

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Немчиновский лицей**

ПРИНЯТО
решением методического объединения
учителей информатики
протокол от 25.08.2023 г. №1

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
_____ И.В. Жирина
приказ от ____.____.2023г. № ____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса внеурочной деятельности

«Социальная информатика»

для обучающихся 10 – 11 классов

Составитель:
Андросова Ольга Алексеевна,
учитель информатики

р.п. Новоивановское, 2023

Пояснительная записка

Программа по учебному курсу внеурочной деятельности по информатике на уровне среднего общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования, представленных в ФГОС СОО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по учебному курсу внеурочной деятельности даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на уровне, позволяющем расширить понятия обязательного предметного содержания, предусматривает его структурирование по разделам и темам, необходимым для сдачи итоговой аттестации.

Целями учебного курса внеурочной деятельности по информатике являются: формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Достижение поставленных целей при реализации рабочей программы предусматривает решение следующих задач:

- понять роль информационных процессов в современном мире;
- применять ИКТ в своей информационно-учебной деятельности для решения учебных задач и саморазвития;
- сформировать представление о структуре и содержании контрольных

измерительных материалов по предмету;

- сформировать умения эффективно распределять время на выполнение заданий различных типов;
- развить интерес и положительную мотивацию изучения информатики.

Общая характеристика учебного курса внеурочной деятельности

Продолжительность курса – 1 год. (34 часа). Курс предназначен для учеников 10 – го и 11 – го класса. Режим занятий – 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Структура курса представляет собой набор логически законченных и содержательно взаимосвязанных тем, изучение которых обеспечивает системность и практическую направленность знаний и умений учащихся. Разнообразный дидактический материал дает возможность отбирать задания для учащихся различной степени подготовки. Занятия направлены на расширение и углубление базового курса. Содержание курса можно варьировать с учетом склонностей, интересов и уровня подготовленности учеников.

Основной тип занятий – практикум. Для наиболее успешного усвоения материала планируются индивидуальные формы работы и работа в малых группах, также, при самостоятельной работе возможны оперативные консультации учителя. Для текущего контроля учащихся предлагается набор заданий, принцип решения которых разбирается совместно с учителем, а основная часть заданий выполняется учащимся самостоятельно

Занятия проводятся в форме лекций и практических занятий. Перед разбором задач сначала предлагается краткая теория по определенной теме и важные комментарии о том, на что в первую очередь надо обратить внимание, предлагается наиболее эффективный способ решения. В качестве домашнего задания учащимся предлагается самостоятельное решение заданий по мере освоения тем курса.

Описание места учебного курса внеурочной деятельности в учебном плане

В соответствии с учебным планом МБОУ Немчиновского лицея, составленном на основе соответствующих нормативных документов, рабочая программа рассчитана на преподавание в 10 классе в объеме 34 часов и 11-ом классе в объеме 34 часов.

Количество часов за два года – 68

Количество часов в неделю – 1 час.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение курса внеурочной деятельности по информатике направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

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;

3) гражданского воспитания:

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, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе 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;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

б) трудового воспитания:

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

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной 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 существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

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

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

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

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно 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.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

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.

Предметные результаты освоения курса:

- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- умение применять ИКТ в своей информационно-учебной деятельности для решения учебных задач и саморазвития;
- умение извлекать из информационных ресурсов только лучшее, безопасное, делать осознанный и грамотный выбор информационных источников;
- использовать правовые основы в области защиты информации, персональных данных;
- осуществлять взаимодействие в информационном пространстве организации (получение и выполнение заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);
- избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей.
- умение взаимодействовать в социальных сетях с учетом принципов взаимного сотрудничества;
- умение взаимодействовать с партнёрами с использованием возможностей Интернета (игровое взаимодействие);
- осознанно выбирать дальнейшую траекторию образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Основное содержание по темам	Формы организации	Виды деятельности
Раздел «Социальная информатика: введение в курс»		
Гуманитарный подход к проблеме информатизации. Социальная информатика о формировании информационного общества. Путь России в информационное общество. Социальные последствия информатизации и интернета. Социальные	Соревнование Дискуссия Беседа Познавательная игра	Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение Досуговое общение Игровая деятельность

<p>последствия распространения ИКТ в России. Интернет как информационная среда. Субъекты интернет-пространства. Информационное неравенство и рост социальной незащищенности. Возникновение виртуальных элит.</p>		
<p>Раздел «Игровая культура современного общества»</p>		
<p>Человек и игра в эпоху глобальных трансформаций. Дизайн игровой среды и его влияние на человека. Компьютерные игры как явление современной культуры: новый взгляд общества. Киберспорт. Современные тактические игры для развития стратегического мышления и командной работы.</p>	<p>Интеллектуальная игра Сюжетная игра Диспут Беседа</p>	<p>Социальное творчество Игровая деятельность Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение Досуговое общение</p>
<p>Раздел «Проблемы защиты информации и персональных данных»</p>		
<p>Надежность и достоверность: проблема информации в Интернете. Моральноэтические и правовые основы информационного общества. Защита авторских прав в Интернете. Биометрическая аутентификация для защиты персональных данных. Разновидности аутентификации по биометрическим данным. Электронные документы. Технологии создания и применения электронной цифровой подписи</p>	<p>Интеллектуальная игра Беседа Ролевая игра Круглый стол</p>	<p>Игровая деятельность Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение Досуговое общение</p>
<p>Раздел «Информация и манипуляция общественным сознанием»</p>		
<p>Безопасность общества в информационной среде. Источники и формы информационных воздействий. Информационная составляющая социальных конфликтов. Информация в информационных войнах.</p>	<p>Ролевая игра Дискуссия Проект Беседа Викторина</p>	<p>Социальное творчество Игровая деятельность Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение Досуговое общение</p>
<p>Раздел «Интернет как глобальное средство жизнедеятельности всего человечества»</p>		

Новые требования к человеку в условиях информационного общества. Образ жизни людей в информационном обществе. Обзор современных профессий, актуальных для цифрового мира и информационного общества. Глобализация и информатизация.	Ролевая игра Дискуссия Проект Беседа Викторина	Социальное творчество Игровая деятельность Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение Досуговое общение
---	--	---

3. Тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Ссылка на ресурсы
10 класс			
Раздел «Социальная информатика: введение в курс» (18 часов)			
1.	Гуманитарный подход к проблеме информатизации	2	
2.	Социальная информатика о формировании информационного общества	2	
3.	Путь России в информационное общество	2	
4.	Социальные последствия информатизации и интернета	2	
5.	Социальные последствия распространения ИКТ в России	2	
6.	Урок цифры «Искусственный интеллект в образовании»	2	
7.	Интернет как информационная среда. Субъекты интернетпространства	3	
8.	Информационное неравенство и рост социальной незащищенности. Возникновение виртуальных элит	1	
9.	Единый урок безопасности в сети Интернет	2	
Раздел «Игровая культура современного общества» (16 часов)			
10.	Человек и игра в эпоху глобальных трансформаций	2	
11.	Дизайн игровой среды и его влияние на человека	4	
12.	Урок цифры «Разработка игр». Программа Scratch	6	
13.	Компьютерные игры как явление современной культуры: новый взгляд общества	2	
14.	Киберспорт. Современные тактические игры для развития стратегического мышления и командной работы	2	

Итого 34 часа			
11 класс			
Раздел «Проблемы защиты информации и персональных данных» (10 часов)			
15.	Надежность и достоверность: проблема информации в Интернете	2	
16.	Морально-этические и правовые основы информационного общества. Защита авторских прав в Интернете	2	
17.	Биометрическая аутентификация для защиты персональных данных. Разновидности аутентификации по биометрическим данным	2	
18.	Электронные документы. Технологии создания и применения электронной цифровой подписи	3	
19.	Урок цифры «Безопасность»	1	
Раздел «Информация и манипуляция общественным сознанием» (8 часов)			
20.	Безопасность общества в информационной среде	2	
21.	Источники и формы информационных воздействий	2	
22.	Информационная составляющая социальных конфликтов	2	
23.	Информация в информационных войнах	2	
Раздел «Соотношение традиционных и виртуальных форм коммуникации в глобальном информационном пространстве» (12 часов)			
24.	Виртуальное пространство и сетевые коммуникации	2	
25.	Общение в Сети и зарождение сетевой киберкультуры как субкультуры	2	
26.	Социальное управление сетевой организацией	2	
27.	«Жители Сети» и случайные посетители	2	
28.	Сетевые социальные нормы	2	
29.	Социальная реальность виртуального мира	2	
Раздел «Интернет как глобальное средство жизнедеятельности всего человечества» (4 часа)			
30.	Новые требования к человеку в условиях информационного общества	1	
31.	Образ жизни людей в информационном обществе	1	
32.	Обзор современных профессий, актуальных для цифрового мира и информационного общества	1	
33.	Глобализация и информатизация: обобщение	1	
Итого 34 часа			