

## КАЛЕНДАРНО–ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### «Юный компьютерный художник» (2 класс)

№ п/п	Тема	Элементы содержания	Кол-во часов	Дата проведения
1	Правила техники безопасности. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены. Применение компьютеров. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера.	1	
2	Знакомство с графическим редактором Paint. Путешествие начинается. Встреча с Гусеничкой	Знакомство с героиней курса и Paint - городом. Панель инструментов. Графические примитивы. Что можно изобразить, используя инструмент <i>эллипс</i> . Рисуем предметы круглой формы. Инструмент <i>заливка</i> . Палитра. Инструмент <i>выделение</i> . Копирование объекта. Используя новые инструменты, рисуем портрет нового друга Гусеничку.	1	
3	Цветик-семицветик.  Что случилось с Гусеничкой?	Инструмент <i>линия</i> . Инструмент <i>кривая</i> . Цвет. Цвета спектра. Основные цвета компьютера. Рисуем цветик - семицветик для Гусенички. Что такое эмоции. Как человек выражает эмоции. Как меняется мимика лица человека при выражении разных эмоций. Рисуем эмоции для Гусенички.	1	
4	Знакомство с Божьей-коровкой	Инструмент <i>ластик</i> . Команда <i>отменить</i> . Команда <i>очистить</i> . Цветовой контраст. Как природа использует цветовой контраст. Где человек использует цветовой	1	

		контраст. Рисуем Божью - коровку. Закрепление умения использовать изученные инструменты.		
5	Дом для друзей	Инструмент <i>карандаш</i> . Инструмент <i>кисть</i> . Что можно нарисовать с помощью произвольных линий. Какие бывают линии. Линии в окружающих объектах. Рисуем дом для друзей (ветка любого дерева).	1	
6	Как ожили деревья?	Инструмент <i>распылитель</i> . Создание в палитре новых оттенков. Силуэт. Крона дерева. Особенности силуэта различных видов деревьев. Время года. Изменения в облике дерева. Изображаем деревья в разное время года.	1	
7	Что строили Чебурашка и Крокодил Гена?	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Группы зданий по назначению. Виртуальная экскурсия по городам мира. Рисуем здания различного предназначения (жилой дом, театр, цирк, библиотека, музей и т.д.)	1	
8	Шрифт. Виды шрифтов.  Что было в письме Бабочки?	Инструмент <i>надпись</i> . Закрепление умения использовать изученные инструменты. Как появилась письменность. Буква – символ. Особенности изображения буквенных символов различных народов. Придумываем буквенные символы для Бабочки. Каждая группа создает и презентует свой вариант Алфавита Бабочки.	1	
9	Проект «Мой дом»	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Профессия архитектора. Особенности домов разных народов и стран. Части здания. Рисуем свой дом.	1	
10	Декоративное рисование	Повторение и закрепление пройденного материала.	1	

**«Мастер презентаций» (3 класс)**

№ п/п	Тема	Элементы содержания	Кол-во часов	Дата проведения
1	Правила техники безопасности. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены. Применение компьютеров. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера.	1	
2	Знакомство с программой Word. Открываем Word	Работа с текстовым редактором Word: ввод текста, выделение текста с помощью мыши, выделение и замена текста с помощью клавиатуры, перемещение текста, создание и сохранение текстового документа.	1	
3	Возможности программы Word. Работа с текстом		1	
4	Знакомство с программой Pover Point. Работа в программе Pover Point. Правила составления презентации	Знакомство с героиней курса и Pover Point - городом.  Познакомиться с основными функциями программы PowerPoint. Научиться создавать презентации в программе PowerPoint. Научиться пользоваться эффектами анимации в программе PowerPoint.	1	
5	Возможности программы Pover Point (добавление картинок, арт текстов)		1	
6	Возможности программы Pover Point (добавление эффектов анимации)		1	
7	Творческий проект «Я» или «Моя семья»		1	
8	Создание физкультминуток		1	
19	Мир мультипликации		1	

10	Творческий проект «Мой мультфильм»		1	
----	------------------------------------	--	---	--

**«Юный информатик» (4 класс)**

№ п/п	Тема	Элементы содержания	Кол-во часов	Дата проведения
1	Правила техники безопасности. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены. Применение компьютеров. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера.	1	
2	Знакомство с программой Word. Открываем Word. Возможности программы Word.	Работа с текстовым редактором Word: ввод текста, выделение текста с помощью мыши, выделение и замена текста с помощью клавиатуры, перемещение текста, создание и сохранение текстового документа.	1	
3	Что такое презентация? Открываем PowerPoint	Познакомиться с основными функциями программы PowerPoint. Научиться создавать презентации в программе PowerPoint. Научиться пользоваться эффектами анимации в программе PowerPoint	1	
4	Знакомство с программой Excel	Познакомиться с программой Excel. Научиться активизировать ячейки, раскрашивать их, вносить в них данные. Научиться производить арифметические действия в программе Excel. Научиться выстраивать списки данных в порядке возрастания и убывания в программе Excel. Научиться строить графики в Excel. Научиться вставлять в документ Excel изображения.	1	
5	Открываем Excel. Возможности программы Excel		1	
6	Учимся складывать, вычитать, умножать и делить в Excel		1	
7	Строим графики и диаграммы в Excel		1	
8	Знакомство с Publisher. Особенности программы. Окно приложения. Разработка проекта публикации. Проект «Моя визитка»	Окно приложения Microsoft Office Publisher, особенности работы с программой. Публикации для печати. Добавление в публикацию текста и графических объектов.	1	
9	Разработка проекта публикации.		1	

	Проект Буклет «Моя школа»			
10	Проект. Памятка «Безопасный Интернет»		1	