

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Шумская средняя общеобразовательная школа»
МКОУ «Шумская СОШ»

Рассмотрено
педагогическим советом
Протокол № 1
от «12» августа 2019 г.

Согласовано _____
Заместитель директора по УВР
Шарапковой Т.А.
«13» августа 2019 г.

Утверждено _____
Директор МКОУ «Шумская
СОШ» Усова О.В.
Приказ № 161 - Д
от «14» августа 2019 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Мир информатики»
общеинтеллектуальной направленности
для детей 7 – 10 лет
Срок реализации программы: 3 года

Автор программы:
Зазнобова О.А.,
учитель информатики
и ИКТ

р. п. Шумский
2019 г.

Пояснительная записка.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир информатики» составлена на основе авторской программы курса предмета «Информатика» для 2 – 4 классов средней общеобразовательной школы Матвеевой Н.В. из сборника «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/Сост. М.Н. Бородин. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

При создании программы учитывались требования федерального компонента государственного стандарта начального общего образования.

Информатика относится к предметам естественнонаучного цикла и, наряду с математикой, является фундаментальным ядром начального образования. Предметы данного цикла рассматриваются как **целостная система** сведений о мире, связях, отношениях, зависимостях и закономерностях окружающей действительности. Представление информации в данном цикле опирается на общие категории, универсальные методы познания и формализации знаний, межпредметные связи, практическую направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребёнка. Информатика и математика вносят большой вклад в формирование у учащихся целостного естественнонаучного мировоззрения, в развитие потребности к познанию и в формирование системного опыта, как познавательной деятельности, так и практического применения знаний и умений. Программа «Информатика» отличается системным представлением учебной информации. При этом происходит:

1. Поэтапное формирование понятий «информация», «система», «алгоритм» и других важных представлений.

2. Развитие системных представлений на основе усвоения школьниками представлений о связях и отношениях объектов реальной действительности между собой и возникающих при этом системных эффектах.

3. Формирование алгоритмического подхода к решению текстовых задач, что является наиболее значимой проблемой в процессе обучения в старших классах.

4. Единство и согласованность «по горизонтали» и «вертикали» с другими дисциплинами используемого учебного материала (межпредметная интеграция).

5. Практическая направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребенка работы с информацией (ее анализ, синтез и разные способы поиска, хранения, обработки и передачи).

Моделирование как универсальный метод познавательной деятельности является одной из тем содержания информатики в начальной школе. Представление информации осуществляется в сочетании методов **индукции** (от реальных объектов и явлений к их формализованному описанию и построению информационных и математических моделей) и **дедукции** (от

построения/изучения моделей на уровне концептуальных систем понятий к реальным объектам и явлениям).

Операционно-деятельностный компонент УМК «Информатика» включает в себя задания, формирующие **исследовательские** и **проектные умения**. Так, осуществляется формирование и развитие умения наблюдать и анализировать объекты (предметы, процессы и явления), выделять их свойства, обобщать необходимые данные, формулировать проблему, выдвигать и проверять гипотезу, синтезировать получаемые знания в форме математических и информационных моделей, самостоятельно осуществлять планирование и прогнозирование своих практических действий. В результате происходит усвоение учащимися универсальной логики познания, развитие общих интеллектуальных умений, приобретение опыта организации познавательной, исследовательской и проектной деятельности, развитие потребности в самообразовании и многое другое. В частности, происходит формирование и развитие понятий «модель», «моделирование», овладение общими средствами информационного и математического моделирования. При организации компьютерного практикума осуществляется использование общих средств информационного и математического моделирования в организации исследования информационных объектов и при создании компьютерных проектов.

Целью курса является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также 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.

Задачами курса являются:

- 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.

Объем программы – 102 часа. Каждый год обучения рассчитан на 34 часа. Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Программа «Мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 2- 4 классов.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с

ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Планируемые результаты

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общеучебных умений (УУД). Особенностью курса «Информатика» является целенаправленность формирования именно УУД. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «Информатика», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Достижение «умения учиться» предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности, которые включают:

- 1) учебные мотивы;
- 2) учебную цель;
- 3) учебную задачу;
- 4) учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка);
- 5) метапредметные учебные действия (умственные действия учащихся, направленные на анализ и управление своей познавательной деятельностью, будь то определение стратегии решения математической задачи, запоминание фактического материала по истории или планирование совместного с другими учащимися лабораторного эксперимента по физике или химии).

Виды УУД (блоки) – это личностный блок; регулятивный (включающий также действия саморегуляции); познавательный; коммуникативный.

В блок **личностных универсальных учебных действий** входят жизненное, личностное, профессиональное самоопределение:

1. **Действие смыслообразования**, т. е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения, побуждающим деятельность, и тем, ради чего она осуществляется. Ученик должен задаваться вопросом о том, «какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него.

2. **Действие нравственно-этического оценивания** усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей.

В блок **регулятивных действий** включаются действия, обеспечивающие организацию учащимся своей учебной деятельности:

1. **целеполагание как постановка учебной задачи** на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;

2. **планирование** – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;

3. **прогнозирование** – предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик;

4. **контроль** в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

5. **коррекция** – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;

6. **оценка** – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения;

7. **способность к волевому усилию** – к выбору в ситуации мотивационного конфликта, к преодолению препятствий.

В *познавательный блок* включаются:

1. Общеучебные действия:

1.1. самостоятельное **выделение и формулирование** познавательной цели;

1.2. **поиск и выделение** необходимой информации;

1.3. применение **методов информационного поиска**, в том числе с помощью компьютерных средств;

1.4. **знаково-символические действия**, включая **моделирование** (преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта и преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область);

1.5. **умение структурировать** знания;

1.6. умение осознанно и произвольно **строить речевое высказывание** в устной и письменной форме;

1.7. **рефлексия способов и условий действия**, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;

1.8. **смысловое чтение** как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;

1.9. **извлечение необходимой информации** из прослушанных текстов различных жанров;

1.10. определение **основной и второстепенной** информации;

1.11. свободная ориентация и **восприятие текстов** художественного, научного, публицистического и официально-делового стилей; понимание и адекватная оценка языка средств массовой информации;

1.12. **умение адекватно**, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста;

1.13. **умение составлять тексты** различных жанров, соблюдая нормы построения текста (соответствие теме, жанру, стилю речи и др.).

2. Универсальные логические действия:

2.1. **анализ объектов** с целью выделения признаков (существенных, несущественных);

2.2. **синтез** как составление целого из частей, в том числе самостоятельно достраивая, восполняя недостающие компоненты;

2.3. **выбор оснований и критериев** для сравнения, сериации, классификации объектов;

2.4. **подведение под понятия**, выведение следствий;

2.5. **установление причинно-следственных связей**, построение логической цепи рассуждений;

2.6. **выдвижение гипотез** и их обоснование;

3. Действия постановки и решения проблем:

3.1. **формулирование** проблемы;

3.2. **самостоятельное создание способов решения** проблем творческого и поискового характера.

В **коммуникативный блок** входят коммуникативные действия, которые обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми:

1. **планирование учебного сотрудничества** с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;

2. постановка вопросов – **инициативное сотрудничество** в поиске и сборе информации;

3. **разрешение конфликтов** – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

4. **управление поведением партнера** – контроль, коррекция, оценка действий партнера;

5. умение с достаточной полнотой и точностью **выражать свои мысли** в соответствии с задачами и условиями коммуникации;

6. **владение монологической и диалогической формами речи** в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

Также на занятиях по внеурочной деятельности по предмету «Информатика» школьники учатся:

1. **Наблюдать за объектами** окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. **Соотносить результаты** наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. **Письменно представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с

помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. **Понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является **способа деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов **выявлять** отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по *общему признаку* (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать *целое и часть*. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших *измерений* разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых *предметных, знаковых и графических моделей*.

6. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений **овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера**; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

8. **Получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

9. **Получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*.

10. **Приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Предусматривается обучение по следующим содержательным линиям:

- информация, виды информации (по способу восприятия, по способу представления);
- информационные объекты (текст, изображение, аудиозапись, видеозапись);
- источники информации (живая и неживая природа, творения человека);
- работа с информацией (обмен, поиск, преобразование, хранение, использование);
- средства информационных технологий (телефон, компьютер, радио, телевидение, устройства мультимедиа);
- организация информации и данных (оглавление, указатели, каталоги, записные книжки и другое).

Под предметной компетентностью в области информатики понимается «готовность учащегося использовать усвоенные знания, умения и навыки в области информатики и ИКТ для:

- доступа к информации (знание того, где и как искать и получать информацию);
- обработки информации (использование заданных схем организации и классификации информации);
- интеграции информации (интерпретирование и представление информации, включая резюмирование, сравнение, сопоставление);
- оценки информации (суждение о качестве, релевантности, полезности, пригодности информации);
- создания информации (адаптация, сочинение информации) и т.д.».

Учёт результатов внеурочной деятельности

Анкетирование, тестирование, работа со словарём, написание и иллюстрирование текстов, редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Юные информатики».

Содержание внеурочной деятельности с указанием форм ее организации и видов деятельности Содержание курса

2 класс

Виды информации, человек и компьютер

Человек и информация. Какая бывает информация. Источники информации. Приемники информации. Компьютер и его части.

Кодирование информации

Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

Информация и данные

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

Документ и способы его создания

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

3 класс

Информация, человек и компьютер

Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Компьютер.

Действия с информацией

Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации.

Мир объектов

Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.

Компьютер, системы и сети

Компьютер – это система. Системные программы и операционные системы. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.

4 класс

Повторение

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

Суждение, умозаключение, понятие

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. Средство управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

Тематическое планирование для 2 класса

№	Темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Виды информации, человек и компьютер	8	4	4
2	Кодирование информации	8	4	4
3	Числовая информация и компьютер	7	3	4
4	Данные	5	2	3
5	Работа над проектом	6	1	5
	Итого	34	14	20

Учебно-тематическое планирование для 3 класса

№	Темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Знакомство с информатикой	6	2	2
2	Действия с информацией	8	3	5
3	Объект и его характеристика	9	4	5
4	Информационный объект и компьютер	10	4	6
5	Игра «Умники и умницы»	1	0.5	0.5
	Итого	34	13.5	18.5

Учебно-тематическое планирование для 4 класса

№	Темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Повторение	6	2	4
2	Понятие, суждение, умозаключение	8	3	5
3	Модель и моделирование	6	2	4
4	Информационное управление	5	2	3
5	Работа над проектом «Моделирование»	7	2	5
6	Решение логических задач	1	0.5	0.5
7	Игра «Юные информатики»	1	0.5	0.5
	Итого	34	12	22

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Литература:

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 2 класса. - М.: Бином, 2008.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2008.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2008.
4. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвеева Н.В. и др.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 2012. Методическое пособие содержит рекомендации по проведению уроков информатики и ИКТ с учетом специфики предмета и возрастных особенностей детей.

Электронное сопровождение:

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», 2 класс (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 3 класс, Н.В. Матвеева и др.
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 4 класс Н.В. Матвеева и др.

Календарно- тематическое планирование для 2 класса

№	Тема учебного занятия	Дата проведения	
		план	факт
Виды информации, человек и компьютер			
1	Человек и информация	03.09	
2	В мире звуков	10.09	
3	Какая бывает информация	17.09	
4	Источники информации	24.09	
5	Приемники информации	01.10	
6	Радио и телефон	08.10	
7	Компьютер как инструмент	15.10	
8	Повторение, работа со словарем и тестирование	22.10	
Кодирование информации			
9	Носители информации	12.11	
10	Кодирование информации	19.11	
11	Алфавит и кодирование информации	26.11	
12	Английский алфавит и славянская азбука	03.12	
13	Письменные источники информации	10.12	
14	Разговорный и компьютерный языки	17.12	
15	Текстовая и графическая информация	24.12	
16	Повторение, работа со словарем и тестирование	14.01	
Числовая информация и компьютер			
17	Числовая информация	21.01	
18	Время и числовая информация	28.01	
19	Число и кодирование информации	04.02	
20	Код из двух знаков	11.02	
21	Помощники человека при счете	18.02	
22	Память компьютера	25.02	
23	Повторение, работа со словарем и тестирование	03.03	
Данные			
24	Данные	10.03	
25	Текстовые данные	17.03	
26	Передача данных	24.03	
27	Компьютер и обработка данных	07.04	
28	Повторение, работа со словарем и тестирование	14.04	
Работа над проектом			
29	Работа над проектом	21.04	
30	Работа над проектом	28.05	
31	Работа над проектом	05.05	
32	Работа над проектом	12.05	
33	Защита проекта	19.05	
34	Защита проекта	26.05	

Тематическое планирование для 3 класса

№	Тема учебного занятия	Дата проведения	
		план	план
Знакомство с информатикой			
1	Человек и информация	04.09	
2	Источники и приемники информации	11.09	
3	Искусственные и естественные источники информации	18.09	
4	Носители информации	25.09	
5	Что мы знаем о компьютере	02.10	
6	Повторение, работа со словарем и тестирование	09.10	
Действия с информацией			
7	Немного истории о действиях с информацией	16.10	
8	Сбор информации	23.10	
9	Представление информации	06.11	
10	Кодирование информации	13.11	
11	Декодирование информации	20.11	
12	Хранение информации	27.11	
13	Обработка информации	04.12	
14	Повторение, работа со словарем и тестирование	11.12	
Объект и его характеристика			
15	Объект	18.12	
16	Имя объекта	25.12	
17	Свойства объекта	15.01	
18	Общие и отличительные свойства	22.01	
19	Существенные свойства и принятие решения	29.01	
20	Элементный состав объекта	05.02	
21	Действия объекта	12.02	
22	Отношения между объектами	19.02	
23	Повторение, работа со словарем и тестирование	26.02	
Информационный объект и компьютер			
24	Информационный объект и смысл	04.03	
25	Документ как информационный объект	11.03	
26	Электронный документ и файл	18.03	
27	Компьютер и обработка данных	01.04	
28	Текст и текстовый редактор	08.04	
29	Изображение и графический редактор	15.04	
30	Схема и карта	22.04	
31	Число и программный калькулятор	29.04	
32	Таблица и электронные таблицы	06.05	
33	Повторение, работа со словарем тестирование	13.05	
34	Игра «Умники и умницы»	20.05	

Тематическое планирование учебного материала для 4 класса

№	Тема учебного занятия	Дата проведения	
		план	план
Повторение			
1	Человек и информация	06.09	
2	Действия с информацией	13.09	
3	Объект и его свойства	20.09	
4	Отношения между объектами	27.09	
5	Компьютер	04.10	
6	Повторение, работа со словарем и тестирование	11.10	
Понятие, суждение, умозаключение			
7	Понятие	18.10	
8	Деление и обобщение понятий	25.10	
9	Отношения между понятиями	08.11	
10	Совместимые и несовместимые понятия	15.11	
11	Понятия «истина» и «ложь»	22.11	
12	Суждение	29.11	
13	Умозаключение	04.12	
14	Повторение, работа со словарем и тестирование	11.12	
Модель и моделирование			
15	Модель объекта	18.12	
16	Модель отношений между понятиями	25.12	
17	Алгоритм	17.01	
18	Исполнитель алгоритма	24.01	
19	Компьютерная программа	31.01	
20	Повторение, работа со словарем и тестирование	07.02	
Информационное управление			
21	Управление собой и другими людьми	14.02	
22	Управление неживыми объектами	21.02	
23	Схема управления	28.02	
24	Управление компьютером	06.03	
25	Повторение, работа со словарем и тестирование	13.03	
Работа над проектом			
26	Работа над проектом «Моделирование»	20.03	
27	Работа над проектом «Моделирование»	03.04	
28	Работа над проектом «Моделирование»	10.04	
29	Работа над проектом «Моделирование»	17.04	
30	Работа над проектом «Моделирование»	24.04	
31	Защита над проектом	08.05	
32	Защита над проектом	15.05	
33	Решение логических задач	22.05	
34	Игра «Юные информатики»	29.05	