

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

Шабалина А.В

Протокол № 1

от "08" сентября 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора поУВР
Машукова Е.И.

от "08" сентября 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
Жучёва И.М.

Приказ № 37/1-од

от 08.09.2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Кружка «Информашка»

для начального общего образования

Срок освоения: 4 года

Составитель: Жучёва Ирина Михайловна
учитель информатики

с.Тимошино, 2025

1. Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Информашка» актуальна и педагогически целесообразна в условиях немногочисленной школы, где социализация и успешная адаптация выпускников школы в новых условиях рынка труда является приоритетным направлением образовательной программы начального общего образования.

Цель программы - дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Задачи:

- развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач.

Общая характеристика

К основным результатам изучения информатики в начальной общеобразовательной школе относятся:

- освоение учащимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики при изучении различных учебных предметов;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в начальном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

В курсе информатики для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

Уроки развития логического и алгоритмического мышления школьников:

- не требуют обязательного наличия компьютеров, проводятся по учебникам - тетрадям;
- проводятся преимущественно учителем начальной школы или учителем информатики, что создаёт предпосылки для переноса освоенных умственных действий на изучение других предметов, а в последующем помогает реализации принципа преемственности и последовательности изучения курса.

Логико-алгоритмический компонент в начальной школе предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Тема	Кол-во часов	Содержание	Формы организации	Виды деятельности учащихся
1 класс				
Введение: правила техники безопасности	1	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.	Беседа. Экскурсия в компьютерный класс.	Отвечать на вопросы по правилам поведения на занятиях, технике безопасности. Осуществлять поиск необходимой информации.
Виды информации и действия с ней	9	Понятие информации. Получение информации. Хранение информации. Передача информации. Поиск и обработка информации. Человек и информация. Кодирование информации. Виды информации. Игра «Открытие видов информации».	Экскурсия, беседа, практическая работа, выставка	Исследовать свойства пластичных материалов. Искать и отбирать необходимые природные материалы для поделок. Выполнять практическую работу из природных материалов: собрать листья, высушить под прессом и создавать аппликацию из сухих листьев по заданному образцу.
Знакомство с компьютером	6	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера. Игра «Покупка компьютера». Управляем мышью. Наш помощник – клавиатура. Знакомимся с операционной системой.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Исследовать свойства бумаги. Определять виды и свойства бумаги. Осваивать приемы работы с бумагой, правила работы с ножницами, разметки деталей по шаблону и сгибанием, правила соединения деталей изделия при помощи клея. Планировать и осуществлять работу.
Учимся рисовать	7	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций. Панель инструментов. Разработка изображений. Редактирование изображений. Копирование и печать рисунков. Игра «Сказочное существо».	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Использовать умения работать над изделием. Выбирать необходимые инструменты, материалы и приемы работы. Создавать на основе заданной технологии и приведенных образцов собственного изделия. Контролировать и корректировать выполнение работы.

Создаём текст	10	Знакомство с программой MS WORD. Набор текста. Работа с клавиатурным тренажёром. Редактирование текста. Оформление текста - объявления. Оформление текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt. Проект «Мой компьютер».	Коллективная работа	Использовать умения работать над проектом под руководством учителя. Слушать собеседника, излагать свое мнение, осуществлять совместную практическую деятельность, анализировать свою деятельность.
2 класс				
Тема	Кол-во часов	Содержание	Формы организации	Виды деятельности учащихся
Введение: правила ТБ	1	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.	Беседа. Экскурсия в компьютерный класс.	Отвечать на вопросы по правилам поведения на занятиях, технике безопасности. Осуществлять поиск необходимой информации.
Множества	6	Множество. Виды множеств. Графы. Виды графов. Игра «Выращивание дерева» Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе».	Экскурсия, беседа, практическая работа, выставка	Объяснять, что такое множество и граф. Различать виды множеств и граф.
Интернет и его возможности	7	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет. Обработка информации в сети Интернет. Работа с информацией, полученной из интернета. Вирусы. Как защитить компьютер. Игра «Информационная паутинка»	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. Сводить в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.

Создаем презентацию	7	Создание и дизайн слайда. Основные правила создания презентации. Вставка фигур. Вставка рисунков. Создание анимации. Создание презентации на выбранную тему.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Самостоятельно находить знакомые инструменты в новой программе и уверенно использовать их для редактирования.
Алгоритмика	6	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. Линейный алгоритм. Алгоритм ветвление. Алгоритм с повторением. Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии. Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Компьютерные игры	6	Основные жанры и классификация компьютерных игр. Развивающие компьютерные игры. Логические компьютерные игры. Компьютерные игры на развитие памяти. Игра «Юные информатики». Игра «Умницы и умники». Игра «Лабиринт Ам-Няма»	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Слушать собеседника, излагать свое мнение, осуществлять совместную практическую деятельность, анализировать свою деятельность.
3 класс				
Тема	Кол-во часов	Содержание	Формы организации	Виды деятельности учащихся
Введение: правила ТБ	1	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.	Беседа. Экскурсия в компьютерный класс.	Отвечать на вопросы по правилам поведения на занятиях, технике безопасности. Осуществлять поиск необходимой информации.
Интегрированная работа	6	Создание альбома. Знакомство с рабочим полем. Знакомство с инструментами. Знакомство с формами Черепашки. Выполнение работы.	Экскурсия, беседа, практическая работа, выставка	Описывать инструменты рабочего поля. Называть формы Черепашки. Выполнять работы. Сохранять альбом.

		Сохранение альбома.		
Знакомство с рисунками и Черепашками	8	Создание рисунка с использованием инструментов. Создание рисунков с помощью форм Черепашки. Работа с фрагментами рисунка. Изменение формы Черепашки. Перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков на тему «Школа будущего». Создание рисунков на тему «Космос». Создание рисунков на свободную тему.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (создание рисунка с помощью форм Черепашки).
Объекты. Управление объектами	8	Команды управления Черепашкой. Оживление рисунка: простейший алгоритм движения рисунка. Оживление рисунка: создание мультипликационного эффекта. Создание новых форм и оживление их. Создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжета «Школа будущего». Оживление сюжета «Космос». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Взаимодействие объектов	6	Реагирование объектов друг на друга. Реагирование объектов на цвет. Управление объектами с помощью светофора. Создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток». Мультипликационный сюжет на	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.

		свободную тему.		
Интернет и его возможности	5	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет. Обработка информации в сети Интернет. Работа с информацией, полученной из интернета. Вирусы. Как защитить компьютер. Игра «Информационная паутинка»	Коллективная работа	Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. Сводить в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.
4 класс				
Тема	Кол-во часов	Содержание	Формы организации	Виды деятельности учащихся
Введение: правила ТБ	1	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.	Беседа. Экскурсия в компьютерный класс.	Отвечать на вопросы по правилам поведения на занятиях, технике безопасности. Осуществлять поиск необходимой информации.
Работа с графикой	10	Виды графических файлов. Растровая графика. Векторная графика. Использование графических файлов для создания рисунков и фона. Вставка изображений из файла. Редактирование изображения. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта «Новогодняя открытка».	Беседа, практическая работа, выставка	Называть виды графических файлов. Различать растровую графику и векторную. Использовать графические файлы для создания рисунков и фона. Вставлять изображения из файла. Редактировать изображения. Работать на сканере. Сканировать рисунок. Использовать графические файлы в проекте.
Работа со звуковой информацией	6	Запись звука. Вставка звука из файла. Прослушивание звуковой информации. Создание мелодии. Вставка музыки из файла. Воспроизведение музыки.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Записывать звук. Вставлять звук из файла. Прослушивать звуковую информацию. Создавать мелодии. Вставлять музыку из файла. Воспроизводить музыку.

Мультимедийные проекты	13	«Деревенский пейзаж». «Подводный мир». «Скачки». «Космос». «Домик в деревне». «Регулируемый перекрёсток». «Игра хоккей». «Фигурное катание». Использование кнопок. Оглавление альбома. Настройка переходов. Сохранение альбома. Составление индивидуального плана проекта. Разработка проекта.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Разработать проект. Выполнить проект, используя мультимедиа.
Среда ПервоЛого	4	Знакомство со средой ПервоЛого. Интерфейс среды ПервоЛого. Защита творческих проектов. Награждение победителей.	Беседа, практическая работа, выставка, групповая работа	Познакомиться со средой ПервоЛого и его интерфейсом. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.

3. Планируемые результаты

Освоение детьми программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Информашка» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта. Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности.

Метапредметные результаты

Регулятивные

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- навыкам работы с разнообразными программами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

Младшие школьники получают возможность научиться:

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами программного обеспечения;
- моделировать новые формы, различные ситуации, путем трансформации известного создавать новые образы средствами программного обеспечения;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

Познавательные

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);

– синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

– выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;

- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Младшие школьники получают возможность научиться:

- создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;
- понимать культурно – историческую ценность традиций, отраженных в информационном обществе, и уважать их;
- более углубленному освоению понравившегося направления, и в информационной и творческой деятельности в целом.

Коммуникативные

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Младшие школьники получают возможность научиться:

- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

Предметные результаты

Учащиеся должны научиться:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- различать виды информации;
- получать, передавать, искать и обрабатывать информацию с помощью компьютера;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- давать название группе однородных предметов;
- определять составные части предметов, а также состав этих составных частей;
- описывать местонахождение предмета, перечисляя объекты, в состав которых он входит (по аналогии с почтовым адресом);
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;
- работать с исполнителем Черепашка;
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;

- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами Word, Paint, , PowerPoint;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности PowerPoint;
- составлять и выполнять алгоритмы с ветвлениями; с повторениями; с параметрами; обратные заданному;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- отличать заведомо ложные фразы;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить ошибки в готовых алгоритмах;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

4. Тематическое планирование

1 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения
Введение: правила техники безопасности – 1 ч.			
1.	Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.	1	
Виды информации и действия с ней – 9 ч.			
2.	Понятие информации.	1	
3.	Получение информации.	1	
4.	Хранение информации.	1	
5.	Передача информации.	1	
6.	Поиск и обработка информации.	1	
7.	Человек и информация.	1	
8.	Кодирование информации.	1	
9.	Виды информации.	1	
10.	Игра «Открытие видов информации».	1	
Знакомство с компьютером – 6 ч.			
11.	Роль компьютера в жизни человека	1	
12.	Основные устройства компьютера	1	
13.	Игра «Покупка компьютера»	1	
14.	Управляем мышью	1	
15.	Наш помощник – клавиатура	1	
16.	Знакомимся с операционной системой.	1	
Учимся рисовать – 7 ч.			
17.	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение.	1	
18.	Панель опций.	1	
19.	Панель инструментов.	1	
20.	Разработка изображений.	1	
21.	Редактирование изображений.	1	
22.	Копирование и печать рисунков.	1	
23.	Игра «Сказочное существо»	1	
Создаём текст – 10 ч.			
24.	Знакомство с программой MS WORD.	1	
25.	Набор текста.	1	
26.	Работа с клавиатурным тренажёром.	1	
27.	Редактирование текста.	1	
28.	Оформление текста - объявления.	1	
29.	Оформление текста поздравительной открытки.	1	
30.	Работа с фрагментами текста.	1	
31.	Вставка и редактирование рисунков.	1	
32.	Надписи WordArt.	1	
33.	Проект «Мой компьютер»	1	

2 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения
Введение: правила техники безопасности – 1 ч.			
1.	Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.	1	
Множества – 6 ч.			
2.	Множество.	1	
3.	Виды множеств.	1	
4.	Графы.	1	
5.	Виды графов.	1	
6.	Игра «Выращивание дерева»	1	
7.	Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе».	1	
Интернет и его возможности – 7 ч.			
8.	Интернет и его роль в жизни человека.	1	
9.	Поиск информации через интернет.	1	
10.	Обработка информации в сети Интернет.	1	
11.	Работа с информацией, полученной из интернета.	1	
12.		1	
13.	Как защитить компьютер.	1	
14.	Игра «Информационная паутинка».	1	
Создаем презентацию – 7 ч.			
15.	Основные правила создания презентации.	1	
16.	Основные правила создания презентации.	1	
17.	Создание и дизайн слайда.	1	
18.	Вставка фигур.	1	
19.	Вставка рисунков.	1	
20.	Создание анимации.	1	
21.	Создание презентации на выбранную тему.	1	
Алгоритмика – 6 ч.			
22.	Что такое алгоритм?	1	
23.	Виды алгоритмов.	1	
24.	Линейный алгоритм.	1	
25.	Алгоритм ветвление.	1	
26.	Алгоритм с повторением.	1	
27.	Исполнитель алгоритма.	1	
28.	Игра «Кто исполнитель?»	1	
Компьютерные игры – 6 ч.			
29.	Основные жанры и классификация компьютерных игр.	1	
30.	Развивающие компьютерные игры.	1	
31.	Логические компьютерные игры.	1	
32.	Компьютерные игры на развитие памяти.	1	
33.	Игра «Лабиринт Ам-Няма».	1	
34.	Игра «Юные информатики».	1	

3 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения
Введение: правила техники безопасности – 1 ч.			
1.	Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.	1	
Интегрированная работа – 6 ч.			
2.	Создание альбома.	1	
3.	Знакомство с рабочим полем.	1	
4.	Знакомство с инструментами.	1	
5.	Знакомство с формами Черепашки.	1	
6.	Выполнение работы.	1	
7.	Сохранение альбома.	1	
Работа с рисунками и формой Черепашки – 8 ч.			
8.	Создание рисунка с использованием инструментов.	1	
9.	Создание рисунков с помощью форм Черепашки.	1	
10.	Работа с фрагментами рисунка.	1	
11.	Изменение формы Черепашки.	1	
12.	Перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.	1	
13.	Создание рисунков на тему «Школа будущего».	1	
14.	Создание рисунков на тему «Космос».	1	
15.	Создание рисунков на свободную тему.	1	
Объекты. Управление объектами – 8 ч.			
16.	Команды управления Черепашкой.	1	
17.	Оживление рисунка: простейший алгоритм движения рисунка.	1	
18.	Оживление рисунка: создание мультипликационного эффекта.	1	
19.	Создание новых форм и оживление их.	1	
20.	Создание мультипликационного сюжета.	1	
21.	Оживление сюжета «Школа будущего».	1	
22.	Оживление сюжета «Космос».	1	
23.	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	1	
Взаимодействие объектов – 6 ч.			
24.	Реагирование объектов друг на друга.	1	
25.	Реагирование объектов на цвет.	1	
26.	Управление объектами с помощью светофора.	1	
27.	Создание сложного мультипликационного сюжета.	1	
28.	Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток».	1	
29.	Мультипликационный сюжет на свободную тему.	1	
Интернет и его возможности – 5 ч.			
30.	Интернет и его роль в жизни человека.	1	
31.	Поиск информации через интернет.	1	
32.	Обработка информации в сети Интернет.	1	
33.	Работа с информацией, полученной из интернета.	1	
34.	Игра «Информационная паутинка»	1	

4 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения
Введение: правила техники безопасности – 1 ч.			
1.	Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.	1	
Работа с графикой – 10 ч.			
2.	Виды графических файлов.	1	
3.	Растровая графика.	1	
4.	Векторная графика.	1	
5.	Использование графических файлов для создания рисунков и фона.	1	
6.	Вставка изображений из файла.	1	
7.	Редактирование изображения.	1	
8.	Работа на сканере.	1	
9.	Обучение сканированию рисунка.	1	
10.	Использование графических файлов в проекте.	1	
11.	Разработка проекта “Новогодняя открытка”.	1	
Работа со звуковой информацией – 6 ч.			
12.	Запись звука.	1	
13.	Вставка звука из файла.	1	
14.	Прослушивание звуковой информации	1	
15.	Создание мелодии.	1	
16.	Вставка музыки из файла.	1	
17.	Воспроизведение музыки.	1	
Мультимедийные проекты – 13 ч.			
18.	«Деревенский пейзаж»	1	
19.	«Подводный мир»	1	
20.	«Скачки»	1	
21.	«Космос»	1	
22.	«Домик в деревне»	1	
23.	«Регулируемый перекрёсток»	1	
24.	«Игра хоккей»	1	
25.	«Фигурное катание»	1	
26.	Использование кнопок.	1	
27.	Оглавление альбома.	1	
28.	Настройка переходов. Сохранение альбома.	1	
29.	Составление индивидуального плана проекта.	1	
30.	Разработка проекта.	1	
Среда ПервоЛого – 4 ч.			
31.	Знакомство со средой ПервоЛого.	1	
32.	Интерфейс среды ПервоЛого.	1	
33.	Защита творческих проектов.	1	
34.	Награждение победителей.	1	