурса «Комприсс»	2
3	Команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить». Понятие буфера обмена. Индивидуальный проект для конкурса «Комприсс»	2
4	Создание графических объектов. Использование их при создании своей печатной продукции. Индивидуальный проект для конкурса «Комприсс»	2
5	Создание графических объектов. Использование их при создании своей печатной продукции. Индивидуальный проект для конкурса «Комприсс»	2
6	Создание графических объектов. Использование их при создании проекта к 23 февраля.	2
7	Создание графических объектов. Использование их при создании проекта к 23 февраля.	2
8	Основные элементы меню текстового процессора.	2

МАРТ

	Тема	Количество часов
1	Основные элементы меню текстового процессора.	2
2	Правила набора текста. Индивидуальный проект для праздника мам.	2
3	Правила набора текста. Индивидуальный проект для праздника мам.	2
4	Форматирование и редактирования текста.	2
5	Форматирование и редактирования текста.	2
6	Форматирование и редактирования текста. Проект по объектам родного края.	2
7	Форматирование и редактирования текста. Проект по объектам родного края.	2
8	Вставка таблиц и графических элементов в текст.	2

АПРЕЛЬ

	Тема	Количество часов
1	Вставка таблиц и графических элементов в текст. Проект ко Дню птиц, по данным о птицах родного края.	2
2	Вставка таблиц и графических элементов в текст. Проект ко	2

	Дню птиц, по данным о птицах родного края.	
3	Назначение электронных таблиц. Знакомство с программой Ms Excel Интерфейс программы Ms Excel. Использование программы для создания проекта о путешествиях по родному краю.	2
4	Назначение электронных таблиц. Знакомство с программой Ms Excel Интерфейс программы Ms Excel. Использование программы для создания проекта о путешествиях по родному краю.	2
5	Назначение электронных таблиц. Знакомство с программой Ms Excel Интерфейс программы Ms Excel. Использование программы для создания проекта о путешествиях по родному краю.	2
6	Адресация. Диапазон ячеек. Проект к 9 мая	2
7	Адресация. Диапазон ячеек. Проект к 9 мая	2
8	Составление простых формул. Проект к 9 мая	2

МАЙ

	Тема	Количество часов
1	Составление простых формул. Проект к 9 мая	2
2	Построение диаграмм. Использование диаграммы для подведения итогов.	2
3	Построение диаграмм. Использование диаграммы для подведения итогов.	2
4	Презентация своих работ.	2
5	Итоговое занятие.	2

ИЮНЬ

	Тема	Количество часов
1	Инженерные каникулы. Посещение экскурсий.	2
2	Инженерные каникулы. Посещение памятников города.	2
3	Инженерные каникулы. Посещение памятников города.	2
4	Инженерные каникулы. Посещение памятников города и области.	2
5	Инженерные каникулы. Посещение памятников города и области.	2
6	Инженерные каникулы. Посещение памятников города и области.	2
7	Инженерные каникулы. Посещение памятников города и области.	2
8	Инженерные каникулы. Посещение памятников города и области.	2