

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Тольятти «Школа № 40»

Принято

на педагогическом совете № 1

«30» августа 2022 г.

Директор

_____ /И.В. Устинова/

Приказ № 126/2-ОД от «30» августа 2022 г.

ПРОГРАММА

«Занимательная информатика»

5-6 класс

Составлено на основе:

Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2014.

Используемый учебник:

Срок реализации 2 года: 1 год обучения: 34 часа (1 раз в неделю), 2 год обучения- 34 часа (1 раз в неделю).

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется новизной и необычностью информационной ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходство и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер изменений и на основе этого формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу — это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самому находить выход-ответ.

Курс «Занимательная информатика» учитывает возрастные особенности школьников, предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе.

В программу включены подвижные игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятия целесообразно использовать принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Цель:

Воспитание любознательного, активно познающего мир школьника; развитие поисково-исследовательской деятельности, расширение кругозора и эрудиции.

Задачи:

- формирования элементов логической и алгоритмической грамотности,
- коммуникативных умений школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения (средства компьютерного моделирования позволяют визуализировать, анимировать способы действий, процессы, например движение).
- создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие»,
 - знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности

Программа рассчитана на 34 ч в год с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 45 мин. Всего 34 занятия. Содержание отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся: полезная и любопытная информация, занимательные факты, способные дать простор воображению.

Ценностными ориентирами содержания программы являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Универсальные учебные действия:

- освоить основные принципы работы с ПО;
- различать и освоить ПО;
- изучить основные инструменты;
- освоить и применить навыки рисования в графическом редакторе, текстовом редакторе, при создании презентации;
- знать понятие «фрагмент рисунка», «файл», «пиксель», «пиктограмма», «конструирование», «композиция», «абзац», «заголовок», «кегель»;
- выполнять элементарные действия с: элементами, файлами (сохранение, удаление, переименование, открывание и т.д.), инструментами;
- уметь создавать и редактировать рисунок из частей (создавать мозаику), строить геометрические фигуры, использовать шаблоны;
- уметь редактировать: рисунок по пикселям, текст, слайд;
- уметь форматировать: текст, слайд, рисунок;
- уметь выполнять практические задачи и обобщающие работы по курсу (тесты, проекты).

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты отражают:

- умение самостоятельно определять цели, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

- осознание значения информатики в повседневной жизни человека;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- формирование представлений об информатике как части общечеловеческой культуры, универсальном языке науки, позволяющем описывать и изучать реальные процессы и явления;
- формирование систематических знаний о плоских фигурах, представлений о простейших пространственных телах; развитие умений моделирования с помощью языка геометрии и средств ИКТ;

- развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием компьютера, дидактического материала, справочников;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представлений об изучаемых понятиях и их свойствах;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Основными принципами внеурочной деятельности являются:

- включение учащихся в активную деятельность;
- доступность и наглядность;
- связь теории с практикой;
- учёт возрастных особенностей;
- сочетание индивидуальных и коллективных форм деятельности;
- целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному).

Особенности работы по программе.

Работа с детьми строится в направлении личностно-ориентированного взаимодействия с ребенком, делается акцент на самостоятельное экспериментирование и поисковую активность самих детей, побуждая их к творческому отношению при выполнении заданий. Занятия содержат познавательный материал, соответствующий возрастным особенностям детей в сочетании с практическими заданиями, необходимыми для развития навыков ребенка.

На занятиях формируются нормы здорового образа жизни (физкультминутки, которые позволяют сменить вид деятельности, снять напряжение с органов зрения, повысить тонус в мышцах всего детского организма)

**Таблица тематического распределения часов
5 класс(34 часа)**

Основное содержание по темам	Характеристика основных видов деятельности учащихся
Раздел №1 Обучение работе на компьютере (4 часа)	

Информация. Информатика. Компьютер (1 час)	
Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.	Ознакомиться с основными правилами работы в компьютерном классе. Познакомиться с основными составляющими компьютера.
Как устроен компьютер (1 час)	
Назначение объектов компьютерного рабочего стола.	Практическая работа за компьютером, изучение объектов рабочего стола.
Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ (2 часа)	
Освоение технологии работы с меню. Практика: игра «Устройство компьютера»	Научить детей основным технологиям работы с меню. Практическая работа за компьютером.
Раздел №2 Освоение среды графического редактора Paint (6 часов)	
Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика (1 час)	
Что такое компьютерная графика. Графический редактор Paint.	Познакомить детей с новым графическим редактором Paint, изучить теоретические аспекты компьютерной графики
Инструменты рисования. Настройка инструментов (1 час)	
Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов.	Познакомить детей с основными возможностями графического редактора Paint.
Панель Палитра. Изменение Палитры (1 час)	
Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования.	Изучить термины панель, палитра, панель инструментов.
Свободное рисование Создание газеты к фестивалю "40x40" (1 час)	
Создание рисунков с помощью инструментов. Практика: Создание газеты к фестивалю «40x40»	Закрепить умения работы в графическом редакторе. Создание рисунков в графическом редакторе Paint для школьной газеты.
Редактирование компьютерного рисунка Игра "Сыщик" (2 часа)	
Редактирование компьютерного рисунка Игра "Сыщик" (2 часа)	Создание рисунков с помощью инструментов. Практика: Игра «Сыщик»
Раздел №3: «Редактирование рисунков» (6 часов)	
Понятие фрагмента рисунка (1 час)	
Понятие фрагмента рисунка.	Познакомиться с новым понятием, фрагмент рисунка.
Выделение, перенос, копирование (1 час)	
Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка.	Закрепить теоретические знание на компьютере. Основные технологии работы с фрагментом рисунка
Понятие файла. Сохранение созданного рисунка (1 час)	
Сохранение рисунка на диске.	Знакомство с новой функцией

Понятие файла.	графического редактора (сохранение рисунка), определение файла.
Открытие сохраненного рисунка (1 час)	
Открытие файла с рисунком.	Закрепление навыков работы с рисунком в графическом редакторе.
Сборка рисунка из деталей Игра "Собери картинку" (1 час)	
Практика: игра «Собери картинку»	Закрепление навыков работы с фрагментом рисунка в графическом редакторе.
Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков» (1 час)	
Практика: Редактирование готовых рисунков	Закрепление навыков работы с сохраненным рисунком в графическом редакторе.
Раздел №4 Точные построения графических объектов (8 часов)	
Геометрические инструменты (1 час)	
Геометрические инструменты.	Знакомство с новыми геометрическими фигурами в панели инструментов в графическом редакторе Paint.
Инструменты рисования линий. Построение линий (1 час)	
Использование клавиши shift при построении прямых.	Знакомство с разновидностью геометрических фигур: Линия. Основные возможности.
Построение фигур Игра "Скажи наркотикам нет" (1 час)	
Использование клавиши shift при построении квадратов, окружностей. Игра «Скажи наркотикам нет»	Закрепление теоретических навыков на компьютере. Выполнение задания по правилам игры
Что такое пиксель и пиктограмма (1 час)	
Пиксель. Пиктограмма.	Знакомство с новым определением рисунка через пиксель и.
Изменение масштаба просмотра рисунков (1 час)	
Использование клавиши ctrl при рассмотрении своих предыдущих работ.	Закрепление терминов пиксель на компьютере.
Редактирование рисунков по пикселям (2 часа)	
Редактирование графического объекта по пикселям. Практика : редактирование своих предыдущих работ по пикселям	Знакомство с новым видом редактирования рисунка – по пикселям. Закрепление материала на компьютере.
Создание пиктограммы Игра "Создай свою эмблему" (1 час)	
Понятие пиктограммы. игра «Создай свою эмблему»	Закрепление теоретических знаний о пиктограмме. Работа на компьютере в игру «Создай свою эмблему»
Раздел №5: «Преобразование рисунка» (4 часа)	
Выполнение команд наклона, отражения и поворота (1 час)	
Отражения и повороты. Наклоны.	Ознакомление с новым термином в графическом редакторе: отражение,

	поворот и наклон изображения.
Растяжение и сжатие (1 час)	
Сжатия и растяжения рисунка.	Ознакомление с новым термином в графическом редакторе: сжатие и растяжение изображения.
Исполнение надписи (1 час)	
Практика: работа «Преобразование рисунка»	Закрепление теоритических навыков на компьютере, преобразование рисунка с помощью функций растяжение и сжатия, команд наклон, отражение и поворот рисунка
Раздел №6 Конструирование из мозаики (6 часов)	
Меню готовых форм (1 час)	
Меню готовых форм – плоских и объемных	Знакомство с меню готовых форм.
Конструирование из кубиков (1 час)	
Создание нового изображение из графических элементов.	Закрепление материала на компьютере, конструирование из мазлов.
Композиция из кубиков (1 час)	
Понятие типового элемента мозаики. Меню готовых форм – плоских и объемных.	Познакомить детей с типовым элементом мозаики. Разобрать работу меню готовых форм – плоских и объемных.
Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики» (1 час)	
Практика: работа «Конструирование из мозаики»	Закрепление материала на компьютере, создание нового изображения из моаики.
Итоговое тестирование (1 час)	
Практика: проведение итоговой рефлексии в форме теста.	Итоговой тест
Обобщающее занятие (1 час)	
	Подведение итогов работы курса

Таблица календарно-тематического планирования по (Клуб «Занимательная информатика») на 5 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Сроки проведения	Домашнее задание	При меч
Раздел №1: Обучение работе на компьютере – (4 часа)					
1.	Информация. Информатика. Компьютер	1	1 неделя		
2.	Как устроен компьютер	1	2 неделя		
3.	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ	2	3-4 неделя		
Раздел №2: Освоение среды графического редактора Paint – (6 часов)					
1.	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	1	5 неделя		
2.	Инструменты рисования. Настройка инструментов	1	6 неделя		
3.	Панель Палитра. Изменение Палитры	1	7 неделя		
4.	Свободное рисование Создание газеты к фестивалю "40x40"	1	8 неделя		
5.	Редактирование компьютерного рисунка Игра "Сыщик"	2	9-10 неделя		
Раздел №3: Редактирование рисунков– (6 часов)					
1.	Понятие фрагмента рисунка	1	11 неделя		
2.	Выделение, перенос, копирование	1	12 неделя		
3.	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка	1	13 неделя		
4.	Открытие сохраненного рисунка	1	14 неделя		
5.	Сборка рисунка из деталей Игра "Собери картинку"	1	15 неделя		
6.	Практическая работа по теме: «Редактирование	1	16 неделя		

	рисунков» промежуточная аттестация				
Раздел №4: Точные построения графических объектов– (8 часов)					
1.	Геометрические инструменты	1	17 неделя		
2.	Инструменты рисования линий. Построение линий	1	18 неделя		
3.	Построение фигур Игра "Скажи наркотикам нет"	1	19 неделя		
4.	Что такое пиксель и пиктограмма	1	20 неделя		
5.	Изменение масштаба просмотра рисунков	1	21 неделя		
6.	Редактирование рисунков по пикселям	2	22-23 неделя		
7.	Создание пиктограммы Игра "Создай свою эмблему"	1	24 неделя		
Раздел №5: Преобразование рисунка– (4 часа)					
1.	Выполнение команд наклона, отражения и поворота	1	25 неделя		
2.	Растяжение и сжатие	1	26 неделя		
3.	Исполнение надписи	1	27 неделя		
4.	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	1	28 неделя		
Раздел №6: Конструирование из мозаики– (6 часов)					
1.	Меню готовых форм	1	29 неделя		
2.	Конструирование из кубиков	1	30 неделя		
3.	Композиция из кубиков	1	31 неделя		
4.	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»	1	32 неделя		
5.	Итоговое тестирование Итоговая аттестация	1	33 неделя		
6.	Обобщающее занятие	1	34 неделя		

Таблица тематического распределения часов

6 класс(34 часа)

Раздел №1: «Общая характеристика текстового процессора» (3 часа)	
История обработки текстовых документов (1 час)	
История обработки текстовых документов.	Вводное занятие. История обработки текстовых документов.
Характеристики текстовых редакторов (1 час)	
Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню.	Знакомство с основными возможностями и областью использования текстового редактора. Основные возможности меню.
Объекты текстового документа и их параметры Игра "Крокодил" (1 часа)	
Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста. Практика: игра «Крокодил»	Закрепление навыков на компьютере. Работа с готовым текстом, редактирование текста с помощью основного меню.
Раздел №2: «Текстовый редактор Блокнот» (6 часов)	
Ввод текста в редакторе Блокнот (1 час)	
Набор и редактирование текста.	Закрепление навыка на компьютере, ввод текста с помощью клавиатуры.
Редактирование текста (1 час)	
Вставка, удаление и замена символов.	Ознакомление с основными функциями панели меню: вставка, удаление и замена символов.
Что скрывается в строке меню (1 час)	
Вставка и удаление пустых строк.	Знакомство с функцией основного меню: вставка пустых строк.
Действия с фрагментами текста (1 час)	
Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.	Ознакомление с функциями основного меню: выделение и копирование, удаление и перемещение текста.
Сохранение данных на компьютере (1 часа)	
Сохранение пустого и выполненного по заданию текстового файла	Знакомство с технологией сохранения пустого и заполненного файла в текстовом редакторе.
Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот» (1 час)	
Практика: работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Закрепление работы с технологией ввода текста с клавиатуры, сохранение файла в текстовом редакторе Блокнот.
Раздел №3: «Текстовый редактор WordPad» (7 часов)	
Оформление абзаца и заголовка (1 час)	
Оформление абзаца и заголовка.	Знакомство с новым текстовым редактором WordPad. Определение абзаца и заголовка

	текста.
Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания (1 час)	
Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.	Закрепление работы с фрагментом текста, изменение размера и начертания шрифта. Знакомство с методами выравнивания на компьютере.
Панель форматирования	
Форматирование абзаца (1 час)	
Панель форматирования. Форматирование абзаца.	Знакомство с панелью форматирования в текстовом редакторе. Методы форматирования абзаца.
Ввод и загрузка текста(1 час)	
Ввод и загрузка текста	Знакомство с методами загрузки и ввода текста.
Нумерованные и маркированные списки (1час)	
Нумерованные и маркированные списки.	Знакомство с определением нумерованных и маркированных списков. Отличия. Закрепление навыка ввода текста в текстовом редакторе, создание нумерованного и маркированного списков в тексте.
Работа с клавиатурным тренажером (1час)	
Практика: работа на клавиатурном тренажере «Stamina»	Закрепление навыка ввода текста на клавиатурном тренажере «Stamina»
Практическая работа по теме: «Мой класс» (1час)	
Практика: работа «Мой класс» с помощью текстового редактора WordPad	Закрепление навыка ввода текста, создание нумерованного списка, редактирование текста.
Раздел №4: «Текстовый редактор LibreOffice Write» (10 часов)	
Знакомимся с текстовым процессором LibreOffice Write (1 час)	
Объекты текстового документа и их параметры.	Знакомство с новыми объектами текстового документа.
Способы выделения объектов текстового документа(1 час)	
Способы выделения объектов текстового документа.	Научить детей основным способам выделения объектов в текстовом редакторе.
Создание и редактирование текстового документа (1час)	
Создание текстового документа. Редактирование.	Научить детей создавать новый текстовый документ. Показать основные способы редактирования текста.
Форматирование текста(1час)	
Форматирование текста.	Закрепление навыков на компьютере. Работа с готовым фрагментом текста. Редактирование по заданию.
Оформление текста в виде таблицы (1час)	
Оформление текста в виде таблицы и печать документа.	Научить детей создавать таблицу в текстовом документе. Добавление текста в таблицу.

Печать документа (1 часа)	
Печать документа	Вывод выполненной по заданию таблицы в печатном виде.
Вставка в текст рисунка (1 час)	
Включение в текстовый документ графических объектов.	Закрепление навыков на компьютере. Работа с вставкой изображению в готовый текстовый документ.
Оформление художественных заголовков (1 час)	
Включение в текстовый документ графических объектов.	Закрепление навыков на компьютере. Работа с вставкой изображению в готовый текстовый документ.
Практическая работа по теме: «Здоровое питание» (1 час)	
Практика: создание буклета «Здоровое питание»	Закрепление навыков на компьютере. Создание буклета к дню здоровья на тему : «Здоровое питание»
Итоговое тестирование (1 час)	
проведение итоговой рефлексии в виде теста	Проведение итогового теста
Раздел №5: «Компьютерный практикум» (8 часов)	
Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи (1 час)	
Практика: Игра «Визитная карточка»	Закрепление навыков работы в текстовом редакторе, создание на компьютере визитной карточки ученика.
Размещаем текст и графику в таблице (1 час)	
Практика: Игра «Визитная карточка»	Закрепление навыков работы в текстовом редакторе, в готовую визитную карточку ученика добавление графических изображений и таблицы.
Создание поздравительной открытки (2 часа)	
создание открыток: «Папе на 23 февраля», «Мама, с 8 марта!»	Закрепление навыков работы в текстовом редакторе, создание на компьютере поздравительных открыток по теме.
Творческая работа «Чему я научился» (3 час)	
Практическая работа «Чему я научился»	Закрепление навыков работы в текстовом редакторе, создание на компьютере итоговой работы в текстовом редакторе на свободную тему
Обобщающее занятие (1 час)	
	Подведение итогов работы на курсе.

Таблица календарно-тематического планирования по (Клуб «Занимательная информатика») на 6 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Сроки проведения	Домашнее	П
Раздел №1: Общая характеристика текстового процессора– (3 часа)					
1.	История обработки текстовых документов	1	1 неделя		
2.	Характеристики текстовых редакторов	1	2 неделя		
3.	Объекты текстового документа и их параметры Игра "Крокодил"	1	3 неделя		
Раздел №2: Текстовый редактор Блокнот – (6 часов)					
1.	Ввод текста в редакторе Блокнот	1	4 неделя		
2.	Редактирование текста	1	5 неделя		
3.	Что скрывается в строке меню	1	6 неделя		
4.	Действия с фрагментами текста	1	7 неделя		
5.	Сохранение данных на компьютере	1	8 неделя		
6.	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	1	9 неделя		
Раздел №3: Текстовый редактор WordPad– (7 часов)					
1.	Оформление абзаца и заголовка	1	10 неделя		
2.	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	1	11 неделя		
3.	Панель форматирования Форматирование абзаца	1	12 неделя		
4.	Ввод и загрузка текста	1	13 неделя		
5.	Нумерованные и маркированные списки	1	14 неделя		
6.	Работа с клавиатурным тренажером	1	15 неделя		

7.	Практическая работа по теме: «Мой класс». Промежуточная аттестация	1	16 неделя		
Раздел №4:Текстовый редактор LibreOffice Write– (10 часов)					
1.	Знакомимся с текстовым процессором LibreOffice Write	1	17 неделя		
2.	Способы выделения объектов текстового документа	1	18 неделя		
3.	Создание и редактирование текстового документа	1	19 неделя		
4.	Форматирование текста	1	20 неделя		
5.	Оформление текста в виде таблицы	1	21 неделя		
6.	Печать документа	1	22 неделя		
7.	Вставка в текст рисунка	1	23 неделя		
8.	Оформление художественных заголовков	1	24 неделя		
9.	Практическая работа по теме: «Здоровое питание»	1	25 неделя		
10.	Итоговое тестирование	1	26 неделя		
Раздел №5:Компьютерный практикум– (8часа)					
1.	Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи	1	27 неделя		
2.	Размещаем текст и графику в таблице	1	28 неделя		
3.	Создание поздравительной открытки	2	29-30неделя		
4.	Творческая работа «Чему я научился»	3	31-33 неделя		
	Обобщающие занятие	1	34 неделя		

