

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Ставропольского края**

**Отдел образования администрации Левокумского муниципального округа**

**МКОУ СОШ №5**

РАССМОТРЕНО

Педагогическим  
советом

\_\_\_\_\_  
Протокол № от «» августа  
2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим  
советом

\_\_\_\_\_  
Протокол № от «» августа  
2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

\_\_\_\_\_  
Кизим Н.В. Приказ №  
от «» августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Увлекательный мир кроссвордов»**

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 12-15 лет

Составитель (разработчик):  
Орлова Виктория Владимировна, педагог  
дополнительного образования

**п. Кумская Долина, 2024 г**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Большинство современных подростков увлекаются компьютерными играми, шарадами, логическими квестами и ребусами. Программа дополнительного образования «Увлекательный мир кроссвордов» даст возможность обучающимся создавать что-то особенное, которое будет придумано и реализовано самостоятельно, что повысит собственную значимость и удовлетворит потребность в успешности.

Рабочая программа разработана для организации дополнительного образования для обучающихся 11 - 14 лет, рассчитана на 136 часов в год (2 занятия в неделю по 90 минут).

Форма реализации очная с применением дистанционных образовательных технологий в АИС «Навигатор дополнительного образования».

**Актуальность** программы заключается в предоставлении возможности обучающимся научиться эффективно использовать современные цифровые технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности. Программа имеет практическую направленность и способствует развитию познавательных интересов и творческих способностей детей, удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном, физическом совершенствовании.

Программа предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми при решении и составлении кроссвордов, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др. Многие задания составлены таким образом, чтобы они решались методами учебно-исследовательской и проектной деятельности. Большинство заданий встречаются в разных темах для того, чтобы показать возможности решения одной и той же задачи или проблемы различными средствами, обеспечивающими достижение требуемого результата, что в итоге приведет к способности выбирать оптимальное решение данной задачи или проблемы.

Курс «Увлекательный мир кроссвордов» носит прикладной характер и призван сформировать у обучающихся знания об элементах занимательности и закрепить технологические навыки оперирования различными программными средствами при создании занимательных материалов. При изучении курса обучающиеся узнают, что понимается под занимательным элементом, как его создать и как оформить на компьютере.

Прикладные навыки отрабатываются учениками в ходе разработки и оформления занимательных заданий. Самостоятельная работа обучающихся заключается в подборе занимательных материалов по темам и разработке заданий, которые они оформляют на занятиях курса.

Для создания и оформления материалов применяются программы: текстовый процессор Word, графические редакторы Paint и Gimp, программа составления кроссвордов «Кроссворд», электронные энциклопедии, программа для создания презентаций PowerPoint, а также Online сервисы по созданию кроссвордов и ребусов.

### **Цель:**

- ✓ формирование понятий и навыков разработки и создания занимательных материалов с помощью современных программных средств.

### **Задачи:**

- ✓ познакомить учащихся с занимательными заданиями и их спецификой;
- ✓ сформировать умения создания и оформления занимательных материалов с применением различных прикладных программных средств компьютера;
- ✓ сформировать умения грамотно представить занимательный материал окружающим;
- ✓ продемонстрировать возможности типовых и специализированных программных средств по созданию и оформлению занимательного материала;
- ✓ расширить знания по ранее изученным программам, а также изучить новые компьютерных программ, которые не входят в базовый курс информатики.

## Описание места учебного предмета в учебном плане школы

Курс внеурочной деятельности «Увлекательный мир кроссвордов» реализует общеинтеллектуальное направление деятельности.

Данная программа гарантирует обеспечение единства образовательного пространства за счет преемственности, интеграции, предоставления равных возможностей и качества образования.

Программа предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми при решении и составлении кроссвордов, ребусов, задач-рисунков, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др. Многие задания составлены таким образом, чтобы они решались методами учебно-исследовательской и проектной деятельности. Большинство заданий встречаются в разных темах для того, чтобы показать возможности решения одной и той же задачи различными средствами, обеспечивающими достижение требуемого результата, что в итоге приведет к способности выбирать оптимальное решение данной задачи или проблемы.

### 1. Результаты освоения курса

Основные *личностные* результаты, формируемые в процессе освоения программы – это:

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность.

**Метапредметными результатами** изучения курса являются:

#### Регулятивные:

##### **Базовый уровень:**

- умение действовать по заданному образцу;
- понимание цели своих действий;
- планирование действия с помощью учителя и самостоятельно;
- проявление познавательной и творческой инициативы;
- оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаимооценка;
- адекватное восприятие предложений товарищей, учителей, родителей.

##### **Профильный уровень:**

- умение преобразовывать творческий замысел.

#### Познавательные:

##### **Базовый уровень:**

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; поиск информации в газетах, журналах, на интернет-сайтах и проведение простых опросов и интервью;
- формирование умений представлять информацию в зависимости от поставленных задач в виде таблицы, схемы, графика, диаграммы, диаграммы связей (интеллект-карты);
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.

***Профильный уровень:***

- умение составлять алгоритм выполнения задания.

**Коммуникативные:**

***Базовый уровень:***

- составление занимательных задач в разной форме;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение излагать своё мнение, аргументировать свою точку зрения и давать оценку событий;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

***Профильный уровень:***

- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности,

## **2. Содержание курса**

### **Тема 1. Занимательность – 6 час**

Что понимать под занимательностью. Элементы занимательности. Их классификация. Правила создания кроссвордов.

### **Тема 2. Ребусы – 10 часов**

Ребус как способ шифровки рисунками. Правила составления и разгадывания ребусов. Создание и оформление ребусов. Выполнение проектов.

### **Тема 3. Кроссворды – 90 часов**

Виды кроссвордов. Правила их составления и оформления. Разгадывание кроссвордов с помощью электронных энциклопедий. Оформление кроссвордов средствами текстового процессора. Разработка занимательного материала по собственному выбору. Выполнение проектов.

### **Тема 4. Занимательные задачи – 16 часов**

Виды занимательных задач. Их особенности. Правила разработки. Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов. Выполнение проектов.

### **Тема 5. Проектная деятельность – 14 часов**

Презентация проектов.

### 3. Тематическое планирование

№	Тема раздела	Количество часов
1.	Занимательность	6
2.	Ребусы	10
3.	Кроссворды	90
4.	Занимательные задачи	16
5.	Презентация проектов	14
	<b>ИТОГО:</b>	<b>136</b>

#### Приложение

#### Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения УМК:

##### Список литературы

1. Стандарт общего образования по «Информатике и ИКТ» / Программы для общеобразовательных учреждений. Информатика. 2-11 классы: методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Примерная программа основного общего образования по информатике и информационным технологиям / Программы для общеобразовательных учреждений. Информатика. 2-11 классы: методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Залогова Л. А. Практикум по компьютерной графике. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2010.
4. Зубрилин А. А. Викторины по информатике // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2005. № 2.
5. Зубрилин А. А. Занимательные задачи на уроках информатики//Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2004. № 5.
6. Зубрилин А. А. Игровой компонент в обучении информатике // Информатика в начальном образовании: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2001. № 3.
7. Зубрилин А. А. Решение кроссвордов как способ проверки знаний // Информатика и образование. 2002. № 8.
8. Угринович Н. Д. и др. Практикум по информатике, и информационным технологиям: Учебное пособие для общеобразовательных учреждений. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
9. Шафрин Ю. А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч. 2: Офисная технология и информационные системы. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.

#### Дополнительные пособия для учителя:

##### Интернет-ресурсы:

##### Online сервисы по созданию кроссвордов.

Сервис составления кроссворда онлайн из слов – CROSS

[http://cross.highcat.org/ru\\_RU/#](http://cross.highcat.org/ru_RU/#)

Фабрика кроссвордов

<http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

Конструктор кроссвордов OnlineTestPad

<https://onlinetestpad.com/ru/crosswordmaker>

Сервис Biouroki

<http://biouroki.ru>

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Элементы содержания	Планируемые результаты	
			Метапредметные	Личностные
	<b>Занимательность</b>	<b>6</b>		
1-6	Что понимать под занимательностью. Элементы занимательности. Их классификация	Понятие об элементах занимательности		
	<b>Ребусы</b>	<b>10</b>		
7	Ребус как способ шифровки рисунками. Правила составления и разгадывания ребусов	Ребус, элементы занимательности	<p style="text-align: center;"><u>Регулятивные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение действовать по заданному образцу;</li> <li>• понимание цели своих действий;</li> <li>• планирование действия с помощью учителя и самостоятельно;</li> <li>• проявление познавательной и творческой инициативы;</li> <li>• оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаимооценка;</li> <li>• адекватное восприятие предложений товарищей, учителей, родителей.</li> </ul> <p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение преобразовывать творческий замысел.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Познавательные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• освоение способов решения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;</li> <li>• формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;</li> <li>• развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;</li> <li>• формирование коммуникативной</li> </ul>
8	Подготовка к созданию и оформлению ребусов	Ребус		
9	Подготовка к созданию и оформлению ребусов	Ребус		
10	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
11	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
12	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		

13	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint	проблем творческого и поискового характера; • использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; поиск информации в газетах, журналах, на интернет-сайтах и проведение простых опросов и интервью;	компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
14	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint	• формирование умений представлять информацию в зависимости от поставленных задач в виде таблицы, схемы, графика, диаграммы, диаграммы связей (интеллект-карты);	• формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
15	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint	• овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
16	Оформление ребусов в текстовом редакторе Word, средствами графических редакторов и программы PowerPoint	Ребус Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint	<p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение составлять алгоритм выполнения задания.</li> </ul> <p><u>Коммуникативные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составление занимательных задач в разной форме;</li> <li>• готовность слушать собеседника и вести диалог;</li> <li>• готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;</li> <li>• умение излагать своё мнение, аргументировать свою точку зрения и</li> </ul>	• развитие эстетического сознания через творческую деятельность

			<p>давать оценку событий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</li> </ul> <p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности</li> </ul>	
	<b>Кроссворды</b>	<b>90</b>		
17-21	Виды кроссвордов. Правила их составления и оформления	Кроссворд, правила составления кроссвордов	<p><u>Регулятивные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение действовать по заданному образцу;</li> <li>• понимание цели своих действий;</li> <li>• планирование действия с помощью учителя и самостоятельно;</li> <li>• проявление познавательной и творческой инициативы;</li> <li>• оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаим-ооценка;</li> <li>• адекватное восприятие предложений товарищей, учителей, родителей.</li> </ul> <p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение преобразовывать творческий замысел.</li> </ul> <p><u>Познавательные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• освоение способов решения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;</li> <li>• формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;</li> <li>• развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;</li> <li>• формирование коммуникативной</li> </ul>
22-30	Разгадывание кроссвордов с помощью электронных энциклопедий	Кроссворд, электронная энциклопедия		
31	Создание и оформление кроссвордов средствами текстового редактора	Кроссворд, Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
32	Создание и оформление кроссвордов средствами текстового редактора	Кроссворд, Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
33	Создание и оформление кроссвордов средствами текстового редактора	Кроссворд, Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
34	Создание и оформление кроссвордов средствами графического редактора	Кроссворд, Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
35	Создание и оформление	Кроссворд,		

	кроссвордов средствами графического редактора	Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	проблем творческого и поискового характера; • использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; поиск информации в газетах, журналах, на интернет-сайтах и проведение простых опросов и интервью;	компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
36	Создание и оформление кроссвордов средствами графического редактора	Кроссворд, Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	• формирование умений представлять информацию в зависимости от поставленных задач в виде таблицы, схемы, графика, диаграммы, диаграммы связей (интеллект-карты); • овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.	• формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
	Виды автоматизированных программы для составления кроссвордов. Программа составления кроссвордов «Кроссворд».Рабочая область	Программа «Кроссворд»	<b>Профильный уровень:</b> • умение составлять алгоритм выполнения задания.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
21	Виды автоматизированных программы для составления кроссвордов. Программа составления кроссвордов «Кроссворд». Рабочая область	Онлайн сервисы	<b>Коммуникативные:</b> <b>Базовый уровень:</b> • составление занимательных задач в разной форме; • готовность слушать собеседника и вести диалог; • готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; • умение излагать своё мнение, аргументировать свою точку зрения и	• развитие эстетического сознания через творческую деятельность

			<p>давать оценку событий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</li> </ul> <p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности</li> </ul>	
	<b>Занимательные задачи</b>	<b>16</b>		
<b>106-108</b>	Виды занимательных задач. Правила разработки занимательных задач	Занимательность, Задачи-рисунки	<p><u>Регулятивные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение действовать по заданному образцу;</li> <li>• понимание цели своих действий;</li> <li>• планирование действия с помощью учителя и самостоятельно;</li> <li>• проявление познавательной и творческой инициативы;</li> <li>• оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаим-ооценка;</li> <li>• адекватное восприятие предложений товарищей, учителей, родителей.</li> </ul> <p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение преобразовывать творческий замысел.</li> </ul> <p><u>Познавательные:</u></p> <p><b>Базовый уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• освоение способов решения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;</li> <li>• формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;</li> <li>• развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;</li> <li>• формирование коммуникативной</li> </ul>
<b>109-110</b>	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word, средствами графических редакторов и программы для создания презентаций PowerPoint	Занимательность, Задачи-рисунки		
<b>111</b>	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word, средствами графических редакторов и программы для создания презентаций PowerPoint	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
<b>112</b>	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word, средствами графических редакторов и программы для создания презентаций PowerPoint	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
<b>113</b>	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word,	Занимательность, Задачи-рисунки		

	средствами графических редакторов и программы для создания презентаций PowerPoint	Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	проблем творческого и поискового характера; • использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; поиск информации в газетах, журналах, на интернет-сайтах и проведение простых опросов и интервью; • формирование умений представлять информацию в зависимости от поставленных задач в виде таблицы, схемы, графика, диаграммы, диаграммы связей (интеллект-карты); • овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.	компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня; • формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
114	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word, средствами графических редакторов и программы для создания презентаций PowerPoint	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	• формирование базовыми предметными и межпредметными понятиями.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
115	Разработка занимательного материала по собственному выбору. Выполнение проектов	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	<b>Профильный уровень:</b> • умение составлять алгоритм выполнения задания.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
116	Разработка занимательного материала по собственному выбору. Выполнение проектов	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	<b>Профильный уровень:</b> • умение составлять алгоритм выполнения задания.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
117	Разработка занимательного материала по собственному выбору. Выполнение проектов	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	<b>Профильный уровень:</b> • умение составлять алгоритм выполнения задания.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
118	Разработка занимательного материала по собственному выбору.	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редакторPaint Программа PowerPoint	<b>Профильный уровень:</b> • умение составлять алгоритм выполнения задания.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
119-121	Защита проектов	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редакторPaint	<b>Профильный уровень:</b> • умение составлять алгоритм выполнения задания.	• формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

		Программа PowerPoint	<p>давать оценку событий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</li> </ul> <p><b>Профильный уровень:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности</li> </ul>	
	<b>Проектная деятельность</b>	<b>14</b>		
<b>122-136</b>	Разработка занимательного материала по собственному выбору, Проектная деятельность	Занимательность, Задачи-рисунки Текстовый редактор Word Графический редактор Paint Программа PowerPoint		
	<b>Итого:</b>	<b>136</b>		