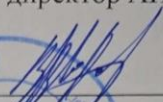


УТВЕРЖДАЮ:
генеральный директор АНО ДПО «ЦОУ»


/Звонов В.В./

Приказ № 2 от 01.08.2025г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Компьютерная грамотность»**

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 7–9 лет

Срок реализации: 9 месяцев (72 академических часа)

г. Екатеринбург, 2025 год

Содержание

1.Пояснительная записка	3
1.1. Направленность и уровень Программы	3
1.2. Актуальность	4
1.3. Цель и задачи Программы	5
1.4. Категория учащихся	6
1.5. Формы и режим занятий	6
1.6. Срок реализации Программы	7
1.7. Планируемые результаты	7
2. Содержание Программы	9
2.1. Учебный (тематический) план	
2.2. Содержание учебного (тематического) плана	12
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы	17
3. Условия реализации Программы	18
3.1. Организационно-педагогические условия реализации Программы	18
3.2. Материально-технические условия реализации Программы	19
Календарный график	21
Список литературы	24

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность и уровень Программы

Современный мир предъявляет новые требования к молодому поколению, вступающему в жизнь, так как будущее сегодняшних детей – это информационное общество.

Компьютерная грамотность — это способность использовать цифровые технологии, инструменты коммуникации и сети, управление информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей, развитию сотрудничества и коллективной работы в цифровой среде, учитывая основы информационной безопасности, а также этические и правовые нормы работы с информацией.

Информатизация образования открывает новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что ребёнок будет ежедневно взаимодействовать с информационными технологиями. Поэтому необходимо обучать ребёнка осознанному и полезному взаимодействию с цифровым миром.

Для успешного обучения в школе и жизни в мире информационных технологий важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом открываются при работе с компьютером.

Направленность дополнительной образовательной программы — техническая. Она заключается в развитии технического и творческого мышления у детей младшего и среднего школьного возраста через работу с информацией в цифровой среде, взаимодействие с приложениями, сервисами и инструментами вне зависимости от платформы или интерфейса, формирование первичных представлений об информационной безопасности и правовых аспектах работы с информацией. Также развитие у детей умения составлять план деятельности, стремления к познавательным активностям, исследовательских, прикладных способностей.

Развитие цифровой грамотности является одним из способов формирования интереса к техническим направлениям, а также совершенствования алгоритмического и креативного мышления.

1.2. Актуальность

Компьютерное обучение — это новый способ обучения, одним из особенностей которого является использование обучающих программ и приложений.

Важным моментом подготовки детей к жизни в мире информационных технологий является развитие у них навыков работы с информацией в цифровой среде — поиск, анализ, создание и управление. Ребёнок овладевает разными способами получения и обработки информации, меняет своё отношение к новому классу техники и к миру предметов в целом.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми младшего и среднего школьного возраста является стремительно развивающейся методикой в международном образовании. С её помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать качественному улучшению обучения ребёнка в школе.

Актуальность программы заключается в:

- необходимости расширения кругозора школьника;
- формировании и развитии навыков работы с информацией в условиях модернизации образования;
- формировании и развитии навыков работы в цифровой среде и сервисах;
- формировании понимания информационной безопасности, а также этики и норм общения в цифровой среде;
- развитии алгоритмического мышления, творчества через создание собственных проектов с использованием цифровых ресурсов.

Новизна программы заключается в технической направленности обучения, которое основывается на взаимодействии с современными цифровыми технологиями, что способствует развитию информационной культуры.

Авторское воплощение замысла курса заключается в его структуре: в начале курса происходит погружение учеников в реальное взаимодействие с компьютером, сопровождается выполнением заданий на платформе «Алгоритмика». У учеников формируется первичное понимание принципов работы с информацией и компьютером, которое отрабатывается в процессе решения заданий на платформе и практических заданий с применением различных цифровых сервисов.

В продолжении курса ученики осваивают всё большее количество программ, создают разнообразные проекты на основе получаемых знаний и развивающихся умений. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников.

1.3. Цель и задачи Программы

Цель курса — способствовать формированию у детей цифровой грамотности и устойчивого интереса к использованию современных цифровых ресурсов для решения школьных и повседневных задач.

Достижение цели обеспечивается решением следующих основных задач программы:

Обучающие:

1. Сформировать представление о принципах работы компьютера.
2. Сформировать представление о видах информации (текстовая, аудиовизуальная и т. п.).
3. Сформировать представление об основах цифровой безопасности и правилах информационной этики.
4. Развить навык уверенного и безопасного использования ПК и онлайн-сервисов для решения школьных и повседневных задач.
5. Познакомить с разными цифровыми сервисами, с помощью которых можно создавать свои проекты.
6. Познакомить и опробовать способы взаимодействия с информацией.

Развивающие:

1. Формировать и развивать алгоритмическое и креативное мышление.

2. Расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно-логические и наглядно-образные виды мышления и типы памяти, основные мыслительные операции и свойства внимания.

3. Совершенствовать диалогическую речь детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

4. Совершенствовать адаптивность и умение находить разные решения для одной и той же задачи.

Воспитательные:

1. Воспитывать у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определённым правилам.

2. Формировать информационную культуру.

1.4. Категория учащихся

Категория учащихся: Программа предназначена для учащихся 7–9 лет.

1.5. Формы и режим занятий

Занятия проходят 1 раз в неделю и длятся 2 академических часа. Дети занимаются в классе с учителем, работая за компьютером не более 40 минут за время занятия (не более 20 минут без перерыва), занятия разбиты перерывом. Предусмотрена работа с рабочими тетрадями. Основные формы работы — парная, индивидуальная.

Формы обучения:

- Игровая, задачная и проектная.
- Обучение от общего к частному.
- Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- Уважение и внимание к каждому ученику.
- Создание мотивационной среды обучения.
- Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Занятие состоит из следующих блоков:

- Повторение и определение целей на урок (5 минут).
- Новая тема (15 минут).
- Практика (20 минут).

- Перерыв (10 минут).
- Погружение в новую тему (15 минут).
- Практика (20 минут).
- Рефлексия (5 минут).

1.6. Срок реализации Программы

Курс «Компьютерная грамотность» для детей 7–9 лет рассчитан на обучение в течение 9 месяцев (36 занятий — 72 академических часа). Отбор на курс предусмотрен по возрасту.

1.7. Планируемые результаты

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

Планируемые результаты	Способ достижения	Критерий достижения образовательного результата
Предметные навыки		
Усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО.	Повторение рутинных действий с ПК на каждом из уроков, сначала по пошаговой инструкции, а затем — самостоятельно, прохождение заданий на платформе «Алгоритмики».	Ученик самостоятельно включает и выключает компьютер, открывает нужные файлы, папки и сайты, понимает, как закрыть сайт, как пользоваться контекстным меню.
Реализация навыков по работе с информацией: безопасная работа в Интернете, проведение эффективного поиска информации в Интернете, работа с проверенными источниками информации.	Ученики формируют основные правила по работе с информацией в Интернете, тренируются применять их в практических заданиях по поиску информации. Анализ найденной информации с помощью выработанных правил и личного опыта.	Ученик может анализировать найденную информацию, разделяет достоверную и недостоверную информацию, проверяет источники.

Личностные навыки		
Освоение социальной роли обучающегося и формирование личностного смысла учения.	Демонстрация связи между способностью выполнить интересную задачу и наличием/отсутствием соответствующих знаний.	За отведённое время ученик пытается не только выполнить базовые уровни, но и приступить к бонусным.
Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками и умения находить выходы из спорных ситуаций.	Использование программирования как способа показать преимущества работы в команде.	Ученик не боится просить помощи и сам пытается помогать одноклассникам и учителю.
Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.	Обсуждение научно-популярных материалов, демонстрирующих необходимость не просто овладения предметными навыками, но и развития умения учиться.	При работе над проектом ученик сначала пытается найти информацию в Интернете или теоретической справке на платформе и только при неудаче задаёт вопрос учителю.

Метапредметные навыки		
Развитие и формирование учебных действий.	Создание благоприятных условий для участия в диалоге, в коллективном обсуждении. Строятся	Ученик легко общается, не боится просить помощь или оказать её другим. Ученик способен скооперироваться, чтобы достичь

	продуктивное взаимопонимание со сверстниками и взрослыми в процессе коллективной деятельности.	цели.
Умеет презентовать свою работу.	Презентация индивидуальных проектов. Учитель и другие ученики дают обратную связь. Учитель также даёт советы, каким образом это лучше делать.	Ученик во время презентации своих проектов пользуется вниманием аудитории.
Развитие критического и алгоритмического мышления учеников.	Выполнение логических операций: сравнение, анализ, синтез, обобщение, установление аналогий на уроке и в тетрадях. Анализ любой получаемой информации, составление плана действий для решения задачи.	Ученик строит логическую цепь рассуждений. Управляет своей деятельностью.
Развитие творческих способностей учеников.	Планирование и создание проекта по сценарию. Использование инструментов цифрового сервиса для воплощения своего проекта.	Ученик придумывает, обсуждает, планирует и реализует свой проект.

2. Содержание Программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
Модуль 1. Базовая подготовка		8			
1	Что такое информация и как компьютер с ней работает	2	1	1	Задания на платформе

2.	Организуем хранение информации на компьютере	2	1	1	Задания на платформе
3.	Как перенести информацию с одного компьютера на другой	2	1	1	Задания на платформе
4.	Проектный урок. Введение в стоп-моушн	2	1	1	Проект
Модуль 2. Создание цифровых рисунков		8			
5.	Знакомьтесь — пиксель	2	1	1	Задания на платформе
6.	Рисуем в растре	2	1	1	Задания на платформе
7.	Рисуем в векторе	2	1	1	Задания на платформе
8.	Проектный урок. Иллюстрируем текст	2	1	1	Проект
Модуль 3. Коммуникация в Сети		8			
9.	Персональная информация	2	1	1	Задания на платформе
10.	Способы коммуникации в Сети	2	1	1	Задания на платформе
11.	Эффективная коммуникация	2	1	1	Задания на платформе
12.	Проектный урок. Создаём свою группу в социальной сети «Алгоритмика»	2	1	1	Проект
Модуль 4. Поиск информации в Сети		8			
13.	Поиск графической информации в Сети	2	1	1	Задания на платформе
14.	Поиск текстовой информации в Сети	2	1	1	Задания на платформе
15.	Поиск по сайту	2	1	1	Задания на платформе
16.	Проектный урок. Делаем общий сайт	2	1	1	Проект
Модуль 5. Создание презентации для устных выступлений		8			
17.	Знакомство с презентациями	2	1	1	Задания на платформе

18.	Структурируем презентацию	2	1	1	Задания на платформе
19.	Учимся оформлять истории	2	1	1	Задания на платформе
20.	Проектный урок. Создаём презентацию для устного выступления	2	1	1	Проект
Модуль 6. Табличное представление информации		8			
21.	Составление таблиц	2	1	1	Задания на платформе
22.	Знакомство с табличным редактором	2	1	1	Задания на платформе
23.	Оформление ячеек	2	1	1	Задания на платформе
24.	Проектный урок. Играем в «Морской бой» при помощи табличного редактора	2	1	1	Проект
Модуль 7. Создание инфографики		8			
25.	Что такое инфографика?	2	1	1	Задания на платформе
26.	Создаём диаграммы	2	1	1	Задания на платформе
27.	Основы типографики	2	1	1	Задания на платформе
28.	Проектный урок. Используем инфографику в презентации	2	1	1	Проект
Модуль 8. Основы финансовой грамотности		6			
29.	Понятие о деньгах и бюджете	2	1	1	Задания на платформе
30.	Безналичные финансы	2	1	1	Задания на платформе
31.	Проектный урок. Планируем расходы на вечеринку.	2	1	1	Проект
Модуль 9. Комикс		10			
32.	Знакомство с нейросетями	2	1	1	Задания на платформе
33.	Генерация картинок и сцены	2	1	1	Задания на платформе
34.	Проработка персонажа	2	1	1	Задания на платформе
35.	Окончательная сборка и анимации	2	1	1	Задания на платформе
36.	Выпускной	2	1	1	Проект

2.2. Содержание учебного (тематического) плана

Модуль 1. Базовая подготовка

1.1. Что такое информация и как компьютер с ней работает

Информация. Виды информации. Общие принципы работы компьютера с информацией.

Выполнение кодирования информации. Отправка информации по электронной почте.

1.2. Организуем хранение информации на компьютере

Файл. Типы файлов. Файловая система. Принципы хранения файлов. Поиск файлов.

Организация хранения файлов на компьютере в папках по разным критериям (расширение (тип) файла, дата изменения, по собственному принципу). Поиск файлов. Отправка файла по электронной почте.

1.3. Как перенести информацию с одного компьютера на другой

Облачное хранилище. Принципы хранения файлов в облаке. Права доступа.

Запись и перенос информации со съёмного диска на компьютер. Прикрепление файла к письму. Перенос информации в облачное хранилище. Загрузка файлов в облачное хранилище. Предоставление доступа к файлам.

1.4. Проект по результатам обучения в рамках 1 модуля

Создание проекта.

Модуль 2. Создание цифровых рисунков

2.1. Знакомьтесь — пиксель

Пиксель. Свойства пикселя. Связь между размером пикселей и качеством изображения.

Создание изображения на компьютере в технике пиксель-арт. Загрузка файла в облако.

2.2. Рисуем в растре

Создание изображений (по образцу) в растровом графическом редакторе.

2.3. Рисуем в векторе

Отличие растровой и векторной графики.

Создание изображений (по образцу) в векторном графическом редакторе.

2.4. Проект по результатам обучения в рамках 2-го модуля

Создание проекта.

Модуль 3. Коммуникация в Сети

3.1. Персональная информация

Персональные данные. Согласие на обработку персональных данных. Отличие персональной информации от любой другой. Обезличивание.

Правильное заполнение профиля электронной почты.

3.2. Способы коммуникации в Сети

Социальная сеть. Персональные данные в социальных сетях. Сообщества. Личная страница.

Создание социальной сети.

3.3. Эффективная коммуникация

Этика. Этика общения в Интернете. Текстовые сообщения.

3.4. Проект по результатам обучения в рамках 3-го модуля

Создание проекта.

Модуль 4. Поиск информации в Сети

4.1. Поиск графической информации в Сети

Картинки. Поисковая система. Правила поиска информации в Интернете.

Поиск информации по заданной теме.

4.2. Поиск текстовой информации в Сети

Текстовые блоки. Поисковые системы. Правила поиска информации в Интернете.

Поиск информации по заданной теме.

4.3. Поиск по сайту

Сайт. Достоверность информации. Правила поиска информации в Интернете.

Поиск информации по заданной теме.

4.4. Проект по результатам обучения в рамках 4-го модуля

Создание проекта. Создание собственного сайта.

Модуль 5. Создание презентации для устных выступлений

5.1. Знакомство с презентациями

Презентация. Слайд. Правила оформления слайдов. Шаблон слайда.

Оформление текстовой информации в форме презентации.

5.2. Структурируем презентацию

Графическое оформление презентации. Рамка слайда. Фон слайда.

Создание презентации-шпаргалки с различным графическим оформлением слайдов в презентации.

5.3. Учимся оформлять истории

Правила оформления презентации. Нахождение ошибок в оформлении презентации. Заголовок. Текст. Картинка. Скриншоты.

Внесение изменений в готовую презентацию на основе комментариев.

5.4. Проект по результатам обучения в рамках 5-го модуля

Создание проекта.

Модуль 6. Табличное представление информации

6.1. Составление таблиц

Таблица. Отличие табличного представления от текстового. Форматирование таблицы.

Представление текстовой информации в виде таблицы из двух колонок.

6.2. Знакомство с табличным редактором

Табличный редактор. Отличие табличного редактора от текстового. Адресация ячеек. Изменение размеров ячейки.

Организация хранения текстовой информации в табличном редакторе.

6.3. Оформление ячеек

Ячейка. Работа с электронными таблицами. Изменение внешнего вида ячеек таблицы.

6.4. Проект по результатам обучения в рамках 6-го модуля

Создание проекта.

Модуль 7. Создание инфографики

7.1. Что такое инфографика?

Инфографика. Виды инфографики. Плакат. Виды плакатов. Шаблоны.

Оформление плаката с помощью шаблонов.

7.2. Создаём диаграммы

Диаграмма. Виды диаграмм.

Создание диаграммы.

7.3. Основы типографики

Типографика. Оформление текстовой информации в форме инфографики.

7.4. Проект по результатам обучения в рамках 7-го модуля

Создание проекта.

Модуль 8. Основы финансовой грамотности

8.1. Понятие о деньгах и бюджете

Деньги. Бюджет.

Создание собственной валюты.

8.2. Безналичные финансы

Безналичная оплата. Банковские карты.

8.3. Проектный урок. Планируем расходы на вечеринку.

Создание проекта.

Модуль 9. Основы финансовой грамотности

9.1. Знакомство с нейросетями

Нейросеть. Промпт.

Создание промпта. Текстовая генерация.

9.2. Генерация картинок и сцены

Генерация изображений для комикса с помощью нейросети.

9.3. Проработка персонажа

Доработка сгенерированных изображений.

9.4. Окончательная сборка и анимации

Создание проекта.

9.5. Выпускной

Создание проекта.

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, выполнение заданий в печатной тетради, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью выполнения заданий на платформе используются следующие механики:

- классический тест (выбор одного или нескольких правильных ответов);
- заполнение пропусков;
- классификация;
- сопоставление;
- сортировка;
- ответ в свободной форме, в т. ч. прикрепление файла.

3. Условия реализации Программы

3.1. Организационно-педагогические условия реализации Программы содержат:

учебно-методическое и информационное обеспечение Программы:

- поурочные методические рекомендации к занятиям;
- тематические презентации;
- рабочие тетради «Компьютерная грамотность» (изд. «Алгоритмики»);
- задания на платформе с автопроверкой;
- бонусные задания на платформе;
- программы и цифровые сервисы, в которых ученики будут создавать проекты.

требования к персональному компьютеру (ПК): Desktop стационарный ПК) / Лэптоп (ноутбук):

- центральный процессор с архитектурой x64-bit, выпущенный не более 5 лет назад и не менее чем с 4 потоками. Рекомендуются: все процессоры, вышедшие начиная с 2018 года, и не менее чем с 4 ядрами. Intel серии Core — i5, i7, i9 — не старше 8-го поколения, с частотой не менее 2,8 ГГц; AMD серии FX — не ниже FX-8350, все модели серии Ryzen, старшие модели серий A10 и A12 (9700, 9800), Athlon 200GE; Apple M1, M2;
- дискретная видеокарта (отдельный чип) с поддержкой графических редакторов DirectX 11/12 и новее, Shader Model 2.0 и новее;
- ОЗУ: DDR3 и новее, объёмом от 4 Гб минимально, рекомендуется 8 Гб и больше;
- операционная система (ОС) Windows 10, 11 / MacOS 12 Monterey и выше / Linux 22.04 и выше;
- браузер Google Chrome или Яндекс.Браузер, последней версии обновления;
- колонки, микрофон, монитор диагональю не менее 15" с разрешением от 1920 × 1080;
- клавиатура, мышь, звуковая карта, динамики;
- опционально: наушники, веб-камера.

требования к интернет-соединению:

- не менее 50 мб/с на устройство, на класс.

3.2. Материально-технические условия реализации Программы (перечень помещений, оборудования, приборов и необходимых технических средств обучения, используемых в образовательном процессе):

Наименование учебного оборудования и технических средств обучения	Единица измерения	Количество
Библиотечная д.45		
Учебный класс 1		
Ноутбук	шт	10
Стол ученический	шт	6
Стулья	шт	12
Стул преподавателя	шт	1
Стол преподавателя	шт	1
Телевизор	шт	1
Доска магнитно-маркерная	шт	1
Учебный класс 2		
Стол ученический	шт	6
Стулья	шт	6
Стул преподавателя	шт	1
Стол преподавателя	шт	1
Шкаф для пособий	шт	1
Доска магнитно-маркерная	шт	1
Комод для пособий	шт	2
Ноутбук	шт	7

Наименование учебного оборудования и технических средств обучения	Единица измерения	Количество
Сыромолотова, д.14		
Учебный класс 1		
Ноутбук	шт	13
Стол ученический	шт	12
Стулья	шт	12
Стул преподавателя	шт	1
Стол преподавателя	шт	1
Телевизор	шт	1
Доска магнитно-маркерная	шт	1

Учебный класс 2		
Стол ученический	шт	7
Стулья	шт	7
Стул преподавателя	шт	1
Стол преподавателя	шт	1
Стеллаж для пособий	шт	1
Телевизор	шт	1
Ноутбук	шт	8

Наименование учебного оборудования и технических средств обучения	Единица измерения	Количество
Уральская, д.59		
Учебный класс 1		
Ноутбук	шт	13
Стол ученический	шт	6
Стулья	шт	12
Стул преподавателя	шт	1
Стол преподавателя	шт	1
Телевизор	шт	1
Доска магнитно-маркерная	шт	1
Стеллаж	шт	1
Учебный класс 2		
Стол ученический	шт	7
Стулья	шт	7
Стул преподавателя	шт	1
Стол преподавателя	шт	1
Стеллаж для пособий	шт	1
Телевизор	шт	1
Ноутбук	шт	8

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Интерактивное занятие	2	Что такое информация и как компьютер с ней работает		Задания на платформе
2				Интерактивное занятие	2	Организуем хранение информации на компьютере		Задания на платформе
3				Интерактивное занятие	2	Как перенести информацию с одного компьютера на другой		Задания на платформе
4				Интерактивное занятие	2	Проектный урок. Введение в стопп-моушн		Проект
5				Интерактивное занятие	2	Знакомьтесь — пиксель		Задания на платформе
6				Интерактивное занятие	2	Рисуем в растре		Задания на платформе
7				Интерактивное занятие	2	Рисуем в векторе		Задания на платформе
8				Интерактивное занятие	2	Проектный урок. Иллюстрируем текст		Проект
9				Интерактивное занятие	2	Персональная информация		Задания на платформе
10				Интерактивное занятие	2	Способы коммуникации в Сети		Задания на платформе
11				Интерактивное занятие	2	Эффективная коммуникация		Задания на платформе
12				Интерактивное занятие	2	Проектный урок.		Проект

				ивное занятие		Создаём свою группу в социальной сети «Алгоритмика»		
13				Интеракт ивное занятие	2	Поиск графической информации в Сети		Задания на платформе
14				Интеракт ивное занятие	2	Поиск текстовой информации в Сети		Задания на платформе
15				Интеракт ивное занятие	2	Поиск по сайту		Задания на платформе
16				Интеракт ивное занятие	2	Проектный урок. Делаем общий сайт		Проект
17				Интеракт ивное занятие	2	Знакомство с презентациями		Задания на платформе
18				Интеракт ивное занятие	2	Структурируем презентацию		Задания на платформе
19				Интеракт ивное занятие	2	Учимся оформлять истории		Задания на платформе
20				Интеракт ивное занятие	2	Проектный урок. Создаём презентацию для устного выступления		Проект
21				Интеракт ивное занятие	2	Составление таблиц		Задания на платформе
22				Интеракт ивное занятие	2	Знакомство с табличным редактором		Задания на платформе
23				Интеракт ивное занятие	2	Оформление ячеек		Задания на платформе
24				Интеракт ивное занятие	2	Проектный урок. Играем в «Морской бой» при помощи		Проект

						табличного редактора		
25				Интерактивное занятие	2	Что такое инфографика?		Задания на платформе
26				Интерактивное занятие	2	Создаём диаграммы		Задания на платформе
27				Интерактивное занятие	2	Основы типографики		Задания на платформе
28				Интерактивное занятие	2	Проектный урок. Используем инфографику в презентации		Проект
29				Интерактивное занятие	2	Понятие о деньгах и бюджете		Задания на платформе
30				Интерактивное занятие	2	Безналичные финансы		Задания на платформе
31				Интерактивное занятие	2	Проектный урок. Планируем расходы на вечеринку.		Проект
32				Интерактивное занятие	2	Знакомство с нейросетями		Задания на платформе
33				Интерактивное занятие	2	Генерация картинок и сцены		Задания на платформе
34				Интерактивное занятие	2	Проработка персонажа		Задания на платформе
35				Интерактивное занятие	2	Окончательная сборка и анимации		Проект
36				Интерактивное занятие	2	Выпускной		Проект

Список литературы

1. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика, 2–4 классы, ФГОС. — М.: Просвещение, 2019.
2. Горячев А.В. УМК «Информатика», 1–4 классы. — М.: Бином, 2018.
3. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3–9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки. — 4-е изд. (эл.). — Генезис, 2016.
4. Rodney H. Jones, Christoph A. Hafner. Understanding digital literacies. — Routledge, 1 edition (2012).
5. F. Nascimbeni, S. Vosloo. Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks. — Office of Global Insight and Policy, August 2019.