

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и молодежной политики

Свердловской области

Невьянский муниципальный округ

МБОУ СОШ с. Конево

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете

протокол № 1

от «28» 08 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СОШ с. Конево

_____ Н.В.Караки приказ № 92-ОД

от «28» 08 2025 г.

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности**

Направление ____ Технологическое (научно-познавательное) ____

Название ____ Информационная культура ____

Класс ____ 5-6 ____

Составитель ____ учитель Векшин Егор Михайлович ____

Учебный год ____ 2025 – 2026 ____

Количество часов по программе ____ 34, 34 ____

с. Конево, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по курсу «Информационная культура» в рамках внеурочной деятельности, разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных).

Программа внеурочной деятельности составлена на основе:

1. Федерального компонента государственного стандарта;
2. Авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л. Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.
3. Образовательной программы школы;

Программа рассчитана на **34** ч в год (1 час в неделю) для каждого класса.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КУРСА

Цели:

- ✓ формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- ✓ подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- ✓ раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

- ✓ формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- ✓ формирование знаний об основных принципах работы компьютера;
- ✓ формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- ✓ формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- ✓ формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- ✓ формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий в 5-6 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на занятиях.

ПРИНЦИПЫ ПРОГРАММЫ

В работе над программой используются следующие педагогические принципы:

- целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному);
- принцип комплексного развития (взаимосвязь разделов программы);
- доступность и наглядность;

- связь теории с практикой;
- принцип учета индивидуальности каждого ребенка (педагог учитывает психологические особенности детей при обучении);
- сочетание индивидуальных и групповых форм деятельности;
- принцип совместного творческого поиска в педагогической деятельности;
- принцип положительной перспективы при оценке (критиковать, подчеркивая крупницы интересного, давая почву для развития);
- принцип личностной оценки каждого ребенка без сравнения с другими детьми, помогающий детям почувствовать свою значимость для группы.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ

На занятиях используются как классические для педагогики формы и методы работы, так и нетрадиционные.

Формы проведения занятий:

- игра;
- исследование;
- творческий практикум;
- соревнование;
- презентация проекта.

Методы обучения:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Особенности проведения занятий:

1. теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
2. для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
3. практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут;
4. работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст школьников.

МЕСТО ПРЕДМЕТА В БАЗИСНОМ УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информационная культура» предназначена для учащихся 5-6 классов.

Планируемые результаты освоения учебного предмета.

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 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;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- 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 пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ урока	Запланированная дата	Тема урока
1		Цели изучения курса. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.
2		Компьютер – универсальная машина для работы с информацией
3		Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. «Вспоминаем клавиатуру»
4		Управление компьютером.
5		«Вспоминаем приёмы управления компьютером»
6		Хранение информации.
7		«Создаём и сохраняем файлы»
8		Передача информации.
9		Электронная почта.
10		«Работаем с электронной почтой»
8		В мире кодов. Способы кодирования информации
9		Метод координат.
10		Текст как форма представления информации.
11		Компьютер – основной инструмент подготовки текстов
12		Основные объекты текстового документа. Ввод текста.
13		«Вводим текст»
14		Редактирование текста.
15		«Редактируем текст»
16		Текстовый фрагмент и операции с ним.
17		«Работаем с фрагментами текста»
18		Форматирование текста.
19		«Форматируем текст»
20		Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.
21		«Создаём простые таблицы»
22		Табличное решение логических задач.
23		«Создаём простые таблицы»
24		Разнообразие наглядных форм представления информации
25		Диаграммы.
26		«Строим диаграммы»

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ		
6 класс		
№ урока	Дата	Тема урока
1 2		Компьютерная графика. Графический редактор Paint «Изучаем инструменты графического редактора»
3 4		Преобразование графических изображений «Работаем с графическими фрагментами»
5 6		Создание графических изображений. «Планируем работу в графическом редакторе»
7 8		Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации
9 10		Списки – способ упорядочивания информации. «Создаём списки»
11 12		Поиск информации. «Ищем информацию в сети Интернет»
13 14		Кодирование как изменение формы представления информации
15 16		Преобразование информации по заданным правилам. «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»
17		Преобразование информации путём рассуждений
18		Разработка плана действий. Задачи о переправах.
19 20		Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях
21 22		Создание движущихся изображений. «Создаём анимацию»
23 24		Создание анимации по собственному замыслу. «Создаём анимацию»
25 26 27 28 29 30		Выполнение итогового мини-проекта. «Создаем слайд-шоу»
31-34		Повторение

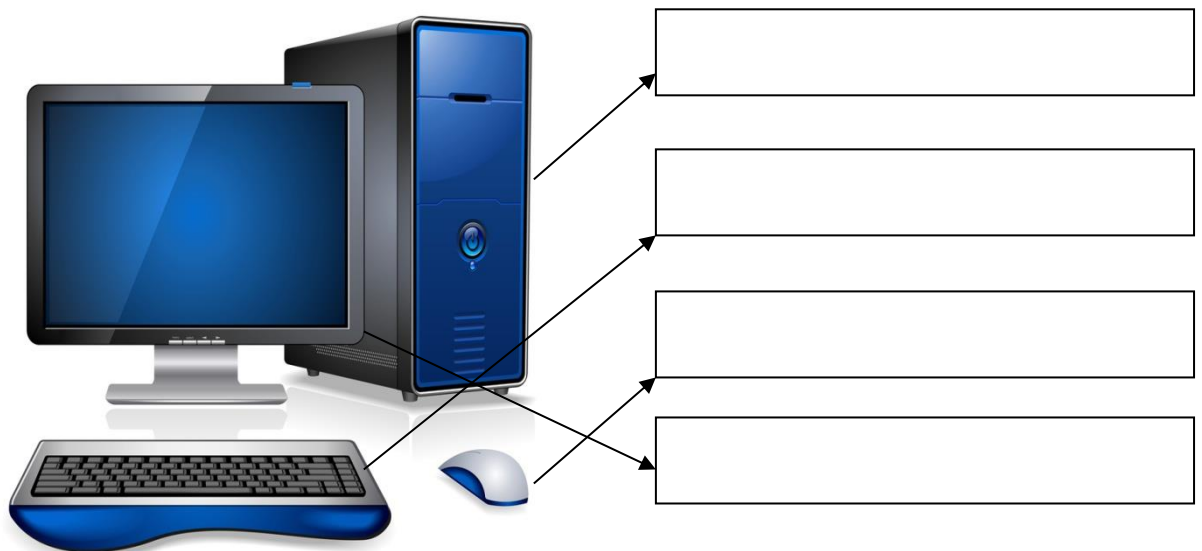
Промежуточная аттестация

Вопросник

1. Что такое компьютер?
2. Назовите устройства ввода информации?
3. Назовите устройство вывода информации?
4. Каким должно быть расстояние между глазами человека и монитором компьютера?
5. Что такое информация?
6. Как называется самая длинная клавиша на клавиатуре?
7. Без каких основных устройств компьютер не может работать?
8. Что можно создавать и редактировать при помощи графического редактора?
9. Как называется наименьшая единица изображения?
10. Какие инструменты рисования в графическом редакторе Paint тебе знакомы?

Практическое задание

Подпиши основные устройства компьютера



Промежуточная аттестация

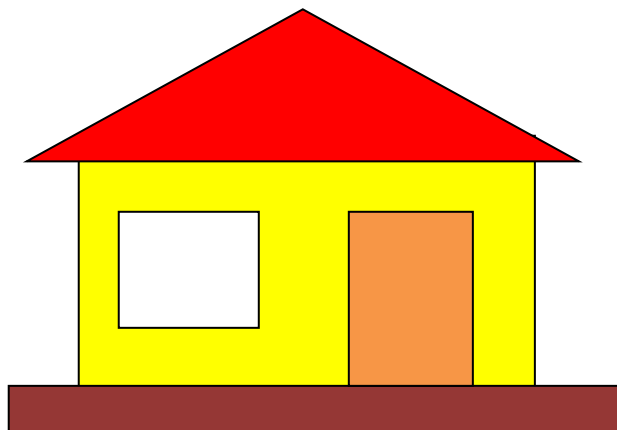
Тест

1. Выберите наиболее полное определение:
 - а) компьютер – это электронный прибор с клавиатурой и экраном;
 - б) компьютер – это устройство для выполнения вычислений;
 - в) компьютер - электронное устройство для работы с информацией.
2. Выберите группу устройств, в которой перечислены только устройства ввода информации:
 - а) клавиатура, системный блок;
 - б) принтер, мышь;
 - в) клавиатура, мышь.
3. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является:
 - а) курсор;
 - б) символ;
 - в) пиксель.
4. Графическим объектом не является:
 - а) курсор;
 - б) символ;
 - в) пиксель.

Практическое задание

Графический редактор Paint. Конструирование сложных объектов из графических примитивов.

1. Запустите графический редактор **Paint**.
2. Изобрази рисунок по образцу.
3. Раскрась, используя инструмент «Заливка» (банка с краской).
4. Сохрани результат работы в личной папке под именем **Дом.jpeg**.



Промежуточная аттестация

Вопросник

«Шаг в текстовый редактор»

1. Для чего предназначен текстовый редактор?
2. С помощью какого устройства осуществляется набор текста?
3. Из чего состоит текст?
4. Что такое редактирование текста?
5. Что такое форматирование текста?
6. Какой бывает ориентация бумаги?
7. Как называется минимальная графическая единица текста?

Практическое задание

Набор и форматирование текста

1. Запусти текстовый редактор **Word**.
2. Набери текст по образцу:

Две бабушки

Две бабушки на лавочке
Сидели на пригорке.
Рассказывали бабушки:
- У нас одни пятерки!

Друг друга поздравляли,
Друг другу жали руки,
Хотя экзамен сдали
Не бабушки, а внуки!

Агния Барто

3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Барто.doc**

Итоговая аттестация

Вопросник к разделу

«Первый шаг в мир презентации»

1. Что такое компьютер?
2. Что такое презентация?
3. Для чего используют компьютерные презентации?
4. Какие объекты может содержать слайд презентации?
5. Каковы основные этапы создания презентации?

Практическое задание

Защита компьютерной презентации

Защита проекта «Мой город»