

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Муниципальное учреждение Управление образования Миллеровского района
МБОУ Криворожская СОШ

РАССМОТРЕНО

и рекомендовано к утверждению на
заседании педагогического совета
школы
Председатель педагогического
совета

Л. В. Зоренко
Протокол №1 от «25» 08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы

Л. В. Зоренко
Приказ № 190 от «25» 08. 2025 г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Моя информационная культура»
для учащихся 8 класса
на 2025-2026 учебный год

с. Криворожье
2025 г

Пояснительная записка

Рабочая программа предназначена для организации занятий внеурочной деятельности по изучению курса «Моя информационная культура». Данная программа составлена на основе примерной программы учебного курса «Продвинутый пользователь», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для основной школы 7-9 классы», составители М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова, Н.Н. Самылкина. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Программа внеурочной деятельности для учащихся 8 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

Стремительное развитие телекоммуникаций повлекло быстрое распространение цифровых услуг в обществе, и не только в сфере образования. Умение работать с клавиатурой на должном уровне и быстро адаптироваться к изменяющимся интерфейсам программ стало частью информационной культуры людей, значительно влияющей на первую очередь на конкурентоспособность молодёжи. Способность воспользоваться средствами ИКТ в любой ситуации обеспечивает мобильность человека и эффективное развитие его личного информационного пространства как составляющей личного портфолио.

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации.

Целесообразность изучения пропедевтики программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду КУМИР обусловлена тем, что среда КУМИР обладает расширенным набором Исполнителей (Черепашка, Робот, Чертежник) с разнообразными системами команд. Существенной ролью изучения программирования и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

В программу включен модуль регионального учебного курса внеурочной деятельности «Медиаграмотность». Современная эпоха информационного общества характеризуется огромными потоками информации, влияющими на развитие общества, в том числе на медиасреду, в которой растут современные школьники. Во все сферы жизни проникают цифровые технологии, формируется цифровое общество, сеть Интернет становится важнейшей частью медиасреды, важным фактором социализации детей и подростков. Стремительное развитие информационных и коммуникационных ресурсов, возрастающая доступность медиасредств (в первую очередь, смартфонов и планшетных компьютеров) открывают практически безграничные возможности для доступа к информации самого разного уровня, в том числе и к запрещенному контенту. Взаимодействие школьников с цифровой средой происходит, зачастую, без контроля взрослых. Поэтому цифровая социализация школьников носит стихийный характер, а риски, связанные с ней, недооцениваются. Школьники с доверием относятся к информации, получаемой в цифровом пространстве, не всегда способны оценить угрозы разного рода и нежелательные последствия собственных действий. Доверие к любой информации, получаемой в цифровом пространстве, приводит к нежелательным последствиям: вовлечение школьников в противоправные сообщества и действия, угрозы

их психологическому и физическому здоровью. Вследствие этого, модуль «Медиаграмотность» представляет особую актуальность. В ходе освоения модуля в интерактивной форме, с учетом возрастных особенностей школьники изучают окружающую медиасреду, ее возможности, потенциальные опасности и угрозы, учатся самостоятельно и безопасно взаимодействовать с ней.

Обучение медиаграмотности состоит из множества компонентов. Это умение работать с различной информацией, анализировать и критически оценивать ее, создавать и интерпретировать медиатекст, владеть навыками работы с современными цифровыми устройствами, осознанно выбирать тот или иной контент, критически его осмысливать, интерпретировать и использовать для дальнейшего создания медиапродукции в блогах, социальных сетях или традиционных масс-медиа.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- освоение основных этапов решения задачи;
- обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- обучение навыкам разработки проекта, определения его структуры, дизайна.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес учащихся;
- развивать творческое воображение, математическое мышление учащихся;
- развивать умение работать с компьютерными программами;
- развивать умение работать с дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитывающие:

- воспитывать интерес к занятиям информатикой;
- воспитывать культуру общения между учащимися;
- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером;
- воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Обучение в ОО осуществляется с учетом потребностей, возможностей личности и в зависимости от объема обязательных занятий педагогического работника с учащимися в очной, очно-заочной или заочной формам обучения, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

Согласно плану внеурочной деятельности МБОУ Криворожской СОШ на 2025-2026 уч. год на изучение курса в 8 классе отводится 34 часа (из расчета 1 час в неделю). Учитывая календарный учебный график школы на 2025-2026 уч. год, данная рабочая программа составлена на 33 часа. В связи с выходным днем 01.05.2025 г. рабочая программа сокращена на 1 час за счет уплотнения тем раздела «Создание проекта». Содержание рабочей программы реализуется в полном объеме.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.

Гражданское воспитание:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
интерес к обучению и познанию;
любопытность;
стремление к самообразованию;
овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве;

проявлять способность к адаптации, самостоятельность и инициативность в медиасреде;

руководствоваться моральными нормами и ценностями в своем поведении в медиасреде;

применять социальные навыки общения в интернет-пространстве;

проявлять культуру поведения в интернет-пространстве при онлайн-взаимодействиях;

использовать возможности сети Интернет для самообразования, саморазвития и личностного самоопределения;

применять на практике права и обязанности пользователя сети Интернет в соответствии с законами Российской Федерации.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**Универсальные познавательные действия*****Базовые логические действия:***

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации;
осознанно относиться к другому человеку, его мнению.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями в среде КУМИР;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в среде КУМИР;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи;
- характеризовать значение и особенности медиасреды современного человека;
- критически оценивать информацию, полученную из медиасреды;
- оценивать положительные и отрицательные стороны сети Интернет как части медиасреды;
- аргументировать правила безопасного поведения в цифровой среде;
- осуществлять защиту своих персональных данных;
- распознавать цифровые угрозы (агрессию, фейки, мошенничество, противоправный контент) и противодействовать им в практической деятельности в цифровой среде;
- оценивать безопасность контента в сети Интернет;
- создавать безопасный собственный контент и презентовать его.

Содержание курса внеурочной деятельности

№	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Раздел 1. Представление об алгоритме.</p> <p>Понятие исполнителя, алгоритма и программы. Виды управления исполнителем.</p> <p>Алгоритм как модель деятельности исполнителя. Задача. Последовательность действий. Программа.</p> <p>Формы записи алгоритмов. Создание графических объектов. Блок-схемы. Основные алгоритмические конструкции: последовательность, ветвление, цикл.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, игра.</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.</p>	<p>Познавательная; проблемно-ценностное общение.</p> <p>Запись алгоритмов различными способами.</p> <p>Изображение простых блок-схем.</p>
2.	<p>Раздел 2. Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР.</p> <p>Среда КУМИР. Сохранение, создание проекта. Среда исполнителя Черепаша, Робот, Чертежник. Система команд исполнителей (СКИ). Управление движением исполнителя.</p> <p>Маршрут движения и запись его на языке исполнителя. Переменные при составлении программ.</p> <p>Составление и анализирование программы для перемещения исполнителя.</p> <p>Анализ исходных условий. Выбор действия в зависимости от заданных условий.</p> <p>Составление разветвляющихся алгоритмов с целью обхода препятствий.</p> <p>Запись циклических алгоритмов в виде блок-схемы и на языке исполнителя.</p> <p>Составление программы, используя циклические конструкции для оптимизации структуры программы.</p> <p>Примеры случайных событий. Работа с функциями случайных чисел в языке КУМИР. Правила записи математических выражений.</p>		<p>Игровая; познавательная; проблемно-ценностное общение.</p> <p>Аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок - схем с записью в среде КУМИР</p> <p>Практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке КУМИР.</p>
3.	<p>Раздел 3. Создание проекта.</p> <p>Основные этапы разработки проекта. План решения задачи, выделяя постановку, алгоритмизацию, кодирование, тестирование программы.</p> <p>Разработка и создание компьютерного</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум.</p>	<p>Игровая; познавательная; проблемно-ценностное общение.</p> <p>Аналитическая:</p>

	проекта с использованием заранее подготовленных материалов.	<i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	обоснование выбора темы проекта. Практическая: реализация и защита проекта.
4.	Раздел 4. Безопасность в виртуальном мире Персональные данные. Способы защиты персональных данных. Создание и защита аккаунта в соцсетях. Особенности современных соцсетей. Общение в соцсетях и мессенджерах. Сетевой этикет. Агрессия в социальных сетях: виды агрессивных действий, способы защиты от агрессии. Недостоверная информация в сети. Распознавание недостоверной информации на основе критического анализа.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая; познавательная; проблемно-ценностное общение. Аналитическая: обоснование выбора темы проекта. Практическая: реализация и защита проекта.

Тематическое планирование

№	Тема урока	Общее количес т во часов	Дата	
			План	Факт
Раздел 1. Представление об алгоритме. (5 ч)				
1/1	ТБ. Понятие алгоритма, исполнителя.	1	04.09	
2/2	Способы описания алгоритма: блок-схема.	1	11.09	
3/3	Способы описания алгоритма: программа.	1	18.09	
4/4	Линейный и разветвляющийся алгоритмы.	1	25.09	
5/5	Циклы.	1	02.10	
Раздел 2. Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР (20 ч)				
1/6	Знакомство со средой КуМир. Исполнитель Черепашка .	1	09.10	
2/7	Составление линейного алгоритма.	1	16.10	
3/8	Программирование движения.	1	23.10	
4/9	Знакомство с исполнителем Робот . СКИ.	1	05.11	
5/10	Исполнитель Робот .	1	12.11	
6-7/ 11-12	Составление линейного алгоритма.	2	19.11 26.11	
8/13	Алгоритмическая конструкция «ветвление».	1	03.12	
9-10/ 14-15	Составление разветвляющегося алгоритма.	2	10.12 17.12	
11/16	Алгоритмическая конструкция «цикл со счетчиком».	1	24.12	
12-13 /17-18	Составление циклического алгоритма.	2	14.01 21.01	
14/19	Алгоритмическая конструкция «цикл с условием»	1	28.01	
15-16/ 20-21	Составление алгоритма с циклом.	2	05.02 12.02	
17/22	Среда исполнителя Чертежник . СКИ.	1	19.02	
18/23	Составление разветвляющегося алгоритма.	1	26.02	
19/24	Алгоритмическая конструкция «цикл»	1	05.03	
20/25	Составление циклического алгоритма.	1	12.03	
Раздел 3. Создание проекта. (4 ч)				
1/26	Основные этапы разработки проекта.	1	19.03	
2/27	Создание личного проекта	1	26.03	
3/28	Тестирование и отладка проекта.	1	09.04	
4/29	Защита проекта.	1	16.04	
Раздел 4. Безопасность в виртуальном мире (4 ч)				
1/30	Как защитить персональные данные? Мой аккаунт – моя крепость.	1	23.04	
2/31	Общение в соцсетях и мессенджерах.	1	30.04	
3/32	Агрессия в социальных сетях и способы защиты.	1	07.05	
4/33 5-34	Всегда ли можно доверять информации в интернете?	2	14.05 21.05	