

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
НОВОРОПСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА**

**Аннотация к рабочей программе  
курса внеурочной деятельности «Информатика» для 2-4 классов**

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Информатика» является частью основной образовательной программы начального общего образования (ООП НОО) МБОУ Новоропской СОШ, разработана в соответствии с пунктом 31.1 ФГОС НОО, входит в вариативную часть плана внеурочной деятельности по направлению «Занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных потребностей обучающихся» и реализуется 3 года со 2 по 4 класс.

Рабочая программа разработана учителями начальных классов с использованием следующих пособий:

1. Матвеева Н.В., Челак Е.Н. Информатика и ИКТ. 2-4 класс. Программы и планирование. Методическое пособие - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний
2. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика. Учебники для 2,3,4 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Информатика» разработана в соответствии с Положением о рабочих программах и определяет организацию образовательной деятельности учителя в школе по курсу внеурочной деятельности. Рабочая программа содержит следующие структурные элементы:

- пояснительную записку;
- общую характеристику и цели изучения курса внеурочной деятельности «Информатика»;
- место курса внеурочной деятельности «Информатика» в плане внеурочной деятельности;
- содержание курса внеурочной деятельности «Информатика»;
- планируемые результаты (личностные, метапредметные);
- тематическое планирование, сформированное с учётом рабочей программы воспитания и возможностью использования ЭОР/ЦОР и определяющее формы организации внеурочной деятельности.

Рабочая программа обсуждена на заседании ШМО учителей начальных классов, принята решением педагогического совета (протокол №10 от 28.08.2023г.), утверждена приказом по МБОУ Новоропской СОШ №68 от 28.08.2023г. в качестве части содержания ООП НОО

На основе данной программы учителем разрабатывается КТП в соответствии с Положением о календарно-тематическом планировании по учебному предмету, курсу, модулю. КТП рассматривается на заседании ШМО и согласуется с заместителем по УВР.

**Выписка  
из основной образовательной программы начального общего образования**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
курса внеурочной деятельности «Информатика»  
для обучающихся 2-4 классов  
срок реализации 3 года**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), федеральной образовательной программы начального общего образования (ФОП НОО). Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА И ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Цель курса внеурочной деятельности «Информатика» в начальной школе - формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Курс информатики вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД, формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Предлагаемый курс информатики опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с развивающим обучением. В частности, решения

приоритетной задачи начального образования – формирования УУД – формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребенка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

Во 2 классе дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В 3 классе школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приема/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий», и «Мир моделей», формируются представления о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятия управления собой, другими людьми, техническими устройствами, ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером, школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в четвертом классе.

## **МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ПЛАНЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Программа курса внеурочной деятельности «Информатика» реализуется в работе с обучающимися 2-4 классов: во 2 классе - 17 часов, в 3 классе – 17 часов, в 4 классе – 17 часов.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Содержание занятий**

В содержательном плане данный курс создавался как основа любого курса информатики, подготовленного в соответствии с минимумом личностных и метапредметных планируемых результатов образовательной области «Информатика».

#### **Содержание курса строится на основе трех основных идей:**

1. Элементарного изложения содержания курса на уровне формирования предварительных понятий и представлений о компьютере.
2. Разделение в представлении школьника реальной и виртуальной действительности, если под виртуальной действительностью понимать, например, понятия, мышление и компьютерные модели.
3. Формирование и развитие умения целенаправленно и осознанно представлять (кодировать) информацию в виде текста, рисунка, таблицы, схемы, двоичного кода и т. д., т. е. описывать объекты реальной и виртуальной действительности в различных видах и формах на различных носителях информации.

#### **Содержание занятий во 2 классе**

##### **Виды информации. Человек и компьютер.**

**Человек и информация.** Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Источники и информации. Приемники информации. Компьютер и его части.

*Человек и информация:* мы живем в мире информации; информацию человек воспринимает с помощью органов чувств (глаза, уши, нос, язык, кожа).

*В мире звуков:* мы живем в мире звуков; звуки несут человеку информацию; пример звуковой информации.

*Какая бывает информация:* звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная (осознательная), обонятельная; примеры.

*Источники информации:* природные источники информации (солнце, человек, петух, хлеб и т. д.) и искусственные источники информации (колотушка сторожка и пр.)

*Приёмники информации:* люди и животные – приемники различных видов информации (на примерах).

*Радио и телефон:* радио и телефон как устройство для передачи информации; телефон – средство связи и общения.

*Человек и компьютер:* человек создал для себя разные инструменты: орудия труда, музыкальные инструменты, а также компьютер как помощник при работе информацией, например, с текстовой и графической.

*Компьютер и его части:* компьютер состоит из связанных между собой частей устройств.

##### **Кодирование информации.**

Носители информации и их виды. Кодирование. Способы кодирования. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

*Носители информации:* звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители, любые предметы (на примерах).

*Кодирование информации:* звуковое кодирование; рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы.

*Алфавит и кодирование информации:* греческий и латинский алфавиты как основа алфавитного письма.

*Английский алфавит и славянская азбука:* происхождение и использование.

*Письменные источники информации:* папирусы, свитки, книги, архивы.

*Разговорный и компьютерный языки:* люди разговаривают на естественном языке; современный человек создал искусственные (формальные) языки, построенные на строгих правилах; компьютерный алфавит.

### **Информация и данные.**

Текстовые данные. Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование.

Числовые данные. Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

*Текстовые данные:* если информация закодирована текстом, то это текстовые данные.

*Текстовая информация:* древние тексты, современные тексты (на примерах).

*Числовая информация:* способы счета предметов и древности, человек и информация - это форма представления информации и способ кодирования информации.

*Графические данные:* рисунок несет образную информацию

*Время и числовая информация:* число как способ представления информации о времени, даты, календарь, текущая дата.

*Числовые данные:* информация которую можно записать числами – это числовые данные.

*Число и кодирование информации:* число несет в себе информацию о размере предметов, о расстоянии, о времени; с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию.

*Десятичное кодирование:* числовое десятичное кодирование, порядковые номера.

*Код из двух знаков:* звуковое двоичное кодирование информации; письменное двоичное кодирование.

*Помощники человека при счете:* абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

### **Документ и способы его создания.**

Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа.

Создание графического документа. *Документ:* древний письменный документ, музейный документ.

*Электронный документ и файл:* документ, созданный с помощью компьютера, программы, файл, имя файла,

расширение. *Поиск документа:* архив, библиотека, интернет. *Создание текстового документа:* текстовый редактор, оформление документов *Создание графического документа:* графический редактор, сканер, графический планшет, принтер, цифровая печать

## **Содержание занятий в 3 классе**

### **Информация. Человек и компьютер (повторение)**

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Источники и информации. Приемники информации. Компьютер и его части.

*Человек и информация:* мы живем в мире информации; информацию человек воспринимает с помощью органов чувств (глаза, уши, нос, язык, кожа).

*В мире звуков:* мы живем в мире звуков; звуки несут человеку информацию; пример звуковой информации.

*Какая бывает информация:* звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная (осозательная), обонятельная; примеры.

*Источники информации:* природные источники информации (солнце, человек, петух, хлеб и т. д.) и искусственные источники информации (колотушка сторожка и пр.)

*Приёмники информации:* люди и животные – приемники различных видов информации (на примерах).

*Радио и телефон:* радио и телефон как устройство для передачи информации; телефон – средство связи и общения.

*Человек и компьютер:* человек создал для себя разные инструменты: орудия труда, музыкальные инструменты, а также компьютер как помощник при работе информацией, например, с текстовой и графической.

*Компьютер и его части:* компьютер состоит из связанных между собой частей устройств.

### **Действия с информацией.**

Носители информации и их виды. Кодирование. Способы кодирования. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

*Носители информации:* звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители, любые предметы (на примерах).

*Кодирование информации:* звуковое кодирование; рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы.

*Алфавит и кодирование информации:* греческий и латинский алфавиты как основа алфавитного письма.

*Английский алфавит и славянская азбука:* происхождение и использование.

*Письменные источники информации:* папирусы, свитки, книги, архивы.

*Разговорный и компьютерный языки:* люди разговаривают на естественном языке; современный человек создал искусственные (формальные) языки, построенные на строгих правилах; компьютерный алфавит.

### **Мир объектов.**

Текстовые данные. Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование.

Числовые данные. Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

*Текстовые данные:* если информация закодирована текстом, то это текстовые данные.

*Текстовая информация:* древние тексты, современные тексты (на примерах).

*Числовая информация:* способы счета предметов и древности, человек и информация - это форма представления информации и способ кодирования информации.

*Графические данные:* рисунок несёт образную информацию

*Время и числовая информация:* число как способ представления информации о времени, даты, календарь, текущая дата.

*Числовые данные:* информация которую можно записать числами – это числовые данные.

*Число и кодирование информации:* число несет в себе информацию о размере предметов, о расстоянии, о времени; с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию.

*Десятичное кодирование:* числовое десятичное кодирование, порядковые номера.

*Код из двух знаков:* звуковое двоичное кодирование информации; письменное двоичное кодирование.

*Помощники человека при счете:* абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

### **Компьютер, системы и сети.**

Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа. Создание графического документа.

*Документ:* древний письменный документ, музейный документ.

*Электронный документ и файл:* документ созданный с помощью компьютера, программы, файл, имя файла, расширение.

*Поиск документа:* архив, библиотека, интернет.

*Создание текстового документа:* текстовый редактор, оформление документов

*Создание графического документа:* графический редактор, сканер, графический планшет, принтер, цифровая печать

## **Содержание занятий в 4 классе**

### **Информация, человек и компьютер, объект (повторение)**

Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.

### **Понятие, суждение, умозаключение**

Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.

### **Мир моделей**

Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Компьютер как исполнитель.

### **Управление**

Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления. Управляющее воздействие. Средства управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

## **Планируемые результаты освоения программы курса внеурочной деятельности «Информатика»**

### **Личностные :**

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

### **Метапредметные:**

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- 6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

**В ходе внеурочной деятельности по направлению «Занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных потребностей обучающихся» будут решены следующие задачи основной образовательной программы начального общего образования:**

- формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности,

- формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;

- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;

- овладение приемами и способами информационной деятельности;

- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

При реализации рабочей программы курса внеурочной деятельности «Информатика» создаются условия, обеспечивающие возможность формирования функциональной грамотности обучающихся как способности решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных метапредметных и универсальных способов деятельности: читательская грамотность (ЧГ), креативное мышление (КМ), глобальные компетенции (ГК), математическая грамотность (МГ)

### Тематическое планирование

Основной формой реализации программы по внеурочной деятельности «Информатика» являются занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных потребностей обучающихся. В ходе реализации программы курса «Информатика» учащиеся выполняют практические работы, проекты, викторины, кроссворды, с ними проводятся познавательные беседы, познавательные игры.

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Информатика» разработана с учётом рабочей программы воспитания, что отражено в личностных планируемых результатах и обеспечивает реализацию инвариантных модулей (ИМ) программы «Внеурочная деятельность» и «Внешкольные мероприятия».

### 2 класс

№	Тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Программа воспитания
Виды информации. Человек и компьютер		(5)		
1	Человек и информация.	1	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/ru/br/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=upil&amp;class[]=45&amp;subject[]=19">http://school-collection.edu.ru/catalog/ru/br/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=upil&amp;class[]=45&amp;subject[]=19</a>  <a href="http://methodist.lbz.ru/lectio ns/8/">http://methodist.lbz.ru/lectio ns/8/</a>	<b>ИМ «Внеурочная деятельность».</b> Формирование информационной культуры. Знакомство с основными понятиями в информатике, а также правилами безопасного использования компьютера и интернета. Применение интерактивных форм учебной работы — интеллектуальных, стимулирующих познавательную мотивацию, игровых методик, дискуссий, дающих возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы, которая учит
2	Источники информации Приемники информации.	1		
3	Компьютер и его части.	1		
4	Повторение по теме «Виды информации. Человек и компьютер».	1		
5	Викторина по теме «Виды информации. Человек и компьютер».	1		
Кодирование информации		(5)		
6	Носители информации и их виды	1		
7	Кодирование информации. Звуковое кодирование, рисуночное письмо, Буквенное кодирование и	1		

	иероглифы.			<p>строить отношения и действовать в команде, способствует развитию критического мышления, инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся, планирование и выполнение индивидуальных и групповых проектов воспитательной направленности.</p> <p><b>ИМ «Внешкольные мероприятия».</b> Внешкольные тематические мероприятия воспитательной направленности, организуемые педагогами по информатике</p>
8	Языки людей и языки программирования.	1		
9	Текстовые данные.	1		
10	Игра по теме «Кодирование информации»	1		
Информация и данные		(4)		
11	Графические данные.	1		
12	Числовая информация. Десятичное кодирование.	1		
13	Двоичное кодирование. Числовые данные	1		
14	Кроссворд по теме «Информация и данные»	1		
Документ и способы его создания		(3)		
15	Документ и его создание Создание текстового документа. Создание графического документа.	1		
16	Электронный документ и файл. Поиск документа.	1		
17	Проект «Главные символы страны»	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17		

### 3 класс

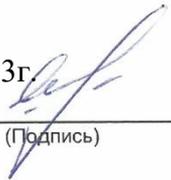
№	Тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Программа воспитания
	Информация, человек и компьютер (повторение)	(3)		
1	Человек и информация. Источники информации. Приемники информации	1	<p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/ru/br/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&amp;class[]=45&amp;subject[]=19">http://school-collection.edu.ru/catalog/ru/br/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&amp;class[]=45&amp;subject[]=19</a></p> <p><a href="http://metodist.lbz.ru/lectio ns/8/">http://metodist.lbz.ru/lectio ns/8/</a></p>	<p><b>ИМ «Внеурочная деятельность».</b> Формирование информационной культуры. Знакомство с основными понятиями в информатике, а также правилами безопасного использования компьютера и интернета. Применение интерактивных форм учебной работы — интеллектуальных, стимулирующих познавательную мотивацию, игровых методик, дискуссий, дающих возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы, которая учит строить отношения и действовать в команде, способствует развитию критического мышления, инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся, планирование и выполнение индивидуальных и групповых проектов воспитательной направленности.</p> <p><b>ИМ «Внешкольные мероприятия».</b> Внешкольные тематические мероприятия воспитательной направленности, организуемые педагогами по информатике</p>
2	Носители информации. Компьютер и его части	1		
3	Игра по теме «Информация, человек и компьютер».	1		
Действия с информацией		(4)		
4	Получение информации. Предоставление информации	1		
5	Кодирование информации. Кодирование и шифрование данных	1		
6	Хранение информации	1		
7	Кроссворд по теме «Обработка информации и данных	1		
Мир объектов (5)		(5)		
8	Объект, его имя и свойства	1		
9	Функции объекта	1		
10	Отношения между объектами	1		
11	Характеристика объекта Документ и данные об объекте	1		
12	Викторина по теме «Мир объектов»	1		
Компьютер, системы и сети (5)		(5)		
13	Компьютер – это система	1		
14	Системные программы и операционная система.	1		
15	Файловая система.	1		
16	Компьютерные сети	1		
17	Информационные системы	1		

	Игра по теме «Компьютер, системы и сети»			
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	17		

#### 4 класс

№	Тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Программа воспитания
	Информация, человек и компьютер, объект (повторение)	(4)		
1	Человек в мире информации Действия с данными	1	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/ru-br/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=popup&amp;class[]=45&amp;subject[]=19">http://school-collection.edu.ru/catalog/ru-br/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=popup&amp;class[]=45&amp;subject[]=19</a>  <a href="http://metodist.lbz.ru/lectio ns/8/">http://metodist.lbz.ru/lectio ns/8/</a>	<b>ИМ «Внеурочная деятельность».</b> Формирование информационной культуры. Знакомство с основными понятиями в информатике, а также правилами безопасного использования компьютера и интернета. Применение интерактивных форм учебной работы — интеллектуальных, стимулирующих познавательную мотивацию, игровых методик, дискуссий, дающих возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы, которая учит строить отношения и действовать в команде, способствует развитию критического мышления, инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся, планирование и выполнение индивидуальных и групповых проектов воспитательной направленности. <b>ИМ «Внешкольные мероприятия».</b> Внешкольные тематические мероприятия воспитательной направленности, организуемые педагогами по информатике
2	Объект и его свойства	1		
3	Компьютер как система	1		
4	Игра по теме «Информация, человек и компьютер, объект»	1		
	Понятие. Суждение. Умозаключение.	(5)		
5	Мир понятий	1		
6	Деление понятий. Обобщение понятий	1		
7	Отношения между понятиями Понятия «истина» и «ложь»	1		
8	Суждение. Умозаключение	1		
9	Викторина по теме «Понятие. Суждение. Умозаключение»	1		
	Мир моделей (5)	(5)		
10	Модель объекта	1		
11	Текстовая и графическая модели	1		
12	Алгоритм как модель действий Формы записи алгоритмов	1		
13	Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель	1		
14	Проект по теме «Мир моделей»	1		
	Управление (3)	(3)		
15	Кто кем и зачем управляет Управляющий объект и объект управления	1		
16	Цель управления Управляющее воздействие. Средство управления	1		
17	Игра по теме «Современные средства коммуникации»	1		
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34		

Выписка верна 29.08.2023г.

Директор школы /  / С.В.Слывакова/

(Подпись)