

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Санаторная школа-интернат № 82»

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО

 А.Е.Швечков

ФИО
Протокол №1
от "30" августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

 С.В. Сташкова

ФИО
Протокол №1
от "31" августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МКОУ "Санаторная
школа-интернат №82"

Ерохина М.В.

 ФИО

Приказ №330
от "31" августа 2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Информационная культура»
для 1-4 классов
на 2023-2024 учебный год
(общеинтеллектуальное направление)

Срок освоения: 1 год

Составитель: Швечков А. Е.,

учитель информатики,

высшей квалификационной категории

Новокузнецкий городской округ, 2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА	4
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	6
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	8
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	18

Пояснительная записка

Внеурочная программа кружка «Информационная культура» разработана на основе требований к результатам ООП НОО МКОУ «Санаторная школа-интернат № 82» с учётом рабочей программы воспитания. Данная программа внеурочной деятельности предназначена для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, развития логического мышления, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении. Данная программа внеурочной деятельности по содержательной, тематической направленности является общеинтеллектуальной; по функциональному предназначению – развивающей, по форме организации – групповой, по времени реализации – среднесрочной.

Цель данной программы:

- формировать представления об информационной картине мира, о современных компьютерных технологиях;
- ознакомить учащихся с компьютером как инструментом для работы с информацией в современном информационном обществе;
- ознакомить учащихся с современными информационными технологиями в процессе изучения основ робототехники;
- организовать активный отдых и досуг детей через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

- расширение знаний учащихся об окружающем мире, о мире техники и современных технологиях;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий;
- обучение умению программировать простые действия и реакции робототехнических устройств;
- знакомство с основами киберспорта;
- тренировка умения работать в команде;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка у учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

Планируемые результаты освоения курса

Организация внеурочной деятельности по данной программе создаёт условия для достижения следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

Личностные УУД:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

Метапредметные УУД:

- владение общепредметными понятиями «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного.

Регулятивные УУД:

- понимают и формулируют проблему совместно с учителем или самостоятельно,
- формулируют самостоятельно или под руководством учителя цель и задачи для решения поставленной проблемы;
- планируют собственную учебную деятельность как самостоятельно, так и под руководством учителя;
- самостоятельно или с помощью учителя оценивают правильность выполнения действий,
- вносят необходимые коррективы в исполнение, как в конце действия, так и по ходу его реализации;
- самостоятельно контролируют свое время и управляют им.

- с помощью учителя вырабатывают критерии оценки и самооценки, исходя из цели и имеющихся средств

Коммуникативные УУД:

- работают в группах: распределяют спланированные действия в соответствии с поставленными задачами;
- высказывают собственную точку зрения, ее доказывают или опровергают;
- слушают и слышат другое мнение, ведут дискуссию, оперируют фактами, как для доказательства, так и для опровержения существующего мнения;
- использует компьютерные технологии как самостоятельно, так и под руководством учителя для написания доклада, сообщения, выполнения презентации;

Познавательные УУД:

- анализируют и оценивают информацию, преобразовывают информацию из одной формы в другую,
- выделяют главные и существенные признаки понятий, составляют описание изучаемого объекта;
- строят логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- осуществляют сравнение и классификацию изучаемых объектов;
- выражает свое отношение к предмету информатика через рисунки, модели, проектные работы;
- понимают и формулируют проблему совместно с учителем или самостоятельно,
- формулируют самостоятельно или под руководством учителя цель и задачи для решения поставленной проблемы;
- планируют собственную учебную деятельность как самостоятельно, так и под руководством учителя;
- самостоятельно или с помощью учителя оценивают правильность выполнения действий,

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов	Формы проведения занятий	Виды деятельности	Электронные и цифровые образовательные ресурсы (ЭОР, ЦОР)
1	Что изучает информатика. Что такое информация. Знакомство с компьютером.	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.uchportal.ru/
2	Совершенствуем работу с клавиатурой и мышью.	6	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
3	Основные принципы взаимодействия с операционной системой Windows и их использование.	6	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm
4	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов».	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://infourok.ru
5	Виды алгоритмов.	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	https://externat.foxford.ru
6	Свойства алгоритмов.	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
7	Система команд исполнителя.	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.uchportal.ru/
8	Роботы - исполнители алгоритмов.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение.	http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm

			игра	Познавательная. Игровая.	
9	Знакомство с системой команд робота.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://infourok.ru
10	Исследование возможностей робота и его команд.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
11	Создание программ для робота с использованием различных видов алгоритмов.	3	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
12	Анализ работы созданных программ и выводы.	3	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.uchportal.ru/
13	Введение в основы киберспорта.	4	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	https://externat.foxford.ru
14	Беседа о будущем компьютерных технологий.	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://infourok.ru

Календарно-тематическое планирование

1 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата фактического проведения
1.	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	1	
2.	Что изучает информатика?	1	
3.	Что такое информация?	1	
4.	Для чего служит компьютер?	1	
5.	Устройство компьютера.	1	
6.	Клавиатура и мышь.	1	
7.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
8.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв первого ряда.	1	
9.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв второго ряда.	1	
10.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв третьего ряда.	1	
11.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор слов.	1	
12.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор фраз.	1	
13.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	
14.	Тренинг работы с мышью.	1	
15.	Первое знакомство с операционной системой.	1	
16.	Знакомимся с «Рабочим столом».	1	
17.	Меню "Пуск".	1	
18.	Запуск программ.	1	
19.	Окно программы.	1	
20.	Управление программами.	1	
21.	Выход из программы.	1	
22.	Знакомство с основами робототехники.	1	
23.	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов».	1	
24.	Роботы на службе человеку.	1	

25.	Будущее робототехники.	1	
26.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Инструменты.	1	
27.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Простейшие приёмы рисования.	1	
28.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Работа с шаблонами.	1	
29.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Фигуры.	1	
30.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Творческое рисование.	1	
31.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	
32.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
33.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	

Календарно-тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата фактического проведения
1.	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	1	
2.	Информатика - наука об информации.	1	
3.	Информация и её свойства.	1	
4.	Компьютер - машина для обработки информации.	1	
5.	Устройство компьютера.	1	
6.	Системный блок компьютера.	1	
7.	Совершенствуем работу с мышью. Пазлы.	1	
8.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	

9.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Квесты развивающие владение клавиатурой.	1	
10.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
11.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
12.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Пазлы.	1	
13.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв первого ряда.	1	
14.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв второго ряда.	1	
15.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв третьего ряда.	1	
16.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор слов.	1	
17.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор фраз.	1	
18.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	
19.	Тренинг работы с мышью.	1	
20.	Логические компьютерные игры.	1	
21.	Знакомство с операционной системой.	1	
22.	Рабочий стол операционной системы.	1	
23.	Меню "Пуск" операционной системы.	1	
24.	Запуск программ.	1	
25.	Окно программы.	1	
26.	Управление программами.	1	
27.	Выход из программы.	1	
28.	Знакомство с основами робототехники.	1	
29.	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов».	1	
30.	Виды алгоритмов.	1	
31.	Свойства алгоритмов.	1	
32.	Система команд исполнителя.	1	

33.	Знакомство с робототехникой.	1	
34.	Роботы - исполнители алгоритмов.	1	
35.	Знакомство с системой команд робота BTR-01.	1	
36.	Исследование возможностей робота BTR-01.	1	
37.	Создание линейного алгоритма для робота.	1	
38.	Проверка созданного алгоритма.	1	
39.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
40.	Создание алгоритма обхода препятствия.	1	
41.	Проверка созданного алгоритма.	1	
42.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
43.	Создание алгоритма выхода робота из лабиринта.	1	
44.	Проверка созданного алгоритма.	1	
45.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
46.	Анализ работы созданной программы и выводы.	1	
47.	Создание алгоритма с использованием инфракрасных сенсоров робота.	1	
48.	Проверка созданного алгоритма.	1	
49.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
50.	Роботы на службе человеку.	1	
51.	Будущее робототехники.	1	
52.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Инструменты.	1	
53.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Простейшие приёмы рисования.	1	
54.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Работа с шаблонами.	1	
55.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Фигуры.	1	
56.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Творческое рисование.	1	
57.	Совершенствуем работу с мышью. Аркадные игры.	1	

58.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	
59.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Квесты развивающие владение клавиатурой.	1	
60.	Совершенствуем работу с клавиатурой. РПГ развивающие мелкую моторику.	1	
61.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
62.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
63.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	
64.	Тренинг работы с мышью.	1	
65.	Введение в основы киберспорта.	1	
66.	Правила киберспортивной дисциплины.	1	
67.	Игровая практика в киберспортивной дисциплине.	1	
68.	Беседа о будущем компьютерных технологий.	1	

Календарно-тематическое планирование

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата фактического проведения
1.	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	1	
2.	Информатика - наука об информации.	1	
3.	Информация и её свойства. Каналы восприятия информации.	1	
4.	Персональный компьютер.	1	
5.	Устройство персонального компьютера.	1	
6.	Системный блок компьютера.	1	

7.	Совершенствуем работу с мышью. Пазлы.	1	
8.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	
9.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
10.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Пазлы.	1	
11.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
12.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
13.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Инструменты.	1	
14.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Простейшие приёмы рисования.	1	
15.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Работа с шаблонами.	1	
16.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Фигуры.	1	
17.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Творческое рисование.	1	
18.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	
19.	Тренинг работы с мышью.	1	
20.	Логические компьютерные игры.	1	
21.	Знакомство с операционной системой.	1	
22.	Рабочий стол операционной системы.	1	
23.	Меню "Пуск" операционной системы.	1	
24.	Запуск программ.	1	
25.	Окно программы.	1	
26.	Управление программами.	1	
27.	Выход из программы.	1	
28.	Знакомство с основами робототехники.	1	
29.	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов».	1	
30.	Виды алгоритмов.	1	
31.	Свойства алгоритмов.	1	
32.	Система команд исполнителя.	1	
33.	Знакомство с робототехникой.	1	
34.	Роботы - исполнители алгоритмов.	1	
35.	Знакомство с системой команд робота BTR-01.	1	
36.	Исследование возможностей робота BTR-01.	1	

37.	Создание линейного алгоритма для робота.	1	
38.	Проверка созданного алгоритма.	1	
39.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
40.	Создание алгоритма обхода препятствия.	1	
41.	Проверка созданного алгоритма.	1	
42.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
43.	Создание алгоритма выхода робота из лабиринта.	1	
44.	Проверка созданного алгоритма.	1	
45.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
46.	Анализ работы созданной программы и выводы.	1	
47.	Создание алгоритма с использованием инфракрасных сенсоров робота.	1	
48.	Проверка созданного алгоритма.	1	
49.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
50.	Роботы на службе человеку.	1	
51.	Будущее робототехники.	1	
52.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв первого ряда.	1	
53.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв второго ряда.	1	
54.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв третьего ряда.	1	
55.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор слов.	1	
56.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор фраз.	1	
57.	Совершенствуем работу с мышью. Пазлы.	1	
58.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	
59.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Квесты развивающие владение клавиатурой.	1	
60.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
61.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
62.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Пазлы.	1	

63.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	
64.	Тренинг работы с мышью.	1	
65.	Введение в основы киберспорта.	1	
66.	Правила киберспортивной дисциплины.	1	
67.	Игровая практика в киберспортивной дисциплине.	1	
68.	Беседа о будущем компьютерных технологий.	1	

Календарно-тематическое планирование

4 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата фактического проведения
1.	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	1	
2.	Информатика - наука об информации.	1	
3.	Информация и её свойства. Основные операции с информацией.	1	
4.	История появления компьютера.	1	
5.	Системный блок компьютера.	1	
6.	Устройства ввода и вывода информации.	1	
7.	Совершенствуем работу с мышью. Пазлы.	1	
8.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	
9.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Квесты развивающие владение клавиатурой.	1	
10.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
11.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
12.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Пазлы.	1	

13.	Знакомство с операционной системой.	1	
14.	Рабочий стол операционной системы.	1	
15.	Меню "Пуск" операционной системы.	1	
16.	Запуск программ.	1	
17.	Окно программы.	1	
18.	Управление программами.	1	
19.	Выход из программы.	1	
20.	Логические компьютерные игры.	1	
21.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв первого ряда.	1	
22.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв второго ряда.	1	
23.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор букв третьего ряда.	1	
24.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор слов.	1	
25.	Работа с клавиатурным тренажером. Набор фраз.	1	
26.	Приобретение навыков скоростной печати.	1	
27.	Основы работы с текстовым редактором.	1	
28.	Знакомство с основами робототехники.	1	
29.	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов».	1	
30.	Виды алгоритмов.	1	
31.	Свойства алгоритмов.	1	
32.	Система команд исполнителя.	1	
33.	Знакомство с робототехникой.	1	
34.	Роботы - исполнители алгоритмов.	1	
35.	Знакомство с системой команд робота BTR-01.	1	
36.	Исследование возможностей робота BTR-01.	1	
37.	Создание линейного алгоритма для робота.	1	
38.	Проверка созданного алгоритма.	1	
39.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
40.	Создание алгоритма обхода препятствия.	1	
41.	Проверка созданного алгоритма.	1	
42.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
43.	Создание алгоритма выхода робота из лабиринта.	1	
44.	Проверка созданного алгоритма.	1	
45.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	

46.	Анализ работы созданной программы и выводы.	1	
47.	Создание алгоритма с использованием инфракрасных сенсоров робота.	1	
48.	Проверка созданного алгоритма.	1	
49.	Анализ работы алгоритма и выводы.	1	
50.	Роботы на службе человеку.	1	
51.	Будущее робототехники.	1	
52.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Инструменты.	1	
53.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Простейшие приёмы рисования.	1	
54.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Работа с шаблонами.	1	
55.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Фигуры.	1	
56.	Работа в графическом редакторе TuxPaint. Творческое рисование.	1	
57.	Совершенствуем работу с мышью. Лабиринты.	1	
58.	Совершенствуем работу с мышью. Логические игры.	1	
59.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Квесты развивающие владение клавиатурой.	1	
60.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Пазлы.	1	
61.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Логические игры развивающие мелкую моторику.	1	
62.	Совершенствуем работу с клавиатурой. Лабиринты.	1	
63.	Скоростная работа с клавиатурным тренажером.	1	
64.	Тренинг работы с мышью.	1	
65.	Введение в основы киберспорта.	1	
66.	Правила киберспортивной дисциплины.	1	
67.	Игровая практика в киберспортивной дисциплине.	1	
68.	Беседа о будущем компьютерных технологий.	1	

Учебно-методическое обеспечение

1. Мир информатики: Базовое учебное пособие. Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 80 с.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ. (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 5-6 классов. – М.: Баласс, 2010. – 80 с
3. В.А. Козлова, Робототехника в образовании
4. Белиовская Л.Г., Белиовский А.Е. Програмируем микрокомпьютер NXT в LabVIEW. – М.: ДМК, 2010, 278 стр.;
5. Ньютон С. Брага. Создание роботов в домашних условиях. – М.: NT Press, 2007, 345 стр.;
6. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. С-Пб, «Наука», 2011г.