

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КОМИ**  
Государственное общеобразовательное учреждение Республики Коми  
«Специальная (коррекционная) школа-интернат №3 для детей-сирот и детей,  
оставшихся без попечения родителей» г. Сыктывкара;  
«Бать-мамтӧм да бать-мам дӧзьӧртӧгкӧльӧмчелядылы 3 №-а торъя (коррекционнӧй)  
школа-интернат» Сыктывкарын Коми Республикаса канму общеобразовательнӧй  
учреждение

Рекомендовано методическим советом  
Протокол №6 от 13.09.2024 г.  
Рассмотрено и согласовано педагогическим  
советом  
Протокол №1 от 29.08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНО:  
Приказом директора ГОУ РК «Школа-интернат №3»  
От «01» сентября 2024 года № 01-06/292

**АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ОБУЧАЮЩИХСЯ С УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ  
(ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ)**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**«КОМПЬЮТЕРНЫЙ КРУЖОК»**

Срок реализации  
программы: 1 год

Возраст детей: от 8 до 18 лет

Составитель: Горячевская Д.Д. – педагог  
дополнительного образования

Составлена на основе: Примерных требований к программам  
дополнительного образования детей  
(Приложение к письму Департамента  
молодежной политики, воспитания и  
социальной поддержки детей  
Минобрнауки России от 11.12.2006 №  
06-1844)

Сыктывкар  
2024

## Содержание

1. Пояснительная записка
2. Тематический план
3. Содержание учебного материала
4. Планируемые предметные результаты
5. Планируемы результаты формирования базовых учебных действий
6. Система оценки достижений
7. Календарно-тематическое планирование занятий
  - 1 младшая группа
  - 2 средняя группа
  - 3 старшая группа
8. Учебно-методическое обеспечение

## **Пояснительная записка**

Адаптированная дополнительная общеобразовательная программа: рабочая программа «Компьютерный кружок» составлена в соответствии с Законом об образовании РФ от 29.12.2012 года № 273, Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программой обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), далее ФАООП УО (вариант 1), утверждена приказом Министерства просвещения России от 24.11.2022г. № 1026, Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

### **Направленность дополнительной общеобразовательной программы.**

Данная программа относится к технической направленности дополнительного образования. Обучающиеся овладевают базовыми знаниями и практическими навыками в сфере информатики, учатся использовать их в своей учебной, творческой, самостоятельной деятельности.

Формирование всех умений проходит на доступном для обучающихся уровне с учетом их интересов. Важное значение имеет формирование у обучающихся адекватной самооценки. Каждый может в рамках данной программы найти интересную для себя сферу, реализовать себя.

### **Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.**

Кружок "Компьютерной грамотности" предполагает ознакомление детей с возможностями использования персональных компьютеров для решения практических задач, формирования определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств на уровне пользователя, и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество воспитанников в наиболее интересном для них направлении.

Данная программа дополнительного образования позволяет расширить набор методов и приемов коррекционно-развивающего обучения, дать обучающимся навыки и умения, позволяющие им успешно интегрироваться в современное общество.

Кроме того, в программу включены смежные области, позволяющие расширить кругозор и набор навыков обучающихся.

**Цель программы:** познакомить учащихся с компьютером и его устройством, набором и редактированием текста, работой с графическими редакторами и мультимедийными презентациями.

### **Задачи программы.**

#### Образовательные задачи:

- знать правила безопасности при работе за компьютером;
- знать устройство аппаратной части компьютера;
- понимать устройство программной части компьютера;
- знать назначение устройств ввода и вывода информации в память компьютера;
- знать, что такое интернет;
- уметь искать информацию в интернете;
- уметь работать в базовых программах: PowerPoint, Paint, Word;
- уметь составлять алгоритм;

- уметь работать в программе Scratch–для получения базовых навыков в программировании.

#### Коррекционные задачи:

- корректировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли;
- развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач;
- корректировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие и внимание, переключение внимания, объём запоминаемого материала через компьютерные задания, игры, тренажёры.

#### Воспитательные задачи:

- учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, воспитывать интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве;
- воспитывать умение работать в мини группе, культуру общения, ведение диалога;
- учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- воспитывать бережное отношение к школьному имуществу;
- формировать навыки здорового образа жизни.

### **Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих образовательных программ.**

В подаче материала программа следует концентрическому принципу. Одна и та же тема изучается в течение нескольких лет с постепенным наращиванием сведений. Это также создает условия для постоянного повторения и закрепления ранее усвоенного материала.

Сначала происходит получение базовых знаний об устройстве компьютера, затем шаг за шагом нарабатываются навыки использования различных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). После ежегодный повтор и усложнение материала позволяет лучше закрепить знания и навыки. При этом возможность использования практических жизненных ситуаций дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому курсу.

Содержание данной программы построено на дидактических принципах:

- отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с психофизическими возможностями, возрастными особенностями обучающихся, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на занятии, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

#### **Формы и режим занятий.**

Используются три основные формы обучения:

1. урочная форма, в которой учитель объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере;
2. практические и творческие работы под руководством учителя;

3. внеурочная форма, в которой учащиеся после уроков (дома или в компьютерном классе) самостоятельно выполняют практические задания, проекты, конкурсные работы.

**Возраст детей, участвующих в реализации образовательной программы.**

Данная программа разработана для всех обучающихся, разбитых на 3 возрастные группы:

- 1 возрастная группа – 8-10 лет.
- 2 возрастная группа – 11-14 лет.
- 3 возрастная группа – 15-18 лет.

**Сроки реализации образовательной программы.**

Программа рассчитана на 1 год.

Объём часов, отпущенных на занятия в 1 возрастной группе: 1 раз в неделю, продолжительность занятий 40 минут. Всего в году – 34 занятий.

Объём часов, отпущенных на занятия в 2-3 возрастных группах: 2 часа в неделю, продолжительность занятий 40 минут. Всего в году – 68 занятий.

## Тематический план

### 1 возрастная группа

Всего за год 34 часа (1 час в неделю).

№ п/п	Раздел	Четверть	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	Введение	1	1	1	0
2	Знакомство с компьютером	1	7	3	4
3	Основы рисования	2	8	4	4
4	Создание рисунков	3-4	18	4	14
	<b>Итого</b>		34	12	22

### 2 возрастная группа

Всего за год 68 часов (2 часа в неделю).

№ п/п	Раздел	Четверть	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	Знакомство с компьютером	1-2	20	12	8
2	Текстовый редактор	2	12	4	8
3	Графический редактор	3	16	4	12
4	Создание презентаций	3-4	20	6	14
	<b>Итого</b>		68	26	42

### 3 возрастная группа

Всего за год 68 часов (2 часа в неделю).

№ п/п	Раздел	Четверть	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	Введение	1	8	4	4
2	Знакомство со Scratch	1-2	22	12	10
3	Спрайты	3-4	24	10	14
4	Создание проектов	4	14	3	11
	<b>Итого</b>		68	29	39

## Содержание учебного материала

### 1 возрастная группа.

**Введение.** О чем курс «Компьютерный кружок».

**Знакомство с компьютером.** Компьютер. Системный блок. Монитор. Мышь. Клавиатура. Операционная система. Рабочий стол. Панель задач. Меню «Пуск». Программа. Запуск компьютера. Запуск программ. Завершение работы. Перезагрузка. Спящий режим.

**Основы рисования.** Компьютерная графика. Графический редактор. Paint. Вызов программы. Панель инструментов. Меню. Палитра цветов. Геометрические фигуры. Кисть. Карандаш. Ластик.

**Создание рисунков.** Заливка. Фрагмент. Выделение. Копирование. Вставка. Паттерн. Орнамент. Проект. Презентация проекта.

**Подведение итогов.**

### 2 возрастная группа.

**Знакомство с компьютером.** Компьютер. Информация. Способы получения информации. Виды информации. Свойства информации. Действия с информацией. Устройства ввода и вывода информации в память компьютера. Программное обеспечение. Файл. Файловая система. Клавиатура. Символьные клавиши. Функциональные клавиши. Клавиатурный тренажер.

**Текстовый редактор.** Текстовый редактор и текстовый процессор. Word. Текстовый документ. Шрифт. Тема. Начертание. Размер. Цвет. Абзац. Выравнивание. Междустрочный интервал. Набор текста. Редактирование. Форматирование. Нижний и верхний колонтитулы.

**Графический редактор.** Графический редактор Paint. Панель инструментов. Палитра цветов. Геометрические фигуры. Заливка. Выделение. Копирование и вставка фрагмента. Отражение. Поворот.

**Создание презентаций.** PowerPoint. Презентация. Слайд. Вставка рисунка, видео, звука. Анимация. Переходы. Конструктор.

**Подведение итогов.**

### 3 возрастная группа.

**Введение.** Алгоритм. Блок-схема.

**Знакомство со Scratch.** Файл и файловая система компьютера. Спрайт. Скрипт. Программа. Блок внешнего вида. Блок движения. Блок рисования. Блок чисел. Блок контроля. Блок сенсоров. Блок звуков. Блок переменных.

**Спрайты.** Анимация. Интернет. Координаты и координатная плоскость. Цикл. Орнамент. Управление спрайтами. Цвет. Анимация. Редактирование спрайтов. Фон. Координатная плоскость. Узоры. Орнамент. Проект

**Создание проектов.** Проект. Сценарий. Программирование проекта. Дизайн и оформление проекта. Презентация проекта.

**Подведение итогов.**

## Планируемые предметные результаты

Планируемые предметные результаты представлены двумя уровнями овладения знаниями: минимальный и достаточный:

### 1 возрастная группа.

#### Минимальный уровень

Обучающийся научится:

- знать, что такое компьютер;
- понимать устройство компьютера;
- включать компьютер;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать программы;
- открывать и закрывать файл, сохранять его;
- знать, что такое графический редактор;
- найти программу Paint и запустить ее;
- знать назначение основных инструментов на панели инструментов Paint и уметь их использовать;
- строить базовые фигуры и раскрашивать их в графическом редакторе.

#### Достаточный уровень

Обучающийся получит возможность научиться:

- понимать различие аппаратной и программной части компьютера;
- понимать, что такое операционная система;
- строить сложные фигуры и рисунки в графическом редакторе Paint.

### 2 возрастная группа.

#### Минимальный уровень

Обучающийся научится:

- знать, что такое компьютер и как он устроен;
- знать, что такое информация, действия с информацией и ее свойства;
- знать различные устройства ввода и вывода информации;
- понимать назначение символьных и функциональных клавиш;
- набирать текст на клавиатуре, создавать текстовый документ, сохранять его и работать в нем.

#### Достаточный уровень

Обучающийся получит возможность научиться:

- подключать устройства ввода и вывода информации в компьютер;
- пользоваться горячими клавишами;
- понимать различие между текстовым редактором и текстовым процессором;
- использовать все возможности текстового процессора;
- использовать технику слепой печати.

### 3 возрастная группа.

#### Минимальный уровень

Обучающийся научится:

- запускать на выполнение программу Scratch, работать с ней, сохранять созданные файлы, закрывать программу;

- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- применять встроенный в программу Scratch графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;
- сформировать начальные представления о назначении и области применения проектов; о проектировании как методе научного познания;
- понимать смысл понятия «скрипт - алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «спрайт - исполнитель», «среда исполнителя», «блоки скриптов - система команд исполнителя»;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный, разветвляющийся и циклический алгоритмы для формального исполнителя с заданной системой команд.

#### **Достаточный уровень**

Обучающийся получит возможность научиться:

- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- видоизменять готовые графические объекты с помощью средств графического редактора;
- использовать возможности и средства программы Scratch по добавлению звуков, изменению цвета, управлению действиями при нажатии клавиши мышки или клавиатуры, созданию своих собственных спрайтов, графических эффектов картинок, анимации спрайтов.
- создавать алгоритмы, содержащие интерактивность и взаимодействие нескольких спрайтов;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде исполнителя алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы;
- на основе имеющихся базовых алгоритмов производить творческие видоизменения скриптов, создавая собственные проекты.

–

## **Планируемые результаты формирования базовых учебных действий**

### **Личностные учебные действия.**

Включают следующие умения:

- осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями;
- положительное отношение к окружающей действительности, готовность к эстетическому ее восприятию;
- самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;
- понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе;
- готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе;
- гордиться школьными успехами и достижениями как собственными, так и своих товарищей;
- уважительно и бережно относиться к людям труда и результатам их деятельности;
- осознанно относиться к выбору профессии;

### **Регулятивные учебные действия.**

Включают следующие умения:

- ориентироваться в пространстве класса;
- пользоваться учебной мебелью;
- адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);
- работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место;
- принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе;
- активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников;
- соотносить свои действия и их результаты с заданными образцами, принимать оценку деятельности, оценивать ее с учетом предложенных критериев, корректировать свою деятельность с учетом выявленных недочетов;
- принимать и сохранять цели и задачи решения типовых учебных и практических задач, осуществлять коллективный поиск средств их осуществления;
- осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических и учебных задач;
- осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- осуществлять самооценку и самоконтроль в деятельности, адекватно реагировать на внешний контроль и оценку, корректировать в соответствии с ней свою деятельность.

### **Познавательные учебные действия.**

Включают следующие умения:

- выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов;
- делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале;
- пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями;
- читать;
- писать;
- выполнять арифметические действия;
- наблюдать;

- работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях);
- дифференцированно воспринимать окружающий мир, его временно-пространственную организацию;
- использовать логические действия (сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификацию, установление аналогий, закономерностей, причинно-следственных связей) на наглядном, доступном вербальном материале, основе практической деятельности в соответствии с индивидуальными возможностями;
- применять начальные сведения о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета и для решения познавательных и практических задач;
- использовать в жизни и деятельности некоторые межпредметные знания, отражающие доступные существенные связи и отношения между объектами и процессами.

### **Коммуникативные учебные действия.**

Включают следующие умения:

- вступать в контакт и работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс);
- использовать принятые ритуалы социального взаимодействия с одноклассниками и учителем;
- обращаться за помощью и принимать помощь;
- слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту;
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми;
- договариваться и изменять свое поведение с учетом поведения других участников спорной ситуации;
- вступать и поддерживать коммуникацию в разных ситуациях социального взаимодействия (учебных, трудовых, бытовых и др.);
- слушать собеседника, вступать в диалог и поддерживать его, признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- дифференцированно использовать разные виды речевых высказываний (вопросы, ответы, повествование, отрицание и др.) в коммуникативных ситуациях с учетом специфики участников (возраст, социальный статус, знакомый-незнакомый и т.п.);
- использовать разные источники и средства получения информации для решения коммуникативных и познавательных задач, в том числе информационные.

## Система оценки достижений

Оценка личностных результатов предполагает, прежде всего, оценку продвижения обучающегося в овладении социальными (жизненными) компетенциями, может быть представлена в условных единицах:

- 0 баллов - нет фиксируемой динамики;
- 1 балл - минимальная динамика;
- 2 балла - удовлетворительная динамика;
- 3 балла - значительная динамика.

В соответствии с требованиями ФГОС к адаптированной основной общеобразовательной программе для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) результативность обучения может оцениваться только строго индивидуально с учетом особенностей психофизического развития и особых образовательных потребностей каждого обучающегося.

Система оценивания является безотметочной, в то же время педагог дополнительного образования постоянно отслеживает и контролирует достижения обучающегося, используя иные способы фиксации и формализации оценки, которые способствуют созданию ситуации успешности обучения для каждого.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в форме устного опроса (индивидуального, фронтального), письменных работ, тестирования. Итоговые работы состоят из тестов, практических работ.

Процентное выражение качества усвоения предмета соотносится затем с одним из уровней успешности.

Предлагается 4 уровня успешности:

- высокий – 100 - 80%;
- выше среднего – 79,9 - 65%;
- средний – 64,9 - 45%;
- низкий – 44,9% и ниже.

**Календарно-тематическое планирование занятий  
1 возрастная группа.**

№ занятия	Наименование разделов, тем	Кол-во часов			Базовые учебные действия
		Всего	Теория	Практика	
<b>I четверть</b>		<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	<b>Введение</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:</b>
1	Введение.Правила поведения в компьютерном классе.	1	1		<p>Личностные: понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе; готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе;</p> <p>Познавательные: работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); дифференцированно воспринимать окружающий мир, его временно-пространственную организацию;</p> <p>Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель - ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и</p>

					<p>быту;</p> <p>Регулятивные: ориентироваться в пространстве класса; пользоваться учебной мебелью; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);</p>
	<b>Знакомство с компьютером</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
2	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии.	1	1		Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями;
3	Компьютеры в школе.	1	1		Познавательные: выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; работать с информацией
4	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы.	1		1	(понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); использовать логические действия
5	Операционная система. Рабочий стол.	1	0,5	0,5	(сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификацию, установление аналогий, закономерностей, причинно-следственных связей) на
6	Игры и задачи	1		1	наглядном, доступном вербальном материале, основе практической деятельности в соответствии с индивидуальными возможностями;
7	Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера.	1	0,5	0,5	Коммуникативные: слушать и понимать инструкцию к учебному заданию
8	Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1		1	в разных видах деятельности и быту; вступать в контакт и работать в

					<p>коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); слушать собеседника, вступать в диалог и поддерживать его, признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; вступать и поддерживать коммуникацию в разных ситуациях социального взаимодействия (учебных, трудовых, бытовых и др.); сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту;</p> <p>Регулятивные: ориентироваться в пространстве класса; адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); пользоваться учебной мебелью; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место;</p>
<b>II четверть</b>		<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	<b>Основы рисования</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
9	Компьютерная графика.	1	1		<p>Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; наблюдать; использовать в жизни и деятельности некоторые межпредметные знания, отражающие доступные существенные связи и отношения между объектами и процессами.</p>
10	Примеры графических редакторов.	1	1		
11	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы.	1	0,5	0,5	
12	Панель инструментов	1	0,5	0,5	

	графического редактора. Меню и палитра инструментов				<p>Коммуникативные: слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту; обращаться за помощью и принимать помощь; использовать принятые ритуалы социального взаимодействия с одноклассниками и учителем;</p> <p>Регулятивные: ориентироваться в пространстве класса; принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических и учебных задач; активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников;</p>
13	Сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	1	0,5	0,5	
14	Основные операции при рисовании. Рисование и стирание точек.	1	0,5	0,5	
15	Рисование и стирание линий.	1		1	
16	Рисование и стирание фигур.	1		1	
<b>III четверть</b>		<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	
	<b>Создание рисунков</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
17	Вспоминаем создание простых фигур	1	0,5	0,5	<p>Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях);</p>
18	Творческое занятие	1		1	пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями;
19	Функция раскрашивания в графическом редакторе	1	0,5	0,5	

					<p>Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель - ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;</p> <p>Регулятивные: работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических и учебных задач; ориентироваться в пространстве класса; адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников;</p>
20	Раскрашивание готовых рисунков	1		1	
21	Создаем простой рисунок по алгоритму	1		1	
22	Декоративное рисование	8	0,5	0,5	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
23	Копирование фрагмента рисунка	1	0,5	0,5	<p>Личностные: положительное отношение к окружающей действительности, готовность к эстетическому ее восприятию; осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных,</p>
24	Создание паттерна	1	0,5	0,5	
25	Орнамент	1	0,5	0,5	
26	Творческое занятие	1		1	
<b>IV четверть</b>		<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
27	Создание рисунка на тему «Школа»	1		1	
28	Создание рисунка на тему «Времена года»	1		1	

29	Создание рисунка на свободную тему	1		1	электронных и других носителях); применять начальные сведения о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений
30	Поиск темы для проекта	1	0,5	0,5	<p>действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета и для решения познавательных и практических задач; выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями;</p> <p>Коммуникативные: излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; вступать в контакт и работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми; слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту; обращаться за помощью и принимать помощь; договариваться и изменять свое поведение с учетом поведения других участников спорной ситуации;</p> <p>Регулятивные: ориентироваться в пространстве класса; адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; принимать и сохранять цели и задачи решения типовых учебных и практических задач, осуществлять коллективный поиск средств их</p>

					осуществления;
31	Создание проекта	1		1	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
32	Создание проекта	1		1	<p>Личностные: понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе; готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе; осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); использовать в жизни и деятельности некоторые межпредметные знания, отражающие доступные существенные связи и отношения между объектами и процессами; пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями;</p> <p>Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель - ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); использовать принятые ритуалы социального взаимодействия с одноклассниками и учителем; сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту; обращаться за помощью и</p>
33	Презентация проекта	1		1	
34	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	

					<p>принимать помощь;</p> <p>Регулятивные: адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе; осуществлять самооценку и самоконтроль в деятельности, адекватно реагировать на внешний контроль и оценку, корректировать в соответствии с ней свою деятельность.</p>
--	--	--	--	--	--

## 2 возрастная группа.

№ занятия	Наименование разделов, тем	Кол-во часов			Базовые учебные действия
		Всего	Теория	Практика	
<b>I четверть</b>		<b>16</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	
	<b>Знакомство с компьютером</b>	<b>20</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
1	Техника безопасности в кабинете информатики. Компьютеры в нашей жизни	1	1		<p>Личностные: понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе; готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе;</p> <p>Познавательные: выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; работать с информацией</p>
2	Информация. Способы получения информации. Виды информации	1	1		

3	Свойства информации	1	1		(понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту;
4	Действия с информацией	1	1		Регулятивные: ориентироваться в пространстве класса; пользоваться
5	Получение, преобразование, передача, хранение и использование информации	1	0,5	0,5	учебной мебелью; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; адекватно использовать ритуалы
6	Роль информации в жизни человека и общества	1	1		школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);
7	Что такое компьютер	1	1		
8	Из чего состоит компьютер	1	1		
9	Основные устройства компьютера, их функции, взаимосвязь	1	0,5	0,5	
10	Устройства ввода и вывода информации	1	0,5	0,5	
11	Представление о программном обеспечении	1	1		
12	Файлы и файловая система	1	0,5	0,5	
13	Практическая работа	1		1	
14	Знакомство с клавиатурой	1	0,5	0,5	

15	Символьные клавиши	1	0,5	0,5		
16	Клавиатурный тренажер «Руки солиста»	1		1		
<b>II четверть</b>		<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>		
17	Руки солиста			1		
18	Функциональные клавиши		0,5	0,5		
19	Практическая работа			1		
20	Подведение итогов		0,5	0,5		
<b>Текстовый редактор</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>		<p>Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:</p> <p>Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями; читать; работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях);</p> <p>Коммуникативные: слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту; вступать в контакт и</p>
21	Знакомство с Microsoft Word	1	0,5	0,5		
22	Применение Microsoft Word	1	1			
23	Создание текстового документа	1	0,5	0,5		
24	Шрифт: темы, начертание, размер, цвет	1	0,5	0,5		
25	Абзац: выравнивание, междустрочный интервал	1	0,5	0,5		
26	Разметка страницы: виды ориентации, колонки, границы страниц	1	0,5	0,5		
27	Набор текста. Копирование, перемещение текста. Сохранение текстового документа	1	0,5	0,5		
28	Набор текста. Редактирование	1		1		
29	Форматирование	1		1		

30	Практическое занятие	1		1	<p>работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); обращаться за помощью и принимать помощь;</p> <p>Регулятивные: работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе;</p>
31	Компьютерный тренажер «Руки солиста»	1		1	
32	Турнир скоропечатников	1		1	
<b>III четверть</b>		<b>20</b>			<p>Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:</p> <p>Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями; выполнять арифметические действия; выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; использовать в жизни и деятельности некоторые межпредметные знания, отражающие доступные существенные</p>
	<b>Графический редактор</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
33	Графический редактор Paint	1	0,5	0,5	
34	Знакомство. Вызов программы	1	0,5	0,5	
35	Инструментарий программы Paint	1	0,5	0,5	
36	Меню и палитра инструментов	1	0,5	0,5	
37	Сохранение выполненной работы в файле	1		1	
38	Открытие файла для продолжения работы	1	0,5	0,5	
39	Функция раскрашивания в графическом редакторе	1	0,5	0,5	
40	Раскрашивание готовых рисунков	1		1	
41	Декоративное рисование	1	0,5	0,5	

42	Рисование с помощью геометрических фигур	1	0,5	0,5	<p>связи и отношения между объектами и процессами.</p> <p>Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; обращаться за помощью и принимать помощь; сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми;</p> <p>Регулятивные: адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических и учебных задач;</p>
43	Практическая работа	1		1	
44	Творческое задание	1		1	
45	Поиск темы проекта	1		1	
46	Создание проекта	1		1	
47	Создание проекта	1		1	
48	Презентация проекта	1		1	
	<b>Создание презентаций</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	
49	Презентации	1	0,5	0,5	<p>Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); пользоваться знаками, символами,</p>
50	Программы для создания презентаций	1	0,5	0,5	
51	Объекты и инструменты PowerPoint	1	0,5	0,5	
52	Вставка рисунков и картинок в презентацию	1	0,5	0,5	
	<b>IV четверть</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
53	Практическое задание	1		1	
54	Вставка текстовой	1	0,5	0,5	

	информации на слайд				<p>предметами-заместителями; выполнять арифметические действия; выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; использовать в жизни и деятельности некоторые межпредметные знания, отражающие доступные существенные связи и отношения между объектами и процессами.</p> <p>Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; обращаться за помощью и принимать помощь; сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми;</p> <p>Регулятивные: адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических и учебных задач;</p>
55	Создание простой презентации	1	0,5	0,5	
56	Практическое задание	1		1	
57	Анимация	1	0,5	0,5	
58	Переходы	1	0,5	0,5	
59	Конструктор	1	0,5	0,5	
60	Видео	1	0,5	0,5	
61	Звук	1	0,5	0,5	
62	Базовая технология создания презентации	1	0,5	0,5	
63	Создание презентации	1		1	
64	Поиск темы проекта	1		1	
65	Создание проекта	1		1	
66	Создание проекта	1		1	
67	Создание проекта	1		1	
68	Презентация проекта	1		1	

### 3 возрастная группа.

№ занятия	Наименование разделов, тем	Кол-во часов			Базовые учебные действия
		Всего	Теория	Практика	
<b>I четверть</b>		<b>16</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	
	<b>Введение</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
1	Техника безопасности. Знакомство с компьютером	1	1		Личностные: понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе; готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе;
2	Что такое алгоритм	1	1		Познавательные: выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях);
3	Разбираем примеры алгоритмов	1	0,5	0,5	Коммуникативные: вступать в контакт и работать в коллективе (учитель -ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных
4	Блок-схема	1	1		
5	Элементы блок-схемы	1	0,5	0,5	

6	Создаем блок-схему алгоритма	1		1	видах деятельности и быту; Регулятивные: ориентироваться в пространстве класса; пользоваться учебной мебелью; работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);
7	Практическое задание	1		1	
8	Подводим итог	1		1	
	<b>Знакомство соScratch</b>	<b>22</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:
9	Файловая система компьютера. Заводим личную папку	1	0,5	0,5	Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;
10	Знакомство со средой Scratch	1	0,5	0,5	
11	Особенности среды Scratch	1	1		Познавательные: работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); читать; писать; пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями;
12	Выбор и создание спрайта	1		1	
13	Управляющие программы – скрипты	1	1		
14	Блок внешнего вида	1	1		
15	Работаем с блоком внешнего вида	1		1	Коммуникативные: слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту; обращаться за помощью и принимать помощь; использовать разные источники и средства получения информации для решения коммуникативных и познавательных задач, в том числе информационных.
16	Блок движения	1	1		
<b>II четверть</b>		<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	Регулятивные: адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);
17	Работаем с блоком движения	1		1	
18	Блок рисования	1	1		
19	Работаем с блоком рисования	1		1	
20	Блок чисел	1	1		

21	Работаем с блоком чисел	1		1	<p>работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе; осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических и учебных задач; соотносить свои действия и их результаты с заданными образцами, принимать оценку деятельности, оценивать ее с учетом предложенных критериев, корректировать свою деятельность с учетом выявленных недочетов;</p>
22	Блок контроля	1	1		
23	Работаем с блоком контроля	1		1	
24	Блок сенсоров	1	1		
25	Работаем с блоком сенсоров	1		1	
26	Блок звуков	1	1		
27	Работаем с блоком звуков	1		1	
28	Блок переменных	1	1		
29	Работаем с блоком переменных	1		1	
30	Управление и контроль	1	1		
	<b>Спрайты</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
31	Управление спрайтами с помощью клавиатуры	1	0,5	0,5	
32	Изменение цвета	1	0,5	0,5	
<b>III четверть</b>		<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
33	Анимация спрайта	1	0,5	0,5	
34	Понятие спрайта и объекта	1	0,5	0,5	
35	Создание спрайтов	1		1	
36	Редактирование спрайтов	1		1	
37	Создание и редактирование фонов для сцены	1	0,5	0,5	
38	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и	1		1	

	редакция спрайтов и фонов из Интернета				
39	Управление спрайтами: повернуться на угол	1	1		
40	Управление спрайтами: повернуться на угол	1		1	
41	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить	1	0,5	0,5	
42	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат.	1	1		
43	Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината	1	1		
44	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта	1		1	
45	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами	1		1	
46	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами	1	0,5	0,5	
47	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	1		1	
48	Режим презентации	1	0,5	0,5	
49	Понятие цикла	1	0,5	0,5	
50	Команда повторить	1	0,5	0,5	
51	Рисование узоров и орнаментов	1	0,5	0,5	

52	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».	1	0,5	0,5		
<b>IV четверть</b>		<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>		
53	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться	1	0,5	0,5		
54	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление	1	0,5	0,5		
<b>Создание проектов</b>		<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>		<p>Базовые учебные действия, формируемые в данном разделе:</p> <p>Личностные: осознание себя как ученика, заинтересованного обучением, занятиями; понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе; готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе; самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</p> <p>Познавательные: применять начальные сведения о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета и для решения познавательных и практических задач; пользоваться знаками, символами, предметами-заместителями; работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание,</p>
55	Проект «Полёт самолёта»	1	0,5	0,5		
56	Спрайты меняют костюмы. Анимация	1	0,5	0,5		
57	Создание проекта «Осьминог»	1	0,5	0,5		
58	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	1	0,5	0,5		
59	Создание проекта «Бегущий человек»	1	0,5	0,5		
60	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	1	0,5	0,5		
61	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	1		1		
62	Работа над собственной мультипликацией	1		1		
63	Создаем сценарий	1		1		

64	Проект мультипликации	1		1	<p>элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных, электронных и других носителях); читать; писать;</p> <p>Коммуникативные: излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; слушать собеседника, вступать в диалог и поддерживать его, признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; вступать в контакт и работать в коллективе (учитель - ученик, ученик – ученик, ученик – класс, учитель-класс); слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту;</p> <p>доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми; использовать разные источники и средства получения информации для решения коммуникативных и познавательных задач, в том числе информационные.</p> <p>Регулятивные: адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.); работать с учебными принадлежностями и организовывать рабочее место; произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе; активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников;</p>
65	Программирование проекта	1		1	
66	Программирование проекта	1		1	
67	Дизайн и оформление проекта	1		1	
68	Защита своего мультфильма	1		1	

## **Учебно-методическое обеспечение**

### **Методическое обеспечение программы:**

- 1) Евгений Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0, 2008.
- 2) В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьников в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург - 2009.
- 3) Шапошникова С.В. Введение в Scratch, 2011.

### **Материально-техническое обеспечение программы:**

Ноутбуки на операционной системе Windows с установленным ПО (антивирусная программа, пакет MSOffice) – 7 шт. (в том числе учительский).  
Смарт доска.