

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение "Вновь-Юрмытская СОШ"

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ШМО

_____ Кузнецова Н.А.

Протокол № 1

от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МКОУ "Вновь-Юрмытская СОШ"

_____ Мурашкина Н.П.

Приказ № 3008-2

от «30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «Информатика»
для обучающихся 1-3 классов

с. Вновь-Юрмытское, 2024

.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение предмета «Информатика» представляет собой неотъемлемое звено в системе непрерывного образования обучающихся.

На изучение предмета «Информатика» в рабочей программе берётся 34 учебных часа, 1 час в неделю.

Цель и задачи учебного предмета «Информатика»

Цель начального образования по информатике как фундамента последующего образования — сформировать у учащихся систему понятий об информатике и информационных технологиях, комплекс универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, развитие познавательных умений (работа с информацией, с учебными моделями, умение использовать различные схемы решения, умение выполнять сравнения, анализ текста, обобщать, классифицировать, и так далее), развитие регулятивных способностей, то есть способностей управлять своей деятельностью, осуществлять за ней контроль и корректировать её, проявлять инициативу и самостоятельность; развитие коммуникативных способностей, то есть речевой деятельности и навыков сотрудничества.

Перед преподаванием курса информатики поставлены следующие задачи:

- формировать УУД и элементы информационной культуры (умение работать с информацией);
- формировать умения видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода;
- формировать умения работать с электронными документами;
- формировать начальные навыки использования компьютерной техники для решения учебных задач.

Основной задачей изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (далее ИКТкомпетентности); научить детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера. Для этого необходимо уже в начальной школе сформировать первичные представления об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами, базами данных), дать школьникам необходимые знания об их свойствах и научить осуществлять с информационными объектами необходимые действия с помощью компьютера.

Первый год обучения

№ урока	Дата		Тема занятия	Федеральный компонент			ЦО	Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры
	Ж	Ф							
1 четверть (9 часов) Наш компьютер – верный друг							- формировать интерес к урокам информатики; - воспитывать бережное отношение к компьютерной технике - расширять словарный запас		
1		1.	Здравствуй класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики.	Введение понятий: - правила поведения в кабинете информатики		Учебник 3-6		МЛ «Правила поведения в кабинете информатики»	
2		2.	Наш компьютер – верный друг	Введение понятий: - закрепить знания правил поведения	Первое знакомство с ПК Рабочее место у ПК Освоение клавиатуры	Учебник 7-8 Тетрадь №4		МЛ «Применение компьютера»	
3		3.	Компьютер – электронная машина	Введение понятий: - обобщить представления о разных видах машин – механических, электрических, электронных - дать общее определение ПК	Учить распознавать вид машин по основным признакам	Учебник 9-10 Тетрадь №1,2,3		МЛ «Применение компьютера»	
4		4.	Основные устройства компьютера Монитор	Введение понятий: - познакомить с основными устройствами ПК - монитор, его назначение и устройство	Развивать навык печати с помощью клавиатуры	Учебник 11-15 Тетрадь № 5,6		МЛ «Компьютер и его основные устройства»	
5		5.	Системный блок	Введение понятий: - системный блок, его назначение и устройство	- развивать способность сравнивать предметы по различным признакам	Учебник 16 Тетрадь № 8 - 11		МЛ «Компьютер и его основные устройства»	
6		6.	Клавиатура	Введение понятий: - сформировать представление о назначении клавиатуры - составные части предмета - пропедевтика понятия «алгоритм»	Учить вводить буквы с клавиатуры по определённым правилам	Учебник 19,20 Тетрадь № 12- 14,20		МЛ «Клавиатура, работа на клавиатуре»	
1 четверть (9 часов) Наш компьютер – верный друг							- формировать интерес к урокам информатики; - воспитывать бережное отношение		
7		7.	Мышь	Введение понятий: - назначение и применение устройство ввода информации типа мышь	Учить распознавать тип машин по основным признакам	Учебник 19-20 Тетрадь №7, 15,19		МЛ «Мышь. Пиктограммы» ТР «Мышь»	

8		8.	Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок	Введение понятий: - совершенствовать знания об ПК - выявление закономерностей в последовательностях объектов	- закреплять умения работать с мышкой - познакомить с приёмом двойного щелчка и перетаскивания мышью	к компьютерной технике - расширять словарный запас - формировать коммуникативные умения	Учебник 21-23 Тетрадь № 16,18,21	ТР «Мышь»
9		9.	Чему мы научились. Обобщающий урок	Введение понятий: - закрепить знания об основных устройствах ПК - повторить правила поведения в компьютерном классе	- совершенствовать умения работать с клавиатурой и мышкой -		Учебник 23-24 Тетрадь № 17	ТР «Мышь» ТР «Работа на клавиатуре»
II четверть «Поиграем, порисуем» (7 часов)						- совершенствовать пространственную координацию - расширять кругозор - развивать произвольное внимание - развивать логическое мышление		
1		10.	В мире красок (Чем мы можем рисовать)	Введение понятий: - обобщить знания о способах создания рисунков - компьютерное рисование	- получение дополнительных цветов при рисовании - закреплять навыки работы с мышью		Учебник 25-28 Тетрадь № 22	МЛ «Графика» Игра «Головоломка»
2		11.	Раскрашивание. Контур.	Введение понятий: - контур, замкнутый контур - повторить сведения о приёмах рисования	- приёмы раскрашивания рисунка на экране ПК - формировать навыки работы с графическими объектами ПК		Учебник 28-32 Тетрадь № 24,29	МЛ «Раскрашивание компьютерных рисунков» Обучающая программа «Раскрашивание компьютерных рисунков»
3		12.	Пиктограммы. Конструкторы.	Введение понятий: - пиктограмма Обобщить знания о конструировании и его роли в жизни людей	- развивать мелкую моторику рук - совершенствовать навыки пространственной ориентации		Учебник 32-37 Тетрадь № 24,28	МЛ «Мышь. Пиктограммы»
4		13.	Конструирование.	Введение понятий: -расширять представления о компьютерном конструкторе - отличительные особенности геометрических фигур из набора конструктора	- совершенствовать координацию движения мелких мышц руки - закреплять навыки работы с мышью		Учебник 37-38 Тетрадь № 30	МЛ «Конструирование» Обучающая программа «Конструирование»
5		14.	Клавиатурный тренажёр	Введение понятий: -			Учебник 38-39 Тетрадь № 31	МЛ «Клавиатура, работа на клавиатуре» ТР «Работа на клавиатуре» Обучающая программа «Гимнастика для рук»
II четверть «Поиграем, порисуем» (7 часов)						- формировать понимание важности приёмов, позволяющих		
6		15.	Как работать с клавиатурным тренажёром?	Введение понятий: -	- отработка навыка правильной постановки рук при вводе текста		Учебник 40-42 Тетрадь № 25,27	ТР «Работа на клавиатуре» Обучающая программа

					- познакомить с комплексом гимнастических упражнений для рук - совершенствовать навыки работы с клавиатурой	сохранить здоровье при работе за ПК - развивать творческое воображение путём компьютерного конструктора		«Гимнастика для рук»
7		16.	Чему мы научились?	Введение понятий:	- закрепить навыки работы с графическим редактором - совершенствовать навыки ввода текста с помощью клавиатуры		Учебник 41-42 Тетрадь № 23,25-27	Задания из раздела «Информационные технологии»
№ урока	Дата		Тема занятия				Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры
	Ж	Ф						
III четверть «Мир, в котором мы живём» (10 часов)						- развивать речь и пополнять словарный запас - развивать речь, внимание, память путём выполнения заданий		
1		17.	Информация в нашей жизни	Введение понятий: - информация на основе примеров их жизни -показать роль и место информации в жизни человека	- совершенствовать навыки работы с клавиатурой -		Учебник 43-45 Тетрадь № 32-35	МЛ «Информация вокруг нас» МЛ «Понятие информации» ТР «Работа на клавиатуре»
2		18.	Как мы получаем информацию	Введение понятий: - сформировать представление о механизме получения информации из окружающего мира человеком - вспомнить систему органов чувств человека - ввести классификацию видов информации - показать возможные достоинства и недостатки при получении информации разными органами чувств	- совершенствовать навыки работы с мышью		Учебник 46-48 Тетрадь № 38,41,42	МЛ «Как мы получаем информацию» МЛ «Органы чувств и виды информации» Задания из раздела «Информационные технологии» работа с мышью
3		19.	Способы передачи информации	Введение понятий: - формировать представления о способах передачи информации - показать роль букв и цифр в процессе передачи информации	- совершенствовать приём перетаскивания объекта на экране с помощью мышки		Учебник 50-53 Тетрадь № 44,46,47	МЛ « Способы представления и передачи информации» Обучающая программа «Игры с буквами, словами и цифрами»
4		20.	В мире	Введение понятий:	- совершенствовать приёмы			

			информации	- формировать представление об информационной картине мира - информация, способы получения и передачи	управления ПК с помощью мыши		Учебник 45,49,50 Тетрадь № 37,39,43,45	МЛ «Органы чувств и виды информации» Обучающая программа «Игры с буквами, словами и цифрами»
№ урока	Дата		Тема занятия				Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры
	Ж	Ф						
III четверть «Мир, в котором мы живём» (10 часов)						- развивать логическое мышление - формировать интерес к урокам информатики; - воспитывать бережное отношение к компьютерной технике - расширять словарный запас		
5		21.	Суждение: истинное и ложное	Введение понятий: - формировать представление о суждениях и их видах, истинности и ложности суждений - показать роль суждений в оценке различных ситуаций	- учить определять истинность суждений - совершенствовать навыки распознавания и обработки информации разного вида - совершенствовать приёмы управления ПК с помощью мыши		Учебник 56-59 Тетрадь № 48-53	МЛ «Элементы логики» Обучающая программа «Истинность и ложность суждений»
6		22.	Сопоставление.	Введение понятий: - сформировать представление об одном из способов обработки информации - сопоставлении	- учить приёмам сопоставления объектов и явлений		Учебник 60-63 Тетрадь № 54-56	МЛ «Элементы логики» Обучающая программа «Сопоставление»
7		23.	Причины и следствия	Введение понятий: - познакомить с причинно-следственными связями	- учить на основе какой-либо причины выстраивать цепочки событий, ведущих к определённому результату - совершенствовать приёмы работы за ПК с обучающими программами		Учебник 63-66 Тетрадь № 59-62	Обучающая программа «Истинность и ложность суждений. Сопоставление»
III четверть «Мир, в котором мы живём» (10 часов)						- развивать логическое мышление - развивать внимание, мышление, речь		
8		24.	Как человек усваивает информацию	Введение понятий: - закрепить знания о методах усвоения информации	- отрабатывать навыки сопоставления разных предметов и явлений - учить выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире - совершенствовать навыки быстрой печати с помощью клавиатуры		Учебник 45,58,62 Тетрадь № 40,57	ТР «Работа на клавиатуре»

9		25.	Множества.	Введение понятий: - множество, элементы множества	- учить находить множества по определённым признакам его элементов - совершенствовать навыки быстрой печати с помощью мыши		Учебник 67-69 Тетрадь № 63-65	МЛ «Множества» Обучающая программа «Множества»
10		26.	Чему научились	Введение понятий: - закрепить знания об информации, способах её получения и передачи, усвоения, множествах и его элементах	- закрепить навыки управления компьютерными программами		Учебник 45,46 Тетрадь № 66	Обучающая программа «Игры с буквами, словами и цифрами» Обучающая программа ««Истинность и ложность суждений. Сопоставление» «Множества»
IV «Исполнители и системы команд» (8 часов)						- развивать творческое мышление, сообразительность, самостоятельность		
1		27.	Правила в жизни человека	Введение понятий: - формировать представление о правилах, их роли в жизни людей	- учить формулировать разные правила - совершенствовать навыки быстрой печати с помощью клавиатуры		Учебник 70-71 Тетрадь № 67-70	МЛ «План и правила» ТР «Работа на клавиатуре»
2		28.	Правила в жизни человека	Введение понятий: - совершенствовать представления о правилах на основе жизненного опыта	- формировать правильную постановку рук при работе с клавиатурой		Учебник 71-73 Тетрадь № 71,73	ТР «Работа на клавиатуре»
3		29.	План	Введение понятий: - сформировать представление о том, что такое план - показать важность последовательности выполнения действий плана	- формировать практические навыки работы с планом - совершенствовать навыки управления компьютерной программы «Головоломка»		Учебник 73-75 Тетрадь № 76-77	МЛ «План и правила» Игра «Головоломка»
4		30.	Головоломки	Введение понятий: - формировать представления о различных возможностях ПК	- закреплять навыки выполнения заданий по плану - совершенствовать навыки организации рабочего места на примере создания из бумаги павлина		Учебник 75 Тетрадь №74-75,78	Обучающая программа «Конструктор»
5		31.	Исполнитель	Введение понятий: - сформировать представления о разных исполнителях и их роли в процессе выполнения заданий - познакомить с понятие «система команд исполнителя»	- изучить приёмы работы - совершенствовать навыки ориентирования на плоскости		Учебник 76-77 Тетрадь № 79-82	МЛ «Пример исполнителя» Развивающая игра «Исполнитель. Транспортёр»

IV «Исполнители и системы команд» (8 часов)						- развивать логическое мышление, умение ориентироваться анна плоскости - развивать сообразительность, любознательность, алгоритмическое мышление, внимание память, речь		
6		32.	Исполнитель	Введение понятий: - совершенствовать знания о принципах работы исполнителя - познакомить с элементами алгоритмизации			Учебник 78 Тетрадь № 83-86	МЛ «Исполнитель» Развивающая игра «Исполнитель. Транспортёр
7		33.	Чему мы научились	Введение понятий: - совершенствовать знания и представления о правилах в жизни человека, об исполнителях, системе команд исполнителя	- закрепить навыки компьютерного конструирования		Тетрадь № 86	Игра «Головоломка» Развивающая игра «Исполнитель. Транспортёр
8		34.	Итоговый урок «В мире информатики»	- вспомнить основные темы занятий, закрепить полученные знания и представления - закрепить навыки управления ПК				

Второй год обучения

№ ур	Тема урока	Дата		ГОСТ				
		ж	ф				Практическая часть	Диагностика контроль
1 2	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.			- повторение правил поведения; - ТБ	- уметь использовать правила ТБ на практике	- развивать представления об информационной картине окружающего мира; - формировать представления о роли информационных технологий в общественных профессиях;	- просмотр слайд – фильма - работа с мышью	диагностика уровня остаточных знаний по ТБ (15 мин – Ур.2)
3 4	Системный блок. Принтер.			- введение понятия «персональный компьютер», «винчестер», «дискета», «дисковод», - устройство и назначение системного блока, принтера	- уметь правильно находить и использовать все устройства ПК, -	- развитие логического и композиционного мышления; - развитие интеллектуального мышления;	- просмотр слайд – фильма - клавиатурный тренажёр	
5 6	Информационные технологии. Информация и органы чувств.			- повторить понятие «информация»; - способы получения информации, виды информации и способы передачи и сохранения информации	- учить практически м способам получения, передачи информации, - практические упражнения по поиску, передачи и сохранению информации на электронных носителях; - формирование	- развитие представлений об информационной картине окружающего мира; - формирование представлений о возможности применения информационных технологий при выборе будущей профессии (художник,	- просмотр слайд – фильма - графика (головоломки)	

					креативной деятельности на ПК; - компьютерные игры:	чертёжник-конструктор); -развитие внимания, памяти, воображения, мышления - развитие алгоритмического - расширять представления об информационной картине мира; - формирование представлений о роли и месте информационных технологий в трудовых процессах; - развитие способностей к быстрой адаптации в изменяющейся информационной среде - формировать и дополнять представления об информационной картине окружающего мира; - формировать представления о роли информационных технологий в общественных профессиях; - развитие логического и композиционного мышления;		
7	Графический редактор. Рисование.			- повторение понятия «ГР – Paint», «палитра»,	- научить использовать инструменты, команды, правильно применять простейшие приёмы рисования		- раскрашивание компьютерных рисунков - создание поздравительной открытки, визитки	
8								
9	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК		- клавиатурный тренажёр -конструирование	программный тест (20 мин – Ур. 9)
10	Графический редактор. Рисование. Цвета.			- повторение понятия «ГР – Paint», «палитра», - знакомство с основными приёмами рисования, инструменты рисования	- научить использовать инструменты, команды, правильно применять простейшие приёмы рисования - уметь использовать команду «правка»		- работа с графическим редактором (Paint) – конструирование афиши, поздравительной открытки и т. п.	
11								
12	Текстовый редактор.			- познакомить с понятием «текстовый редактор» - WordPad, - виды информации: текстовая - познакомить с составными частями окна текстового редактора	- научить создавать тексты, выполнять различные действия с документом – копирование, вырезание фрагмента, сохранение, изменение шрифта, форматирование и т. п.		- введение текста, сохранение текста на дискетке, перенос с одного ПК на другой.	
13								
14								
15								
16	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК	- клавиатурный тренажёр - гимнастика для рук	программный тест (20 мин – Ур. 16)	
17	Простейшие информационные модели.			- ввести понятия «графическая и числовая информация»	- научить приводить примеры графической и числовой информации, - выполнять упражнения представленные в	- виды информации (слайд – фильм) - упражнения на вычленение нужных типов информации	- диагностика уровня развития логического мышления (спец. тренинг	
18								

					различных информационных моделях			– 10 мин)
19 20 21	Логика. (решение задач с использованием сопоставлений)			- повторение понятия «сопоставление - сравнение свойств предметов или явлений между собой»;	- научить решать задачи с помощью сопоставления; - отрабатывать умение проводить классификацию и обобщение предметов или явлений		- логика – решение задач	
22	Представление информации в виде таблиц.			- знакомство с понятием «таблица»	- научить простейшим приёмам построения таблиц и размещения информации в них		- построение таблиц различного вида - заполнение таблиц конкретными данными	
23 24 25 26	Множество. Его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами.			- повторение понятий по теме «множество», - элемент мн-ва, признак мн-ва, логические операции с множествами – объединение, пересечение	- научить на практике выполнять операции с различными множествами, -		- множество (практические действия с множествами)	
27	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК		- практические упражнения	программный тест (20 мин – Ур. 27)
28	Модель			- ввести понятие «модель - упрощённое подобие настоящего предмета» -	- научить из множества изображений выбирать модели; - по модели определять предмет		- просмотр слайд – фильма по теме	
29 30 31	Алгоритм			- знакомство с понятиями – «алгоритм – задание состоящее из команд, выполнение которых приводит к достижению цели», - способы представления	- научить описанию команд, составлению простых алгоритмов, -научить отличать различные типы алгоритмов		- просмотр слайд – фильма по теме - составление различных алгоритмов	

				алгоритмов (словесный графический, блок – схема, линейный)				
32 33	Исполнители и системы их команд			- знакомство с понятием «исполнитель – устройство или живое существо, которое выполняет составленный по определённым правилам алгоритм»	- научить приводить примеры различных исполнителей - учить составлять алгоритмы (систему команд) для исполнителя		- просмотр слайд – фильма - выполнение практических действий в роли исполнителя	
34	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК		- выполнение зачетной формы	программный тест (30 мин – Ур. 34)

Третий год обучения

№ урока	Дата		Тема урока			
	Ж	Ф				
1			Компьютер. Персональный компьютер.	Введение понятий: - системный блок - процессор - память, оперативная память	Повторение правил поведения в кабинете информатики. Отработка умения показывать все устройства компьютера.	
2			Компьютер. Устройства хранения информации.	Введение понятий: - жесткий диск - дисковод - дискета - файл и папка	Изучение видов памяти ПК. Выявление их достоинств и недостатков. Отработка умений пользоваться дискетой и дисководом. Отработка умения задавать файлу имя, нахождение файла по заданному имени.	
3-5			Компьютер. Как работать с компьютерными программами.	Введение понятий: - курсор - пиктограмма	Назначение курсора. Управление курсором. Умение определять указатели мыши. Использование пиктограмм в обычной жизни. Упражнения в загрузке, запуске и выполнении программ. Выход из программы.	
6			Практическое занятие с элементами проверки по теме «Компьютер	- выполнение различных упражнений с целью отработки практических навыков. - текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут).		

7			Информационные технологии. Графический редактор	Введение понятий: - растровый ГР - векторный ГР - пиксель	Отработка умений пользоваться инструментами, командами и простейшими приёмами рисования		
8			Информационные технологии. Графический редактор	Введение понятий: - инструменты - палитра - основной и фоновый цвет	Отработка умений пользоваться инструментами, командами и простейшими приёмами рисования		
9			Информационные технологии. Графический редактор	Введение понятий: - сетка	Упражнения в создании рисунков по сетке.		
10-12			Информационные технологии. Текстовый редактор	Введение понятий: - окно редактора	Основные приёмы работы с ТР. Стандартные клавиши для ТР		
13			Информационные технологии. Текстовый редактор	Введение понятий: - верхний регистр - пробел - курсор	Основные приёмы перевода с языка на язык. Ввод и видоизменение текста, исправление ошибок.		
14-16			Информационные технологии. Графический редактор	Введение понятий: - блок текста - фрагмент - буфер обмена - область выделения	Основные операции при работе с текстом. Практические упражнения для отработки навыка.		
17-19			Информационные технологии. Компьютерный калькулятор	Введение понятий: - калькулятор ПК - управляющие кнопки - свернуть окно - закрыть окно	Практическое освоение программы «Калькулятор».		
20			Информационные технологии. Компьютерный калькулятор	Формирование понятий: - калькулятор ПК - управляющие кнопки - свернуть окно - закрыть окно	Вычисления с помощью программы «калькулятор» Дополнительные возможности		
21			Практическое занятие с элементами проверки по теме «Информационные технологии» - выполнение различных упражнений с целью отработки практических навыков. - текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут).				
22-24			Информационные процессы и информация. Органы чувств как каналы получения информации	Введение понятий: - зрительная - слуховая - тактильная - осязательная - обонятельная	Установление взаимосвязи между каналами получения информации, видами и органами чувств.		

25-27			Информационные процессы и информация. Логика. Суждение	Введение понятий: - суждение - слова – кванторы - истинное, ложное, неопределенное	Основные приёмы записи суждений. Использование слов – кванторов.	
28-29			Информационные процессы и информация. Множества	Введение понятий: - множество - элемент множества - свойства множества	Упражнения на определения элементов множеств. Отработка схематического изображения множеств и их свойств.	
30			Информационные процессы и информация. Модель. Виды моделей	Введение понятий: - материальная модель - информационная - графическая	Упражнение в определении моделей Конструирование моделей	
31			Информационные процессы и информация. Алгоритм.	Введение понятий: - алгоритм - команда - способы представления алгоритма	Упражнение в составлении простейших алгоритмов	
32			Информационные процессы и информация. Линейный алгоритм	Введение понятий: - линейный алгоритм - блок - схема	Упражнение в составлении линейных алгоритмов	
33			Информационные процессы и информация. Алгоритм. Исполнитель.	Введение понятий: - исполнитель	Упражнение в определении исполнителя для конкретного алгоритма	
34			Практическое занятие с элементами проверки по теме «Информационные процессы и информация» - выполнение различных упражнений с целью отработки практических навыков. - текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут)			

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 143507986500560089701835989304833372774460075017

Владелец Сосновских Вера Сергеевна

Действителен с 31.03.2025 по 31.03.2026