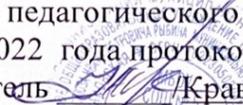
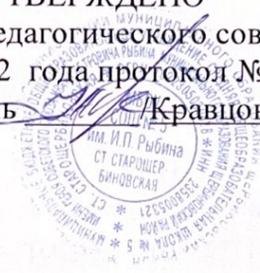


Муниципальное образование Щербиновский район
станция Старощербиновская

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №5
имени Героя Советского Союза Ивана Петровича Рыбина
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская

УТВЕРЖДЕНО
решением педагогического совета
от 31.08.2022 года протокол № 1
Председатель  /Кравцов Н.Н./



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Внеурочной деятельности

Тип программы: по конкретным видам внеурочной деятельности

Кружок

«Информатика в играх и задачах»

Направление: общеинтеллектуальное

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 4 «А», 4 «Б» класс
Количество часов: 68 часов

Руководитель: Тымченко Ольга Юрьевна

Программа разработана в соответствии с ФГОС составлена на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2020

1. Планируемые результаты освоения содержания курса

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 начальной школе, являются:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

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 начальной школе, являются:

- **Регулятивные универсальные учебные действия:**
 - планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
 - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- **Познавательные универсальные учебные действия:**
 - моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
 - анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
 - синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
 - выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
 - подведение под понятие; установление причинно-следственных связей; построение логической цепи рассуждений
- **Коммуникативные универсальные учебные действия:**
 - аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов; выслушивание собеседника и ведение диалога;

– признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

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 начального общего образования основные предметные результаты изучения информатики в начальной школе отражают:

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- определять составные части предметов, а также состав этих составных частей;
- описывать местонахождение предмета, перечисляя объекты, в состав которых он входит (по аналогии с почтовым адресом);
- заполнять таблицу признаков для предметов из одного класса (в каждой ячейке таблицы записывается значение одного из нескольких признаков у одного из нескольких предметов);
- выполнять алгоритмы с ветвлениями; с повторениями; с параметрами; обратные заданному;
- изображать множества с разным взаимным расположением;
- записывать выводы в виде правил «если ..., то ...»; по заданной ситуации составлять короткие цепочки правил «если ..., то ...».

2. Содержание тем учебного курса

Общее число часов – 34 ч.

Алгоритмы (9 ч)

Вложенные алгоритмы. Алгоритмы с параметрами. Циклы: повторение, указанное число раз, до выполнения заданного условия, для перечисленных параметров).

Объекты (7 ч)

Составные объекты. Отношение «состоит из». Схема (дерево) состава. Адреса объектов. Адреса компонентов составных объектов. Связь между составом сложного объекта и адресами его компонентов. Относительные адреса в составных объектах.

Логические рассуждения (10 ч)

Связь операций над множествами и логических операций. Пути в графах, удовлетворяющие заданные критерии. Правила вывода «если–то». Цепочки правил вывода.

Простейшие «и–или» графы.

Применение моделей (схем) для решения задач (7 ч)

Приемы фантазирования (прием «наоборот», «необычные значения признаков», «необычный состав объекта»). Связь изменения объектов и их функционального назначения. Применение изучаемых приемов фантазирования к материалам разделов 1–3 (к алгоритмам, объектам и др.)

Повторение (1 ч)

3. Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			Теоретически	Контрольная Работа
1	Раздел 1. Алгоритмы	9	8	1
2	Раздел 2. Группы (классы) объектов	7	6	1
3	Раздел 3. Логические рассуждения	10	9	1
4	Раздел 4. Модели в информатике	7	6	1
5	Повторение	1	1	
	Итого	34	30	4

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора во ВР

 Варламова Е.В.

«29» августа 2022 г.