

# Аннотация

## Документы, на основании которых разработана Рабочая программа

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информатика» составлена для занятий внеурочной деятельности учащихся 1-4 классов в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; плана внеурочной деятельности начального общего образования МОУ «Головинская СОШ», с использованием программы по информатике для 1–4 классов, разработанной международной школой математики и программирования «Алгоритмика».

## Назначение программы:

При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий.

## Актуальность программы:

Актуальность программы заключается в том, что первые ступени обучения являются фундаментом для дальнейшего образования. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. В связи с этим программа для начальной школы по информатике, предложенная

«Алгоритмикой», во многом нацелена на развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся. Ученики реализуют совместные проекты (разработка игр, участие в соревнованиях), в рамках которых они учатся навыкам командного взаимодействия. Кроме того, создание таких проектов и решение нестандартных творческих задач, презентация своих работ перед одноклассниками формируют навыки коммуникации и креативного мышления. Всё это готовит ребёнка не только к настоящему, но и к будущей успешной адаптации в обществе цифровой экономики.

## Возрастная группа обучающихся, на которых ориентирован курс:

Рабочая программа внеурочной деятельности ориентирована для обучающихся 1-4 класс, возраст обучающихся - 6-12 лет.

## Место курса в плане внеурочной деятельности:

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информатика» изучается по 1 часу в неделю в каждом классе, 1 класс -32 часа, 2 класс – 34 часа, 3 класс-34 часа,4 класс- 34 часа. Каждый курс состоит из 6–8 модулей, в каждом из которых от 4 до 7 уроков.

## Цели и задачи реализации программы

**Целью** Рабочей программы внеурочной деятельности «Информатика» является не дать детям в руки гаджеты с самого раннего возраста(на сомом деле использование электронных средств обучения, гаджетов- это только часть урока),а развивать логическое, алгоритмическое и пространственное мышление, творческие способности, навыки коммуникации.

**Задачами**, которые решаются в ходе реализации программы, являются:

* Дать представление о фундаментальных понятиях информатики;
* Познакомить с элементарными представлениями об алгоритмике, информационно- компьютерных технологиях;
* Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности.

## Формы и методы работы:

Внеурочная деятельность по курсу «Информатика» основана на формах:

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

Занятие состоит из следующих частей: вводное повторение и разминка, проблематизация, новый материал, развитие умений, рефлексия.

## Формы контроля 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, 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 цифровых инструментов используются платформа «Алгоритмика». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

# Учебно – тематический план 1 класс (1 год обучения)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование модулей, тем** | **Всего, час** | **Основные направления воспитательной**  **деятельности** |
| 1 | Модуль 1.Линейные алгоритмы. | 5 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 2 | Модуль 2.Циклы. | 3 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 3 | Модуль 3.Знакомство с Scratch Jr. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 4 | Модуль 4.События. Мультипликация. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 5 | Модуль 5.Сообщения. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 6 | Модуль 6.Условный оператор Касания. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 7 | Модуль 7.Реализация игровой механики в  проекте по выбору группы. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 8 | Модуль 8.Создание собственного проекта по  выбору. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
|  | **Итого:** | **32** |  |

* + 1. **класс (2 год обучения)**

В соответствии с учебным планом МОУ «Головинская СОШ» на изучения курса внеурочной деятельности «Информатика» проведено уплотнение программного материала с 36 часов до 34 часов.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование модулей, тем** | **Количество часов в авторской**  **программе** | **Количество часов в программе** | **Основные направления воспитательной**  **деятельности** |
| 1 | Модуль 1.Теория информации. | 6 | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 2 | Модуль 2.Файлы. Папки.  Текстовый редактор. | 5 | 5 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 3 | Модуль 3.Алгоритмы. | 7 | 7 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 | Модуль 4.Устройство компьютера. | 6 | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 5 | Модуль 5.Работа в графическом  редакторе. | 7 | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 6 | Модуль 6.Систематизация знаний. | 5 | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
|  | **Итого:** | **36** | **34** |  |

# класс (3 год обучения)

В соответствии с учебным планом МОУ «Головинская СОШ» на изучения курса внеурочной деятельности «Информатика» проведено уплотнение программного материала с 36 часов до 34 часов.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование модулей, тем** | **Количество часов в авторской**  **программе** | **Количество часов в программе** | **Основные направления воспитательной**  **деятельности** |
| 1 | Модуль 1.Теория информации. | 6 | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 2 | Модуль 2.Файлы. Папки.  Текстовый редактор. | 5 | 5 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 3 | Модуль 3.Алгоритмы. | 7 | 7 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 4 | Модуль 4.Устройство компьютера. | 6 | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 5 | Модуль 5.Работа в графическом  редакторе. | 7 | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 6 | Модуль 6.Систематизация знаний. | 5 | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
|  | **Итого:** | **36** | **34** |  |

# класс (4 год обучения)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование модулей, тем** | **Всего, час** | **Основные направления воспитательной**  **деятельности** |
| 1 | Модуль 1.Введение в ИКТ. | 5 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 2 | Модуль 2.Алгоритмы. Введение в Scratch. | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 3 | Модуль 3.Scratch. Продолжение. | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 4 | Модуль 4.Редактор презентаций. | 7 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 5 | Модуль 5.Устройство компьютера. | 6 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
| 6 | Модуль 6.Систематизация знаний. | 4 | 3.1.,3.2.,3.3.,6.1.,6.2.13.8. |
|  | **Итого:** | **34** |  |

1. **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

# «Информатика»

* *личностные результаты* – овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.
* *метапредметные результаты* – освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии; овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества; умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.
* *предметные результаты*– овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов; умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные; приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

# Содержание курса внеурочной деятельности 1 класс

***Модуль 1.Линейные алгоритмы.*** Исполнитель и алгоритмы.

Программа и блок памяти. Учимся считывать и выполнять программы. Собираем линейные алгоритмы. Урок повторения.

***Модуль 2.Циклы.*** Знакомство с циклами. Собираем циклические алгоритмы. Урок повторения.

***Модуль 3.Знакомство с Scratch Jr.*** Знакомство со средой Scratch Jr. Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат), команды раздела «Движение». Команды раздела «Внешность».Циклы. Повторение. Интерактивный проект.

***Модуль 4.События. Мультипликация.*** События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта.

Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта.

Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch. Создание мультипликации (финализация), демонстрация проектов, повторение тем модуля.

***Модуль 5.Сообщения.*** Сообщения. Использование сообщений в игре. Программирование кнопок с использованием сообщений. Программирование кнопок для управления героем.

***Модуль 6.Условный оператор Касания.*** Условие касания.

Передача сообщения при касании. Создание игры с мультипликацией. Начало. Создание игры с мультипликацией. Финализация.

***Модуль 7.Реализация игровой механики в проекте по выбору группы.*** Выбор и начало реализации большого проекта группы. Продолжение реализации большого проекта группы. Продолжение реализации проекта группы. Презентация проектов.

***Модуль 8.Создание собственного проекта по выбору.*** Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса. Создание собственного индивидуального

проекта по выбору. Создание собственного индивидуального проекта по выбору. Презентация итоговых проектов. Награждение.

# класс

***Модуль 1.Теория информации.*** Знакомство с кабинетом информатики.

Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы. Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

***Модуль 2.Файлы. Папки. Текстовый редактор.*** Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

***Модуль 3.Алгоритмы.*** Знакомство с алгоритмом и его свойствами.

Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

***Модуль 4.Устройство компьютера.*** Компьютер и обработка информации.

Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

***Модуль 5.Работа в графическом редакторе.*** Повторение. Виды информации.

Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором.

Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

***Модуль 6.Систематизация знаний***. Повторение. Устройство компьютера.

Повторение. Алгоритмы в Blockly. Проектный урок. Презентация проектов. Урок оценки знаний.

# класс

***Модуль 1.Теория информации.*** Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы. Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

***Модуль 2.Файлы. Папки. Текстовый редактор.*** Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

***Модуль 3.Алгоритмы.*** Знакомство с алгоритмом и его свойствами.

Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

***Модуль 4.Устройство компьютера.*** Компьютер и обработка информации.

Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

***Модуль 5.Работа в графическом редакторе.*** Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором. Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

***Модуль 6.Систематизация знаний***. Повторение. Устройство компьютера.

Повторение. Алгоритмы в Blockly. Проектный урок. Презентация проектов.Урок оценки знаний.

# класс

***Модуль 1.Введение в ИКТ.*** Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики».Виды информации. Информационные процессы. Файлы и папки. Текстовый редактор. Урок оценки знаний.

***Модуль 2.Алгоритмы. Введение в Scratch.*** Блок-схемы. Алгоритмы. Языки программирования. Scratch. Знакомство. Scratch. Скрипты. Scratch. Скрипты. Закрепление.Урок оценки знаний.

***Модуль 3.Scratch. Продолжение.*** Scratch. Циклы. Scratch. Повороты и вращение. Scratch. Повороты и движение. Закрепление: циклы, повороты и движение. Проект

«Открытка». Урок оценки знаний.

***Модуль 4.Редактор презентаций.*** Знакомство с редактором презентаций.

Объекты на слайде. Оформление слайдов. Оформление презентаций. Проект. Презентация проектов.

***Модуль 5.Устройство компьютера.*** Компьютер и обработка информации. Основные устройства компьютера. Периферийные устройства компьютера. Программное обеспечение компьютера. Проект «Новое устройство». Урок оценки знаний.

***Модуль 6.Систематизация знаний.*** Повторение пройденного. Викторина.

Повторение. Scratch. Проект «Чему я научился за год». Урок оценки знаний.

# Приложение

**Основные направления воспитательной деятельности**

# Модуль «Ключевые общешкольные дела»

* 1. участие в социальных проектах (благотворительной, экологической, патриотической, трудовой направленности), ориентированные на преобразование окружающего школу социума:
  2. участие в общешкольных праздниках (театрализованные, музыкальные, литературные и т.п.), связанных со значимыми для детей и педагогов знаменательными датами;
  3. участие в предметной неделе (литературы, русского и английского языков; математики, физики, биологии и химии; истории, обществознания и географии; начальных классов);
  4. вовлечение по возможности каждого ребенка в ключевые дела школы;
  5. индивидуальная помощь ребенку (при необходимости) в освоении навыков подготовки, проведения и анализа ключевых дел;
  6. подготовка и защита индивидуальных проектов;

# Модуль «Курсы внеурочной деятельности и дополнительное образование»

* 1. вовлечение обучающихся в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
  2. формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять обучающихся и педагогических работников общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
  3. поддержку в детских объединениях обучающихся с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;

# Модуль «Школьный урок»

* 1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
  2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
  3. привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
  4. использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
  5. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;
  6. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
  7. организация шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
  8. инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

# Модуль «Самоуправление»

* 1. вовлечение школьников в планирование, организацию, проведение и анализ общешкольных и внутриклассных дел;
  2. реализация функций школьниками, отвечающими за различные направления работы в классе.

# Модуль «Детские общественные объединения», наставничество

* 1. оказание личностно-ориентированной педагогической, учебной и социальной помощи несовершеннолетним;
  2. индивидуальная работу с ребенком по выявлению проблем в организации учебной и общественной деятельности.

# Модуль «Экскурсии, походы»

* 1. проведение виртуальных экскурсий по музеям и улицам города, историческим и памятным местам.

# Модуль «Профориентация»

* 1. изучение интернет ресурсов, посвященных выбору профессий, прохождение профориентационного онлайн-тестирования;
  2. участие в работе всероссийских профориентационных проектов, созданных в сети интернет;
  3. освоение школьниками основ профессии в рамках курсов внеурочной деятельности и дополнительного образования.

# Модуль «Школьные медиа»

* 1. развитие коммуникативной культуры школьников, формирование навыков общения и сотрудничества, поддержка творческой самореализации учащихся.
  2. освещение наиболее интересных моментов жизни школы, популяризация общешкольных ключевых дел, мероприятий, кружков, секций, деятельности органов ученического самоуправления; размещение созданных детьми рассказов, стихов, сказок, репортажей в социальной сети ВКонтакте на официальной странице школы и на официальном школьном сайте;

# Модуль «Организация предметно-эстетической среды»

* 1. размещение на стенах школы регулярно сменяемых экспозиций: творческих работ школьников, позволяющих им реализовать свой творческий потенциал, а также знакомящих их с работами друг друга; фотоотчетов об интересных событиях, происходящих в школе;
  2. озеленение пришкольной территории, разбивка клумб, аллей, оборудование во дворе школы спортивных и игровых площадок, доступных и приспособленных для школьников разных возрастных категорий и категорий здоровья, оздоровительно-рекреационных зон, позволяющих разделить свободное пространство школы на зоны активного и тихого отдыха;
  3. создание «доступной среды», для учащихся, имеющих ограниченные возможности здоровья и детей-инвалидов;
  4. благоустройство классных кабинетов, осуществляемое классными руководителями вместе со школьниками своих классов, позволяющее учащимся проявить свои фантазию и творческие способности, создающее повод для длительного общения классного руководителя со своими детьми;
  5. акцентирование внимания школьников посредством элементов предметно-эстетической среды (стенды, плакаты) на важных для воспитания ценностях школы, ее традициях, правилах.

# Модуль «Создание безопасной среды»

* 1. обучение учащихся основам безопасного образа жизни;
  2. обучение учащихся основам психологической безопасности;
  3. работа с родителями по вопросам обучения и воспитания учащихся;
  4. работа с педагогами по вопросам повышения уровня психологической компетенции;
  5. обучение учащихся правилам БДД;
  6. профилактика буллинга, жестокого обращения с детьми и суицидального риска
  7. повышение психологической компетентности педагогов, учащихся и их родителей.

# Блок «Жизненные ценности»

* 1. вовлечение по возможности каждого ребенка в ключевые дела школы;
  2. формирование у школьников социальной адаптации, как процесса сознательного построения и достижения человеком относительно устойчивых равновесий отношений между собой, другими людьми и миром в целом; стабилизация психоэмоционального состояния обучающихся; улучшение социально-психологического климата в школьных коллективах;
  3. выявление детей, нуждающихся в незамедлительной помощи и защите и оказание экстренной первой помощи, обеспечение безопасности ребенка, снятие стрессового состояния;
  4. оказание психолого-педагогической поддержки учащихся разных возрастных групп в воспитательно-образовательном процессе школы, так и в период трудной жизненной ситуации;
  5. изучение особенностей личностного развития учащихся класса через наблюдение за поведением школьников в их повседневной жизни, в специально создаваемых педагогических ситуациях, в играх, погружающих ребенка в мир человеческих отношений, в организуемых педагогом беседах по тем или иным нравственным проблемам;
  6. поддержка ребенка в решении важных для него жизненных проблем (налаживание взаимоотношений с одноклассниками или учителями, выбор профессии, вуза и дальнейшего трудоустройства, успеваемость и т.п.), когда каждая проблема трансформируется классным руководителем в задачу для школьника, которую они совместно стараются решить.
  7. коррекция поведения ребенка через беседы с ним, через включение его в совместную работу с другими детьми, которые могли бы стать хорошим примером для ребенка, через предложение взять в следующем ключевом деле на себя роль ответственного за тот или иной фрагмент общей работы;
  8. привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией;
  9. использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.