

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Малоатлымская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено на заседании МО	Согласовано педагогическим советом	УТВЕРЖДЕНА
Протокол от «15» мая 2023 года № 5	Протокол от «19» мая 2023 года № 5	приказом МБОУ «Малоатлымская СОШ» от «05» июня 2023 года № 247-од

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**«Мир информационных технологий»**

Возраст обучающихся: 9 – 10 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель: Павленко С.А.  
учитель начальных классов,  
1-я категория

Малый Атлым – 2023

## **I. Аннотация.**

Программа курса внеурочной деятельности составлена на основе следующих нормативно-правовых документов и инструктивно-методических материалов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (далее – ФГОС НОО) (с изменениями от 26 ноября 2010 № 1241, от 22 сентября 2011 № 2357, от 18 декабря 2012 № 1060, от 29 декабря 2014 года №1643, от 18 мая 2015 года №507, от 31 декабря 2015 года № 1576)

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.08.2013 № 1015 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;

- Приказ Минпросвещения России № 345 от 28.12.2018 года «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» (с изменениями от 08.05.2019 № 233);

- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требованиями к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утвержденные Постановлением Главного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.10.№ 189 с изменениями от 24 ноября 2015;

- Устав МКОУ «Малоатлымская средняя общеобразовательная школа»;

- Основная образовательная программа начального общего образования Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Малоатлымская средняя общеобразовательная школа».

## **II. Пояснительная записка.**

Данная рабочая программа представляет собой программу организации внеурочной деятельности для младших школьников. Разработана с учетом Концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников, Федерального государственного образовательного стандарта второго поколения и нормативно-правовых требований к внеурочной деятельности, утвержденным СанПиН.

Настоящий курс предлагает использование:

- ПК

- Учебное пособие для общеобразовательных организаций «Информатика» С.Н. Тур, Т.П. Бокучава..

как инструмента для обучения школьников овладению информационными технологиями.

**Цель:** развитие умений применения современных информационных технологий, через собственную творческую деятельность в процессе освоения окружающего мира. Всестороннее развитие и подготовка будущих специалистов на основе выработки у них специальных ключевых компетенций и успешной адаптации в образовательной и социальной среде.

### **Задачи:**

- Развивать интерес к информационным технологиям;
- Развить когнитивные способности;
- Сформировать начальный опыт работы по обработке текстовых, графических, табличных, мультимедийных, информационных данных;
- Формировать навыки информационной безопасности;
- Мотивировать обучающихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность ребенка;
- Вырабатывать навыки индивидуальной и командной работы.

### ***Место программы в учебном плане.***

Программа «Мир информационных технологий» создана на основе федерального компонента государственного стандарта основного общего образования. Основное направление программы «социально-технической направленности», раздел учебного плана - «Внеурочная деятельность». Программа рассчитана на 34 часа внеурочной деятельности в учебный год, в неделю 1 час.

## **III. Планируемые результаты внеурочной деятельности.**

### ***Личностные результаты:***

- наличие представлений о роли информационных технологий как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, общества и государства;
- владение первичными навыками работы по обработке текстовых, графических, табличных, мультимедийных, информационных данных;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность применить учебное содержание к собственному жизненному опыту;
- расширенные познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития когнитивных способностей, эмоционального интеллекта;
- интерес к информационным технологиям, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений, ее анализа и критичного оценивания;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

***Метапредметные результаты.***

- Владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «кодирование, хранение и обработка информации», «исполнитель» и др.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание, как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование–предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.
- владение функциональной грамотностью.

***Предметные результаты:***

- соблюдать технику безопасности в компьютерном классе;
- определять устройства персонального компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- владеть интерфейсом основных программ Word, Paint, Power Point, Excel, сеть Интернет, электронная почта;

– применять информационные технологии в различных направлениях: обучение (учебные пособия, интерактивные уроки, вебинары, справочники), общение (социальные сети, электронная почта, чаты и т.д.), развлечение (фильмы, музыка, книги, игры), предоставление доступа к информации (новости, прогноз погоды и т.д.), обработка информации (программы математического расчета, редакторы графики, звука и видео и т.д.);

**IV. Формы проведения занятий** подбираются с учетом цели и задач занятий, познавательных интересов, индивидуальных возможностей младших школьников.

Продуктивность проведения занятий может быть достигнута через выбор следующих форм проведения занятий:

- беседы;
- работа по инструкции;
- практические занятия;
- интеллектуальные игры;
- самостоятельная работа;
- творческие мастерские;
- имитационные игры;
- выполнение заданий, практических и творческих работ;
- интерактивные формы;
- выполнение и защита проектов

#### ***Принципы организации***

- *Обучение в активной познавательной деятельности.* Все темы обучающиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах, группах и друг с другом.
- *Индивидуальное обучение.* Обучение работе на компьютере дает возможность организовать деятельность обучающихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
- *Принцип природосообразности.* Основной вид деятельности школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
- *Преемственность.* Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип работы помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
- *Целостность и непрерывность,* означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике, математике и другим школьным дисциплинам. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предвещающего более глубокое изучение предмета в 6-9

(основной курс) и 10-11 (профильные курсы) классах.

- *Практико-ориентированность*, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий в быту.

- *Принцип психологической комфортности* – предполагает снятие стрессообразующих факторов занятия: при работе с компьютером могут происходить сбои в программах, теряться важная и полезная информация, это может вызывать нервозность со стороны обучающихся, поэтому на занятия предусмотрен должен быть заменяющий вид деятельности.

- *Принцип вариативности* предполагает формирование у обучающихся способностей к систематическому подбору вариантов решений, логическому мышлению и адекватному принятию правильного решения в ситуациях выбора.

- *Принцип творчества* – означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение обучающимся собственного опыта творческой деятельности.

***Основные методы и технологии:***

- технология личностно-ориентированного обучения ( И.С. Якиманская);
- методы деятельностного подхода («учение через деятельность») - Д.Дьюи., Г.П.Цедровицкий, А.А.Дергач, О.С.Анисимов и др;
- технология проблемного обучения;
- технология проектной деятельности;
- технология исследовательской деятельности;
- здоровьесберегающие технологии;
- технология творческих мастерских;
- информационно-коммуникационная технология;
- технология обучения в сотрудничестве.

Выбор технологий и методик обусловлен необходимостью дифференциации и индивидуализации обучения в целях развития универсальных учебных действий и личностных качеств школьника.

**V. Требования к уровню знаний, умений и навыков.**

На занятиях обучающиеся знакомятся с современным программным обеспечением, учатся решать задачи по обработке текстовой, числовой, графической, анимационной информации с применением компьютера и гаджетов.

***обучающийся должен научиться:***

- определять основные составляющие компьютера;
- соблюдать требования к организации рабочей зоны, правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса;

- вводить информацию используя клавиатуру и мышь;
- применять текстовый редактор для набора текста, редактирования и форматирования;
- создавать, форматировать и заполнять таблицы и графики, диаграммы;
- использовать основные приёмы создания презентаций, видеороликов;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов;
- ориентироваться на интернет-сайтах.

**Обучающийся получит возможность научиться:**

- приемам клавиатурного письма;
- систематизации файлов и папок;
- правильно организовывать индивидуальное информационное пространство;
- решать задачи из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать текстовые документы, включающие в себя списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль текста, оформлять работу в соответствии с заданными параметрами: шрифт, размер, цвет, выравнивание и др.;
- видоизменять готовые графические объекты с помощью средств графического редактора;
- составлять мультимедийную презентацию, видеоролик на заданную тему и демонстрировать с помощью внешних устройств;
- работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик, получать и отправлять сообщения);
- сохранять для дальнейшего использования найденный материал в Интернет сети;
- основным правилам безопасного использования контента сети Интернет;
- реализовывать творческие замыслы.

## **VI. Оценочные средства.**

Для продуктивного подведения итогов изучения программного материала целесообразно проводить *промежуточное и итоговое оценивание*.

### **Стартовая диагностика.**

*Коллоквиум.* Средство выявления первоначальных знаний, умений и навыков в мире информационных технологий.

### **Промежуточный контроль.**

**1. Деловая или ролевая игра** обучающихся и преподавателя под управлением преподавателя с целью решения учебных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации. Позволяет оценивать умение анализировать и решать типичные профессиональные задачи.

**2. Кейс-задача.** Проблемное задание, в котором обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы.

**3 . Коллоквиум.** Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины , организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися.

**4 .Круглый стол.** Дискуссия ,позволяющая включить полемику, диспут обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса ,проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения.

**5. Портфолио .** Целевая подборка работ обучающегося, раскрывающая его индивидуальные образовательные достижения в одной или нескольких учебных дисциплинах.

Применение **формирующего** оценивания даст возможность педагогу установить высокие ожидания и поддержать уверенность обучающихся в успехе, определить заложенные знания и с данным учётом построить дальнейшее обучение, развивая его общие учебные умения и личностные качества, сделав каждого ребёнка активным соучастником собственного обучения. В рамках техники формирующего оценивания возможно использование в качестве оценочных средств рефлексии и самооценивание.

Младший школьник только начинает овладевать рефлексией — способностью рассматривать и оценивать собственные действия, умением анализировать содержание и процесс своей мыслительной деятельности. **Рефлексия** содержания учебного материала поможет выявить уровень осознания содержания изученного. Подведение итогов в конце занятия через обсуждение усвоенного нового материала и процесса работы на уроке поможет вовлечь каждого воспитанника в оценивание не только своего вклада и активности в достижение поставленных в начале занятия целей, в эффективности работы класса, но и увлекательность, и полезность выбранных форм работы в целом. У учащихся на данном периоде появляется и личностная рефлексия.

Для развития самостоятельности рекомендуется применять методы **самооценивания**. Главный смысл самооценки заключается в самоконтроле учащегося, его саморегуляции, самостоятельной экспертизе собственной деятельности и в самостимуляции.

#### **Итоговое оценивание:**

Оценка знаний, умений, навыков выражена в параметрах - «Освоено», «Не освоено».

**Проект.** Конечный продукт, получаемый в результате планирования и выполнения комплекса учебных и исследовательских заданий. Позволяет оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве и уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, навыков практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.

#### **VII. Социальное партнёрство.**

Программа «Мир информационных технологий» предусматривает тесное взаимодействие с социальными партнёрами (с государственными структурами, органами местного самоуправления, учреждениями здравоохранения, образования и культуры и т.д.) через различные формы сотрудничества:

- участие в организации и проведении мероприятий;
- встречи с интересными людьми сельского поселения, района, региона;
- исследовательская и диагностическая деятельность;
- экскурсии, тематические десанты, акции.

**Возможные результаты (продукты) деятельности обучающихся:** выставка продуктов творческой деятельности, презентация видеороликов сообществу, создание портфолио, фотоальбома, научный доклад, сообщение, отчёта, фрагмента учебного пособия, театрализованная постановка, инструкции.

**Материально-техническое обеспечение курса.**

Использование технических средств: ПК, принтер, сканер, колонки, личные гаджеты.

**VIII. Содержание курса «Мир информационных технологий» внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

Название раздела, темы	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
<b>1 год обучения</b>			
<i>Добро пожаловать в мир информационных технологий. Работа с графическим редактором.(8ч)</i>	Изучение элементов ПК и ТБ Обзор графических редакторов. Изучение интерфейса рабочего стола и программы Paint, владение мышью, переименовывать, перемещать, копировать и удалять объекты, рисунок.	Обзорная виртуальная экскурсия, информационно-образовательные занятия с использованием компьютера и интерактивной доски, выполнение заданий, интеллектуальные игры, практических и творческих работ индивидуального и группового характера.	Познавательная, игровая, исследовательская деятельность, моделирование
<i>Работа с текстовый редактор(8ч)</i>	Обзор текстовых редакторов. Изучение интерфейса программы Word, овладение клавиатурой, набор текста, редактирование и форматирование, редакторы графики, орфографический контроль, набор текста. Проект «Я и моя семья!»	Занятия с использованием компьютера и интерактивной доски, работа по инструкции, практические занятия, интеллектуальные игры, самостоятельная работа, имитационные игры соревнования	Познавательная, игровая, тренажёр, выполнение упражнений
<i>Работа в Power Point (10ч)</i>	Обзор программ и платформ для создания презентаций. Изучение интерфейса программы Power Point,	Беседы, работа по инструкции, практические занятия, интеллектуальные игры, самостоятельная работа,	Проектная и исследовательская деятельность, выполнение упражнений, моделирование

	редактирование и форматирование, создание проекта «Мой класс», « Мои друзья»	творческие мастерские, имитационные игры, выполнение заданий, практических и творческих работ, интерактивные формы, выполнение и защита проектов	
<b>Гибридная творческая мастерская Сеть интернет (8ч)</b>	Моя безопасность в сети Интернет. Творческая работа, закрепление полученных знаний и умений. Проект «Моя школа», «Моё село».	Гибридная творческая мастерская, выполнение заданий, практических и творческих работ, поиск и выделение необходимой информации, коррекция.	Проектная и исследовательская деятельность, структурирование и визуализация информации, моделирование
<b>2 год обучения</b>			
<b>Добро пожаловать в мир информационных технологий. Графический, текстовый редактор. Сканирование. (8ч)</b>	Повторение интерфейса программ Paint, Word, Power Point. Работа со сканером. Составление и выполнение проекта по собственному замыслу.	Информационно-обучающие занятия с использованием компьютера и интерактивной доски, выполнение заданий, интеллектуальные игры, практических и творческих работ индивидуального и группового характера.	Прогнозирование, планирование, контроль коррекция, познавательная, игровая, проектная и исследовательская деятельность;
<b>Работа в программе Excel, электронная почта(8 ч)</b>	Изучение интерфейса программы Excel, обработка информации программы математического расчета, редакторы графики, работа с таблицами, рисунками, диаграммами, регистрация электронного почтового ящика, отправка и получение информации.	Информационно-обучающие занятия с использованием компьютера и интерактивной доски, выполнение заданий, интеллектуальные игры, практических и творческих работ индивидуального и группового характера.	познавательная, игровая, проектная и исследовательская деятельность; Моделирование, программирование
<b>Видеомонтаж. (10ч)</b>	Обзор программ и платформ для создания видеороликов.	Информационно-обучающие занятия с использованием	познавательная, игровая, проектная и

	Знакомство с интерфейсом программы, создание заготовок для видеомонтажа фото, аудио файлы, видеомонтаж.	компьютера и интерактивной доски, выполнение заданий, интеллектуальные игры, практических и творческих работ индивидуального и группового характера.	исследовательская деятельность;
<b>Гибридная творческая мастерская Сеть интернет (8ч)</b>	Моя безопасность в сети Интернет. Творческая работа, закрепление полученных знаний и умений. Портфолио «Мои достижения»	Гибридная творческая мастерская, выполнение заданий, практических и творческих работ, поиск и выделение необходимой информации, коррекция.	Проектная и исследовательская деятельность, структурирование и визуализация информации, моделирование

### Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов		Практические занятия		
		1 год	2 год	Презентации	Проекты	Выставки
1.	Техника безопасности при работе с компьютером и в сети Интернет	1	1			
2.	Устройство компьютера и выносных устройств(гаджетов)	1	1		1	
3.	Работа графическом редакторе	6	2			1
4.	Работа в текстовом редакторе	8	2			1
5.	Работа в Excel,		5		2	
6.	Работа в Power Point	10	-		4	
7.	Электронная почта		2			
8.	Видеомонтаж	-	10			2
9.	Сеть Интернет	2	2			
10.	Сканирование.	-	2			
11.	Гибридная работа	6	8	4	2	2
	Итого	34	34	4	8	5

### Примерное поурочное планирование первый год

Часов		Название темы/урока
№	План	
	<b>34</b>	<b>Темы</b>
<b>Раздел I. Добро пожаловать в мир информационных технологий. Графический, текстовый редактор. Сканирование. (8ч)</b>		
1.	01.09	Техника безопасности при работе с компьютером и в сети Интернет
2.	08.09	Устройство компьютера и выносных устройств (гаджетов)
3.	15.09	Графический редактор Paint, знакомство с интерфейсом
4.	22.09	Графический редактор Paint, знакомство с интерфейсом
5.	29.09	Графический редактор Paint
6.	06.10	Графический редактор Paint
7.	13.10	Графический редактор Paint
8.	20.10	Выставка работ
<b>Раздел II. Работа в программе текстового редактора Woord (8 ч)</b>		
9.	03.11	Текстовый редактор Woord, знакомство с интерфейсом
10.	10.11	Текстовый редактор Woord, знакомство с интерфейсом
11.	17.11	Текстовый редактор Woord
12.	24.11	Текстовый редактор Woord
13.	01.12	Текстовый редактор Woord
14.	08.12	Текстовый редактор Woord
15.	15.12	Текстовый редактор Woord
16.	22.12	Выставка работ
<b>Раздел III. Работа в Power Point (10ч)</b>		
17.	12.01	Работа в Power Point, знакомство с интерфейсом
18.	19.01	Работа в Power Point, знакомство с интерфейсом
19.	26.01	Работа в Power Point
20.	02.02	Работа в Power Point
21.	09.02	Работа в Power Point
22.	16.02	Работа в Power Point
23.	23.02	Работа в Power Point

24.	01.03	Работа в Power Point
25.	08.03	Работа в Power Point .Защита проекта
26.	15.03	Работа в Power Point .Защита проекта
<b>Раздел IV. Гибридная творческая мастерская. Сеть интернет (8ч)</b>		
27.	29.03	Основные правила безопасного использования контента сети Интернет
28.	05.04	Сеть интернет, знакомство с интерфейсом
29.	12.04	Творческая мастерская
30.	19.04	Творческая мастерская
31.	26.04	Творческая мастерская
32.	3.05	Творческая мастерская
33.	10.05	Презентация проекта
34.	17.05	Презентация проекта

### Примерное поурочное планирование второй год

Часов		Название темы/урока
№	План	
	<b>34</b>	<b>Темы</b>
<b>Раздел I. Добро пожаловать в мир информационных технологий. Работа с графическим текстовым редактором.(8ч)</b>		
1.	01.09	Техника безопасности при работе с компьютером и в сети Интернет
2.	08.09	Устройство компьютера и выносных устройств (гаджетов)
3.	15.09	Закрепление умений работать с интерфейсом в графическом редакторе Paint, текстовом редакторе Woord, в Power Point.
4.	22.09	Закрепление умений работать с интерфейсом в графическом редакторе Paint, текстовом редакторе Woord, в Power Point.
5.	29.09	Закрепление умений работать с интерфейсом в графическом редакторе Paint, текстовом редакторе Woord, в Power Point.
6.	06.10	Создание проектов «Мой класс», «Я родом из детства», «Моя семья»
7.	13.10	Создание проектов «Мой класс», «Я родом из детства», «Моя семья»
8.	20.10	Презентация работ работ

<b>Раздел II. Работа в программе Excel, электронная почта</b>		
9.	03.11	Знакомство с интерфейсом программ Excel, электронная почта .
10.	10.11	Знакомство с интерфейсом программ Excel, электронная почта .
11.	17.11	Знакомство с интерфейсом программ Excel, электронная почта .
12.	24.11	Решение задач и составление графиков, диаграмм.
13.	01.12	Решение задач и составление графиков, диаграмм.
14.	08.12	Решение задач и составление графиков, диаграмм.
15.	15.12	Презентация работ
16.	22.12	Презентация работ
<b>Раздел III. Работа над индивидуальными проектами (10ч)</b>		
17.	12.01	Знакомство с требованиями по оформлению работ.
18.	19.01	Правила построения вводной части проекта
19.	26.01	Правила построения вводной части проекта
20.	02.02	Правила построения основной части проекта
21.	09.02	Правила построения основной части проекта
22.	16.02	Правила построения основной части проекта
23.	23.02	Правила построения заключительной части проекта
24.	01.03	Правила построения заключительной части проекта
25.	08.03	.Защита проектов
26.	15.03	.Защита проектов
<b>Раздел IV. Гибридная творческая мастерская. Работа с Гугл диском (8ч)</b>		
27.	29.03	Основные правила безопасного использования контента сети Интернет
28.	05.04	Сеть интернет, знакомство с интерфейсом
29.	12.04	Творческая мастерская «Взаимосвязь и сотрудничество»
30.	19.04	Творческая мастерская «Взаимосвязь и сотрудничество»
31.	26.04	Творческая мастерская «Взаимосвязь и сотрудничество»
32.	3.05	Творческая мастерская «Взаимосвязь и сотрудничество»
33.	10.05	Презентация проекта
34.	17.05	Презентация проекта

