

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 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Информационная культура»
для 5-8 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	16

Пояснительная записка

Внеурочная программа кружка «Информационная культура» разработана на основе требований к результатам ООП ООО МКОУ «Санаторная школа-интернат № 82» с учётом рабочей программы воспитания. Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Этим целям служит и данная программа внеурочной деятельности. Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии. 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 в 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	Правила техники безопасности в кабинете информатики. Что изучает информатика.	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.	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	Роботы - исполнители алгоритмов.	1	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	https://externat.foxford.ru
6	Знакомство с системой команд робота.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
7	Исследование возможностей робота и его команд.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.uchportal.ru/
8	Создание программ для робота с использованием различных видов алгоритмов.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm
9	Развивающие логические компьютерные игры и	2	Беседа, тренинг,	Проблемно-ценностное	http://infourok.ru

	тренажёры.		интерактивная игра	общение. Познавательная. Игровая.	
10	Введение в основы киберспорта.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
11	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://school-collection.edu.ru/
12	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.	2	Беседа, тренинг, интерактивная игра	Проблемно-ценностное общение. Познавательная. Игровая.	http://www.uchportal.ru/
13	Игровая практика в киберспортивной дисциплине.	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

5 класс

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Дата фактического проведения
1.	1	Правила техники безопасности в кабинете информатики. Что изучает информатика.	
2.	1	Тренинг работы с клавиатурой в логических играх.	
3.	1	Тренинг работы с мышью в логических играх.	
4.	1	Тренинг работы с клавиатурой в аркадных играх.	
5.	1	Тренинг работы с мышью в аркадных играх.	
6.	1	Системный блок персонального компьютера и его устройство.	
7.	1	Приобретение навыков работы с операционной системой Windows.	
8.	1	Освоение работы с интерфейсом операционной системы Windows.	
9.	1	Развивающие логические компьютерные игры.	
10.	1	Развивающие аркадные компьютерные игры.	
11.	1	Операции с папками и окнами операционной системы.	
12.	1	Совершенствуем работу с клавиатурой.	
13.	1	Совершенствуем работу с мышью.	
14.	1	Компьютерные квесты.	
15.	1	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов». Знакомство с основами робототехники.	

16.	1	Роботы - исполнители алгоритмов.	
17.	1	Знакомство с системой команд учебного робота BTR-01.	
18.	1	Исследование возможностей учебного робота BTR-01 и его команд.	
19.	1	Исследование возможностей робота Intelligent Bluetooth Robot BTR-01 и его команд.	
20.	1	Создание простых программ для робота.	
21.	1	Развивающие логические компьютерные игры и тренажёры.	
22.	1	Введение в основы киберспорта.	
23.	1	Правила киберспортивной дисциплины.	
24.	1	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
25.	1	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
26.	1	Игровая практика по киберспортивной дисциплине.	
27.	1	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	
28.	1	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде.	
29.	1	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.	
30.	1	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде.	
31.	1	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде.	
32.	1	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде.	
33.	1	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	
34.		Беседа о будущем компьютерных технологий.	

Календарно-тематическое планирование

6 класс

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Дата фактического проведения
1.	1	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	
2.	1	Тренинг работы с мышью в логических играх.	
3.	1	Тренинг работы с клавиатурой в логических играх.	
4.	1	Тренинг работы с мышью в аркадных играх.	
5.	1	Тренинг работы с клавиатурой в аркадных играх.	
6.	1	Совершенствование навыков работы с операционной системой Windows.	
7.	1	Системный блок персонального компьютера и его устройство.	
8.	1	Тренинг в работе с интерфейсом операционной системы Windows.	
9.	1	Развивающие аркадные компьютерные игры.	
10.	1	Развивающие логические компьютерные игры.	
11.	1	Тренинг операций с папками и окнами операционной системы.	
12.	1	Тренинг работы с клавиатурой.	
13.	1	Тренинг работы с мышью.	
14.	1	Развивающие компьютерные квесты.	
15.	1	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов». Знакомство с основами робототехники.	
16.	1	Роботы - исполнители алгоритмов.	

17.	1	Знакомство с системой команд учебного робота BTR-01.	
18.	1	Исследование возможностей учебного робота BTR-01 и его команд.	
19.	1	Исследование возможностей робота Intelligent Bluetooth Robot BTR-01 и его команд.	
20.	1	Создание программ для робота с использованием различных видов алгоритмов.	
21.	1	Развивающие логические компьютерные игры и тренажёры.	
22.	1	Введение в основы киберспорта.	
23.	1	Правила киберспортивной дисциплины.	
24.	1	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
25.	1	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
26.	1	Игровая практика по киберспортивной дисциплине.	
27.	1	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	
28.	1	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде.	
29.	1	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.	
30.	1	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде.	
31.	1	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде.	
32.	1	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде.	
33.	1	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	
34.	1	Беседа о будущем компьютерных технологий.	

Календарно-тематическое планирование

7 класс

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Дата фактического проведения
1.	1	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	
2.	1	Интенсивный тренинг работы с клавиатурой в логических играх.	
3.	1	Интенсивный тренинг работы с мышью в логических играх.	
4.	1	Интенсивный тренинг работы с клавиатурой в аркадных играх.	
5.	1	Интенсивный тренинг работы с мышью в аркадных играх.	
6.	1	Системный блок персонального компьютера и его устройство. Принципы устранения простейших неполадок.	
7.	1	Углубление навыков работы с операционной системой Windows.	
8.	1	Интенсивный тренинг в работе с интерфейсом операционной системы Windows.	
9.	1	Развивающие логические компьютерные игры.	
10.	1	Развивающие аркадные компьютерные игры.	
11.	1	Интенсивный тренинг в операциях с папками и окнами операционной системы.	
12.	1	Интенсивный тренинг работы с клавиатурой.	
13.	1	Интенсивный тренинг работы с мышью.	

14.	1	Компьютерные квесты и симуляторы.	
15.	1	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов». Знакомство с основами робототехники.	
16.	1	Роботы - исполнители алгоритмов.	
17.	1	Знакомство с системой команд учебного робота BTR-01.	
18.	1	Исследование возможностей учебного робота BTR-01 и его команд.	
19.	1	Исследование возможностей робота Intelligent Bluetooth Robot BTR-01 и его команд.	
20.	1	Создание программ для робота с использованием различных видов алгоритмов.	
21.	1	Развивающие логические компьютерные игры и тренажёры.	
22.	1	Введение в основы киберспорта.	
23.	1	Правила киберспортивной дисциплины.	
24.	1	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
25.	1	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
26.	1	Игровая практика по киберспортивной дисциплине.	
27.	1	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	
28.	1	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде.	
29.	1	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.	
30.	1	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде.	
31.	1	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде.	
32.	1	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде.	
33.	1	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	
34.	1	Беседа о будущем компьютерных технологий.	

Календарно-тематическое планирование

8 класс

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Дата фактического проведения
1.	1	Правила техники безопасности в кабинете информатики.	
2.	1	Интенсивный тренинг работы с клавиатурой в логических играх.	
3.	1	Интенсивный тренинг работы с мышью в логических играх.	
4.	1	Интенсивный тренинг работы с клавиатурой в аркадных играх.	
5.	1	Интенсивный тренинг работы с мышью в аркадных играх.	
6.	1	Системный блок персонального компьютера и его устройство. Принципы настройки и устранения простейших неполадок.	
7.	1	Углубление навыков работы с операционной системой Windows и Linux.	
8.	1	Интенсивный тренинг в работе с интерфейсом операционной системы Windows и Linux.	
9.	1	Развивающие логические компьютерные игры.	
10.	1	Развивающие аркадные компьютерные игры.	
11.	1	Интенсивный тренинг в операциях с папками и окнами операционной системы.	
12.	1	Интенсивный тренинг работы с клавиатурой.	
13.	1	Интенсивный тренинг работы с	

		мышью.	
14.	1	Компьютерные квесты и симуляторы.	
15.	1	Понятия «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов». Знакомство с основами робототехники.	
16.	1	Роботы - исполнители алгоритмов.	
17.	1	Знакомство с системой команд учебного робота BTR-01.	
18.	1	Исследование возможностей учебного робота BTR-01 и его команд.	
19.	1	Исследование возможностей робота Intelligent Bluetooth Robot BTR-01 и его команд.	
20.	1	Создание программ для робота с использованием различных видов алгоритмов.	
21.	1	Развивающие логические компьютерные игры и тренажёры.	
22.	1	Введение в основы киберспорта.	
23.	1	Правила киберспортивной дисциплины.	
24.	1	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
25.	1	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.	
26.	1	Игровая практика по киберспортивной дисциплине.	
27.	1	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	
28.	1	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде.	
29.	1	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.	
30.	1	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде.	
31.	1	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде.	
32.	1	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде.	
33.	1	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	
34.	1	Беседа о будущем компьютерных технологий.	

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. Ньютон С. Брага. Создание роботов в домашних условиях. – М.: NT Press, 2007, 345 стр.;
5. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. С-Пб, «Наука», 2011г.