

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 2»  
Г. ЯСНОГОРСКА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

СОГЛАСОВАНО  
Зам. директора по ВР  
*Мартынова* Т. В. Мартынова



УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ «ЦО № 2» г. Ясногорска  
*Трофимова* Н. В. Трофимова  
Приказ № 286 от 03.09.2018 г.

**Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Мой друг - компьютер»**

Направленность: социальное  
Срок реализации 1 года

Принято на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от 30.08.18 г.

Разработчик программы  
Яланская Е.П.  
педагог начальных классов

г. Ясногорск  
2018 г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Мой друг – компьютер» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, Программы «Информатика и ИКТ» Н. К. Нателаури (Смоленск, Ассоциация XXI век, 2013 год), и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных). Программа составлена с учетом возрастных особенностей учащихся 2 классов, рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю.

В рамках курса, изучаемого в начальной школе, формируются первичные представления об объектах информатики как естественнонаучной дисциплины, о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Содержание курса строится на основе шести содержательных линий: линии информации и информационных процессов, линии представления информации, алгоритмической линии, линии компьютера, линии моделирования, линии информационных технологий.

Кроме того, изучение информатики в начальной школе позволяет учащимся более успешно освоить и другие предметы начального образования. Это связано с тем, что информатика имеет межпредметные связи с различными общеобразовательными предметами как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне использования методов и средств познания реальности.

Изучение информатики позволяет сформировать у учащихся многие виды деятельности, которые имеют метапредметный характер (сбор, хранение, передача, преобразование информации; моделирование; построение схем, таблиц и др.). В связи с этим часть метапредметных результатов, включающих осваиваемые обучающимися универсальные учебные действия (обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться) и межпредметные понятия, входит в структуру предметных результатов курса информатики. Вариативность заданий в информатике, связь с различными предметами школьного курса (математика, окружающий мир, русский язык, литературное чтение, музыка), опора на опыт ребёнка, включение в процесс обучения содержательных игровых ситуаций для усвоения предметных знаний и овладение способами действий, коллективное обсуждение ответов позволяют оказывать положительное влияние на развитие познавательного интереса у учащихся.

Предлагаемые ссылки на электронные образовательные ресурсы будут способствовать получению начальных представлений о возможностях ИКТ; формированию познавательной потребности; повышению мотивации учащихся начальной школы; формированию первоначального умения работы на компьютере; стимуляции познавательной активности учащихся; формированию проектных начал за счёт создания условий для реализации новых видов деятельности, связанных с созданием моделей, проведением экспериментов.

Всё вышесказанное позволяет при изучении курса «Информатика и ИКТ» способствовать реализации основной цели начального образования – развитию умения учиться.

**Целью** изучения курса в начальной школе является приобретение учащимися учебной ИКТ - компетентности, что позволит сформировать у учащихся предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающие продолжение образования в основной школе.

**Основными задачами** курса информатики в начальной школе являются:

- формирование представлений об информационной картине мира;
- формирование логического и алгоритмического мышления;
- обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- обеспечение первоначальных знаний о правилах создания информационной среды и умения применять её для выполнения учебно-познавательных и проектных задач

## **Содержание курса**

**Информация и информационные процессы ( 37 часов)**

Информация как сведения об окружающем нас мире. Восприятие информации человеком. Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая). Источники, приёмники информации, канал связи. Информация как необходимый элемент общения. Средства общения. Общение и канал связи. Информационные процессы: поиск, сбор, хранение, обработка и передача информации. Способы хранения информации. Носители информации. Виды информации по форме представления: текст, изображение, звук, число. Кодирование/декодирование информации. Шифрование. Символьный, графический и числовой способы кодирования информации. Организация информации. Чтение и заполнение таблиц, схем. Объекты. Имя объекта. Свойства объектов. Действия объектов. Простейшие способы сравнения, сериации, классификации объектов. Списки. Поиск информации.

### **Практика работы на компьютере (26 часов)**

Правила техники безопасности при работе на компьютере. Соблюдение гигиенических условий работы, в том числе выполнение зарядки для глаз и пальцев рук.

Включение и выключение компьютера и подключаемых к нему устройств. Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью. Помощники человека при счёте. Работа с простыми информационными объектами. Обработка числовой информации на компьютере. Обработка графических данных.

### **Резервное время ( 5 час)**

## **Предполагаемая результативность курса**

Личностные результаты

В сфере личностных универсальных учебных действий у ученика будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, к учёбе;
- учебно – познавательный интерес к новому материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- установка на здоровый образ жизни.

Учащийся получит возможность для формирования:

- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивацией учения;
- устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;
- установка на здоровый образ жизни и реализация её в реальном поведении.

Метапредметные результаты

В сфере регулятивных универсальных учебных действий ученик научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды.

Ученик получит возможность научиться:

- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

В сфере познавательных универсальных учебных действий ученик научится:

- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и системы;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение, сериацию и классификацию объектов.

Ученик получит возможность научиться:

- записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий ученик научится:

- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологические высказывания, владеть диалогической формой коммуникации. Используя средства и инструменты ИКТ.

Ученик получит возможность научиться:

- с учётом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия.

Предметные результаты:

Ученик научится:

- определять вид информации по способу восприятия, источники и приёмники информации;
- выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача) в реальных ситуациях;

- приводить примеры передачи информации в живой и неживой природе;
- строить и объяснять простейшие логические выражения;
- приводить примеры носителей информации, определять носитель информации, который можно использовать в определённой ситуации;
- различать и называть виды информации по форме представления;
- кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу;
- приводить примеры организации информации с помощью схем, таблиц, диаграмм;
- описывать объект с помощью его свойств;
- называть устройства настольного компьютера и их назначение;
- вводить информацию с помощью клавиатуры;
- пользоваться мышью для работы с изображениями на компьютере (электронные раскраски, пазлы, сравнение изображений).  
Ученик получит возможность научиться:
- сравнивать и обобщать информацию, представлять в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм;
- распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме.

Для учащихся

1. Нателаури Н. К., Маранин С. С. Информатика и ИКТ. Учебник для второго класса общеобразовательных учреждений. В 2 ч. – Смоленск: Ассоциация XXI век, 2012.

2. У каждого ученика должно быть два учебных места:

- за партой, где ему будет удобно работать с учебником и тетрадью, слушать учителя, смотреть демонстрационный материал на экране, проецируемый с помощью проектора;
- компьютерное рабочее место, оборудованное для ученика начальной школы.

3. К компьютеру ученика должны быть подсоединены наушники и микрофон.

4. На компьютерах ученика должно быть установлено:

- графический редактор;
- «Калькулятор»;
- текстовый редактор;
- визуальная объектно-ориентированная среда программирования Scratch или ЛогоМиры;
- редактор слайд-шоу;
- ЭОР из Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов, рекомендуемые в учебнике для 2 класса, или их аналоги.

Для учителя

1. Учитель должен иметь компьютерное рабочее место, оборудованное колонками, сканером, принтером.

2. Методические рекомендации к учебнику.

3. Класс должен быть укомплектован проектором и экраном. Учитель должен иметь доступ со своего компьютера к проектору.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
Информация и информационные процессы				
1	сентябрь	Что такое информация? Информация как сведения об окружающем нас мире.	1	<p>Определять, с помощью каких органов чувств человеком может быть получена информация в конкретных случаях.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Использовать полученную с помощью органов чувств информацию об объекте для его описания.</p> <p>ЭОР. Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.</p>
2	сентябрь	Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1	<p>Определять, к какому виду относится информация по способу восприятия.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию, полученную с помощью органов чувств.</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Выполнять операцию «щелчок мышью».</p> <p>Определять органы чувств, воспринимающие зрительную, звуковую, обонятельную, осязательную, вкусовую информацию при работе с соответствующим ЭОР. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
3	сентябрь	Источники и приёмники информации. Информация как необходимый элемент общения.	1	<p>Определять источники и приёмники информации в конкретных случаях. Приводить примеры источников и приёмников информации.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме.</p> <p>Выполнять операцию «перетаскивание объекта с помощью мыши».</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>



4	сентябрь	Общение и канал связи. Средства общения.	1	<p>Анализировать общение с точки зрения обмена информацией.</p> <p>Определять, какие средства общения используются при передаче информации.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Использовать различные средства общения для передачи информации (мимика, жесты и др.).</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять роль объекта по схеме (источник информации, канал связи, приёмник информации).</p> <p>Конструировать рисунок из готовых частей по шаблону.</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
5	октябрь	Информационные процессы. Действия с информацией.	1	<p>Выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача) в реальных ситуациях.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию, представленную ребусом.</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять вид информации по действию. Выполнять операцию «перемещение мыши по экрану в определённом направлении».</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
6	октябрь	Передача информации.	1	<p>Приводить примеры передачи информации в живой и неживой природе.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Демонстрировать основные информационные процессы (игра «Испорченный телефон»).</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять вид информации по действию. Развивать реакцию и ловкость работы с мышью.</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>

7	октябрь	Обработка информации.	1	<p>Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.</p> <p>Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.</p> <p>Строить и объяснять простейшие логические выражения.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять способ получения информации. Развивать реакцию и ловкость работы с мышью. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
8	октябрь	Хранение информации.	1	<p>Приводить примеры хранения информации в реальных ситуациях.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Выполнять операцию «двойной щелчок мышью».</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
9	октябрь	Носители информации.	1	<p>Приводить примеры носителей информации. Определять носитель информации, который можно использовать в определённой ситуации.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять носитель информации. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
		Носители информации. Информационные взаимодействия с программой в интерактивном режиме.	1	
10	ноябрь	Виды информации по форме представления: текст, изображение, звук, число.	1	<p>Различать и называть виды информации по форме представления.</p> <p>Приводить примеры текстовой, графической, числовой, звуковой информации. Переводить информацию из одной формы в другую.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Переводить информацию из одной формы в другую.</p> <p>ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Анализировать информацию, представленную в графической форме. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).</p>
		Виды информации по форме представления: текст, изображение, звук, число. Представление информации	1	
11	ноябрь	Языки, алфавиты.	1	

		Определение типа алфавита и алфавитное кодирование информации	1	Приводить примеры известных алфавитов и называть количество символов в них. Анализировать текстовую информацию. Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию. ЭОР. Определять тип алфавита и алфавитное кодирование информации. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).
12	ноябрь	Кодирование информации	1	Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу. Объяснить, зачем люди кодируют информацию. Игра. Работать по правилам игры. Следовать алгоритму. ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое). Декодировать информацию (семафорная азбука). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).
		Алгоритм кодирования информации	1	
		Декодирование информации (семафорная азбука)	1	
13	декабрь	Способы кодирования информации.	1	Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу. Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию, представленную графическим способом. ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое). Анализировать, сравнивать и обобщать информацию, представленную графическим способом. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).
		Способы кодирования информации. Графический способ.	1	
14	декабрь	Способы кодирования информации.	1	Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое). Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу (шифр Цезаря). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).
		Способы кодирования информации. Символьный способ.	1	
15	декабрь	Способы кодирования информации. Числовой способ.	1	Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу. Игра. Работать по правилам игры.

		Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу (замена букв их порядковыми номерами).	1	ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое). Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу (замена букв их порядковыми номерами). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).
16	декабрь	Правила поведения в компьютерном классе.	1	Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук). Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).
		Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).	1	
17	январь	Информация. Организация информации. Схемы	1	Приводить примеры организации информации с помощью схем, таблиц, диаграмм. Использовать схемы для организации информации. Получать информацию из схем. Игра. Работать по правилам игры. Выполнять действия по схеме. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).
		Информация. Организация информации. Схемы	1	
		Примеры организации информации с помощью схем, таблиц, диаграмм	1	
18	январь	Таблицы. Чтение и заполнение таблиц, схем.	1	Приводить примеры организации информации с помощью таблиц. Использовать таблицы для организации информации. Получать нужную информацию из таблиц. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).
		Таблицы. Чтение и заполнение таблиц, схем.	1	
		Получение информации из таблицы	1	

19	февраль	Объекты. Имя объекта. Свойства объектов.	1	<p>Описывать объект с помощью его свойств. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах. Находить общие/различные свойства объектов. Выделять из множества объекты с заданными свойствами.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах.</p> <p>ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p> <p>Определять название геометрического объекта по изображению. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).</p>
		Действия объектов. Простейшие способы сравнения, сериации, классификации объектов.	1	
20	февраль	Списки. Организация информации с помощью списков.	1	<p>Организовывать информацию с помощью списков.</p> <p>Определять, нужно ли использовать нумерованный список при организации информации в конкретных случаях.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук)</p>
		Списки. Организация информации с помощью списков.	1	
21	февраль	Поиск информации	1	<p>Располагать информацию в алфавитном порядке. Использовать алфавитный/тематический указатель для поиска информации. Работать со словарём, в том числе с электронным.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p> <p>Работать с электронным словарём. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук)</p>
		Работать со словарём, в том числе с электронным.	1	
<b>Практика работы на компьютере</b>				
22	февраль	Компьютер информация. и	1	<p>Приводить примеры использования компьютера в жизни человека.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук)</p>
		Компьютер человек и	1	
23	март	Знакомство с	1	Называть устройства настольного компьютера и

		компьютером. Устройства настольного компьютера и их назначение.		их назначение. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с по- мощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук)
24	март	Начинаем работать на компьютере. Включение и выключение компьютера.	1	Включать и выключать компьютер. Осуществлять основные действия мышью: щелчок, двойной щелчок, щелчок правой клавишей мыши, прижатие левой клавиши мыши. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с по- мощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук)
25	март	Работа на клавиатуре. Общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью	1	Вводить информацию с помощью клавиатуры. Набирать простейшие тексты. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер) Следовать гигиеническим рекомендациям ( зарядка для глаз, пальцев рук)
		Работа на клавиатуре. Общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью	1	
26	март	Работа на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры	1	
27	март	Обработка текстовой информации в компьютере.	1	Набирать заглавные буквы, знаки препинания. Исправлять набранный текст (удалять символы, добавлять пропущенные). Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).
		Обработка текстовой информации в компьютере.	1	

28	апрель	Обработка текстовой информации в компьютере (закрепление).	1	Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).
		Набор заглавных букв, знаки препинания. Исправлять набранный текст (удалять символы, добавлять пропущенные).	1	
29	апрель	Помощники человека при счёте.	1	<p>Называть помощников человека для счёта. Использовать пальцы рук для определения значения произведения при умножении на 9.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.</p> <p>ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью цифровой клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).</p>
		Использовать пальцы рук для определения значения произведения при умножении на 9.	1	
		Использование информации для установления отношений, причинно-следственных связей.	1	
30	апрель	Вычислять значение выражения, используя программу «Калькулятор».	1	<p>Использовать цифровую клавиатуру для ввода числовых данных.</p> <p>Вычислять значение выражения, используя программу «Калькулятор».</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук)</p>
		Работа с простыми информационными объектами.	1	
		Использовать цифровую клавиатуру для ввода числовых данных.	1	

31	апрель	Обработка числовой информации на компьютере.	1	<p>Пользоваться мышью для работы с изображениями на компьютере (электронные раскраски, пазлы, сравнение изображений). Использовать инструменты «карандаш», «заливка цветом», «ластик» в графических редакторах. Анализировать, сравнивать информацию, представленную в графической форме. Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев)</p>
		Пользование мышью для работы с изображениями на компьютере (электронные раскраски, пазлы, сравнение изображений).	1	
		Пользование мышью для работы с изображениями на компьютере (электронные раскраски, пазлы, сравнение изображений).		
32	май	Обработка графических данных.	1	
		Обработка графических данных.	1	
		Обработка графических данных. Использовать инструменты «карандаш», «заливка цветом», «ластик» в графических редакторах.	1	
33	май	Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.	1	
		Использование информации для установления отношений, причинно-следственных связей.	1	



		Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей. Закрепление	1	
Резерв				
34	май	Резервное время	5	