

Утверждаю:  
 Директор КГУ «ОСШ № 31»  
 Смагулов Т.Б.  
 «10» «февраля» 2025 г.

**Программа недели по развитию компьютерной и информационной грамотности «Цифровой мир»  
 с 10 февраля по 14 февраля 2025 года**

I день – 10 февраля			
<b>Открытие недели по развитию компьютерной и информационной грамотности «Цифровой мир»</b>			
№	Наименование	Форма проведения	участники
		Сроки проведения	Место проведения
<p align="center"><b>I день – 10 февраля</b></p> <p><b>Открытие недели по развитию компьютерной и информационной грамотности «Цифровой мир»</b></p>			
1	<b>Проект «Цифровые Капсулы Времени: Memoгу Capsule Project»</b>  <b>Тема: Сказки алгоритмы</b> (Цель: Связывание алгоритмов с повседневной жизнью: Показать, как алгоритмы можно найти в сказках, где персонажи следуют определённым шагам для решения задач)	Учителя предмета информатики Ознакомление учащихся с планом недели компьютерной и информационной грамотности	Фойе школы
			5-9 классы  2-4 классы
<p align="center"><b>II – день 11 февраля ДЕНЬ «Challenge Day»</b></p>			
1	<b>Проект «Цифровые Капсулы Времени: Memoгу Capsule Project»</b>  <b>Тема: Сказки алгоритмы</b> (Цель: Связывание алгоритмов с повседневной жизнью: Показать, как алгоритмы можно найти в сказках, где персонажи следуют определённым шагам для решения задач)	(творческие формы, состязательного характера)	течение недели
			11.02.2025
<p align="center"><b>III – день 12 февраля «Как эффективно учиться с помощью технологий?»</b></p>			
2	<b>Тема: В мире информатики</b> (Цель: Стимулировать учащихся анализировать информацию, находить и решать проблемы с использованием технологий)  <b>Тема: «Безопасный интернет», «Интерактивная игра».</b> (Цель: Применять полученные знания о безопасности в интернете на практике, решая задачи и сценарии, связанные с реальными ситуациями).	Мероприятия способствуют формированию таких качеств, как ответственность, креативность, лидерство)	12.02.2025
			12.02.2025
Организация образования			

**IV – день 13 февраля День «Творческая ярмарка»**

<p><b>Квест по информатике:</b> Создание квеста, в котором участники должны решать задачи и разгадывать загадки, связанные с информатикой и технологиями</p>	<p>(Эти мероприятия помогут не только углубить знания учащихся в области информатики, но и развить их творческие и аналитические способности)</p>	<p>5-9 классы</p>	<p>13.02.2025</p>	<p>Организация образования</p>
<p><b>V – день 14 февраля «Итоговая Рефлексия» Закрытие недели компьютерной и информационной грамотности «Цифровой мир»</b></p>				
<p><b>Тема: «Мосты Связи»</b> (Цель: Создание платформы для обмена мнениями и предложениями между участниками и организаторами)</p>	<p>(Сбор мнений участников о прошедших мероприятиях недели информатики, выявление сильных и слабых сторон)</p>	<p>2-9 классы</p>	<p>14.02.2025</p>	<p>Организация образования</p>