


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»  
ГОРОДА ЯСНОГОРСКА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Согласовано:  
Зам. директора по У ВР  
  
Е.В. Бирюкова



Утверждаю:  
Директор МОУ «СОШ №2»  
Н.В. Трофимова  
Приказ № 127 от 01.09.15 г.

**Рабочая программа внеурочной деятельности**  
**«Мой друг компьютер»**  
для детей 8 -9 лет

Направленность: социальная  
Срок реализации 1 год.

Принято на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от 28.08.2015 г.

Составитель:  
учитель начальных классов  
первой квалификационной категории  
Мартынова Т. В.

ЯСНОГОРСК  
2015 год

## 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 3 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, человек и компьютер( 7 часов)**

Информация и человек. Для чего нужен компьютер человеку? Программы. Работа с программой. Учимся создавать мультфильмы. Создание рисунков. Графический редактор. Пиксель.

### **Объекты. Свойства и действия объектов( 7 часов)**

Объект и его свойства. Действия объектов. Работа со звуком

### **Алгоритмизация и программирование (9 часов)**

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Среда программы «Scratch». Линейный алгоритм. Циклический алгоритм. Разветвляющийся алгоритм.

### **Множества и операции (6 часов)**

Множество. Равные множества. Пересечение и объединение множеств. Высказывания. Истинность высказываний. Истинность сложных высказываний. Понятие информационной модели. Информационная модель.

### **Резервное время ( 5 часов)**



## 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.

## **Информационно – методическое обеспечение**

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.



## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата проведения	Название раздела/темы	Характеристика деятельности учащихся
1.	сентябрь	<p><b>Информация, человек и компьютер.</b> Информация и человек. Безопасная работа в кабинете информатики</p>	<p>Выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача).</p> <p>Приводить примеры информационных процессов, в которых участвует человек.</p> <p>Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию.</i></p> <p><i>ЭОР. Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе за компьютером.</i></p>
2.	сентябрь	<p>Для чего нужен компьютер человеку? Анализ полученной информации</p>	<p>Перечислять, что можно делать с информацией с помощью компьютера (собирать, хранить, обрабатывать, передавать).</p> <p>Приводить примеры, как и для чего компьютер может быть использован, в том числе в школе.</p> <p>Анализировать, сравнивать и обобщать полученную</p>

			<p>информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать полученную информацию.</i></p> <p><i>При работе с ЭОР. Приводить примеры, как и для чего компьютер может быть использован.</i></p>
3.	сентябрь	Программы. Сравнение полученной информации	<p>Перечислять информационные задачи, которые могут стоять перед пользователем.</p> <p><i>Называть программы, которые могут помочь решить, стоящие перед пользователем информационные задачи.</i></p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить полученную информацию.</i></p> <p><i>ЭОР. Называть программы, которые могут помочь решить, стоящие перед пользователем информационные задачи.</i></p>
4.	сентябрь	Работа с программой. Ввод информации с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер)	<p>Запускать/ завершать работу программы.</p> <p>Выделять смысловые зоны окна программы.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры.</i></p> <p><i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).</i></p>
5.	октябрь	<b>Учимся создавать мультфильмы</b> Ввод информации с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер)	<p>Перечислять шаги, которые необходимо выполнить для создания мультфильма.</p> <p>Анализировать информацию.</p>

			<p>Представлять текстовую информацию в графической форме.</p> <p><i>Игра. Кодировать информацию.</i></p> <p><i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).</i></p>
6.	октябрь	<p><b>Создание рисунков.</b></p> <p>Графический редактор Ввод информации с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).</p>	<p>Выделять смысловые зоны окна графического редактора.</p> <p>Определять назначение основных инструментов графического редактора.</p> <p>Использовать инструменты: кисть, карандаш, линия, заливка и др. для создания изображения.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей.</i></p> <p><i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).</i></p>
7.	октябрь	<p>Шаг 2. Выбери или нарисуй фон.</p> <p>Пиксель Ввод информации с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).</p>	<p>Создавать изображение в графическом реакторе.</p> <p>Кодировать/декодировать информацию.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей.</i></p> <p><i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).</i></p>
8.	октябрь	<p>Набор текста на клавиатурном тренажере</p>	<p><i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры</i></p>

			(клавиатурный тренажер).
9.	ноябрь	<p><b>Объекты. Свойства и действия объектов.</b></p> <p>Анализ свойств объектов</p>	<p>Называть объект и его свойства.</p> <p>Анализировать свойства объектов.</p> <p>Выявлять общие свойства множества объектов.</p> <p>Создавать копию объекта.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Называть объект и его свойства. Анализировать свойства объектов.</i></p> <p><i>ЭОР. Анализировать свойства объектов. Называть объект и его свойства.</i></p>
10.	ноябрь	<p>Объект и его свойства. Размер. Добавление декораций и героев. Определение закономерности ряда объектов</p>	<p>Анализировать свойства объектов (в том числе - размер).</p> <p>Выделять свойства объекта, существенные для решения задачи. Определять характер закономерности в ряду объектов и строить ряд других объектов с аналогичной закономерностью.</p> <p>Осуществлять поиск информации (необходимых объектов).</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры.</i></p> <p><i>ЭОР.</i></p> <p><i>Определять характер закономерности в ряду объектов и строить ряд других объектов с аналогичной закономерностью.</i></p>

11.	ноябрь	Действия объектов. Подбор пары «Действие-признак»	<p>Называть объект и действия, которые он может выполнить</p> <p>Выделять действия объектов на основе имеющейся информации.</p> <p>Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Выполнять действия в соответствии с инструкцией.</i></p> <p><i>ЭОР. Подбирать пары "действие - признак".</i></p>
12.	ноябрь/декабрь	Действия объектов.  Покази актерам, что нужно делать Нахождение недопустимых команд	<p>Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом.</p> <p>Использовать команды для задания действия объектам в соответствующей среде.</p> <p>Определять действия, которые совершает объект по данным командам.</p> <p>Осуществлять поиск необходимых команд.</p> <p>Добавлять действия объектам.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Выполнять действия в соответствии с инструкцией.</i></p> <p><i>ЭОР. Уметь находить недопустимые команды.</i></p>
13.	декабрь	Работа со звуком. Составление звуковой дорожки по ее фрагментам	<p>Называть устройства ввода/вывода звуковой информации.</p> <p>Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом.</p>

			<p>Осуществлять поиск информации (звуковой).</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию.</i></p> <p><i>ЭОР. Составлять звуковую дорожку по ее фрагментам.</i></p>
14.	декабрь	<p>Добавь звуки и музыку. Составление звуковой дорожки по ее фрагментам</p>	<p>Записывать и воспроизводить звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука».</p> <p>Добавлять звук объектам.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать/ декодировать информацию.</i></p> <p><i>ЭОР. Составлять звуковую дорожку по ее фрагментам.</i></p>
15.	декабрь	<p>Напиши титры и добавь событие – начало показа мультфильма.</p>	<p>Вводить текст с помощью клавиатуры в графическом редакторе.</p> <p>Определять событие, по которому начинают выполняться действия в конкретных примерах.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать/ декодировать информацию.</i></p>
16.	январь	<p>Кодирование и декодирование информации.</p>	<p><i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать/ декодировать информацию.</i></p>
17.	январь	<p><b>Алгоритмизация и программирование.</b></p>	<p>Выполнять действия в соответствии с предложенным алгоритмом.</p>

		Алгоритмы <i>Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма</i>	Составлять алгоритм рисования фигуры по клеткам.  <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i>  <i>ЭОР. Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма</i>
18.	февраль/январь	Свойства алгоритма. <i>Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма</i>	Определять исполнителя алгоритма.  Определять, является ли последовательность действий алгоритмом.  <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i>  <i>ЭОР. Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма</i>
19.	февраль	Способы записи алгоритмов. Составление линейного алгоритма из заданных команд	Составлять и записывать алгоритмы решения информационных задач.  <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i>  <i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись линейного алгоритма из заданных команд.</i>
20.	февраль	Среда программы “Scratch”. Составление линейного алгоритма из заданных команд	Выделять смысловые зоны окна программы.  Приводить примеры, когда исполнитель выполняет команды в режиме управления компьютером в режим ручного управления.

			<p><i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i></p> <p><i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</i></p>
21.	февраль	<p>Линейный алгоритм.</p> <p>Линейный алгоритм. Лестница.</p>	<p>Составлять и записывать линейные алгоритмы решения информационных задач.</p> <p>Записывать алгоритм с помощью команд понятных исполнителю.</p> <p>Запускать скрипт на выполнение.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i></p> <p><i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</i></p>
22.	февраль/ март	<p>Циклический алгоритм.</p> <p>Циклический алгоритм. Анимация</p>	<p>Отвечать на вопросы по приведенному алгоритму, скрипту.</p> <p>Составлять и записывать циклические алгоритмы решения информационных задач с помощью учителя.</p> <p>Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</p> <p>Записывать алгоритм с помощью команд понятных исполнителю. Запускать скрипт на выполнение.</p> <p>Определять результат выполнения алгоритма (скрипта). Выполнять алгоритм.</p>



			<p><i>Игра. Работать по правилам игры.</i></p> <p><i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</i></p>
23.	март	Разветвляющийся алгоритм. Составление правил "если-то" из заданных высказываний.	<p>Отвечать на вопросы по приведенному алгоритму, скрипту.</p> <p>Составлять и записывать разветвляющиеся алгоритмы решения информационных задач с помощью учителя.</p> <p>Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</p> <p>Записывать алгоритм с помощью команд понятных исполнителю. Запускать скрипт на выполнение.</p> <p>Определять результат выполнения алгоритма (скрипта). Выполнять алгоритм.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Задавать вопросы, на которые можно ответить: «Да», «Нет»</i></p> <p><i>ЭОР. Составлять правила "если-то" из заданных высказываний.</i></p>
24.	март	Разветвляющийся алгоритм. Составление правил "если-то" из заданных высказываний.	<p>Отвечать на вопросы по приведенному алгоритму, скрипту.</p> <p>Составлять и записывать разветвляющиеся алгоритмы решения информационных задач с помощью учителя.</p> <p>Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</p>

			<p>Записывать алгоритм с помощью команд понятных исполнителю. Запускать скрипт на выполнение.</p> <p>Определять результат выполнения алгоритма (скрипта). Выполнять алгоритм.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Задавать вопросы, на которые можно ответить: «Да», «Нет»</i></p> <p><i>ЭОР. Составлять правила "если-то" из заданных высказываний.</i></p>
25	апрель	<p><b>Множества и операции.</b> Множество. Равные множества. Обобщение нескольких объектов</p>	<p>Называть множества.</p> <p>Перечислять элементы множества.</p> <p>Выделять подмножество множества.</p> <p>Определять, равны ли множества.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.</i></p> <p><i>ЭОР. Выбирать термин для обобщения нескольких объектов.</i></p>
26	апрель	<p>Пересечение и объединение множеств. Схемы отношений между множествами</p>	<p>Перечислять элементы множества, являющегося объединением (пересечением) двух данных множеств.</p> <p>Использовать круги при решении логических задач (с помощью учителя).</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.</i></p>

			<p><i>ЭОР. Размещение на схеме элементов пересекающихся множеств. Выбирать схему, отражающую отношение между множествами.</i></p>
27	апрель	Пересечение и объединение множеств. Схемы отношений между множествами	<p>Перечислять элементы множества, являющегося объединением (пересечением) двух данных множеств.</p> <p>Использовать круги при решении логических задач (с помощью учителя).</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.</i></p> <p><i>ЭОР. Размещение на схеме элементов пересекающихся множеств. Выбирать схему, отражающую отношение между множествами.</i></p>
28	апрель	Высказывания. Истинность высказываний	<p>Определять истинность высказываний.</p> <p>Составлять истинные и ложные высказывания.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Решать логические задачи.</i></p> <p><i>ЭОР. Определять истинность высказываний о свойствах объекта</i></p>

29	апрель	Высказывания. Истинность высказываний	<p>Определять истинность высказываний.</p> <p>Составлять истинные и ложные высказывания.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Решать логические задачи.</i></p> <p><i>ЭОР. Определять истинность высказываний о свойствах объекта</i></p>
30.	апрель	Определение истинности сложных высказываний	<p>Определять истинность сложных высказываний.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Решать логические задачи</i></p> <p><i>ЭОР. Определять область на схеме множеств по заданному высказыванию. Определять истинность высказываний.</i></p>
31	май	<p>Понятие информационной модели</p> <p>Составление информационной модели</p>	<p>Приводить примеры моделей.</p> <p>Определять существенные свойства объекта.</p> <p>Определять, какая модель предпочтительнее.</p> <p>Использовать модели различного вида в учебной деятельности.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Называть объект на основе словесной модели. Составлять графическую модель объекта по словесной. Составлять модель объекта из частей.</i></p> <p><i>ЭОР.</i></p> <p><i>Составлять истинные высказывания об особенных свойствах подгруппы объектов. Выявлять общее свойство объектов.</i></p>

			<i>Составлять изображение из частей. Заполнять схему состава.</i>
32	май	<p>Понятие информационной модели</p> <p>Составление информационной модели</p>	<p>Приводить примеры моделей.</p> <p>Определять существенные свойства объекта.</p> <p>Определять, какая модель предпочтительнее.</p> <p>Использовать модели различного вида в учебной деятельности.</p> <p><i>Игра. Работать по правилам игры. Называть объект на основе словесной модели. Составлять графическую модель объекта по словесной. Составлять модель объекта из частей.</i></p> <p><u>ЭОР.</u></p> <p><i>Составлять истинные высказывания об особенных свойствах подгруппы объектов. Выявлять общее свойство объектов. Составлять изображение из частей. Заполнять схему состава.</i></p>
33,34	май	Резервное время	