

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №9 имени В.Н. Власовой»

Принято
на заседании пед. совета
Протокол № 1 от 30.08.2023 г.



Утверждаю
Директор МАОУ «СОШ№9»
Т.А. Куфарева
Приказ № 211 о/д от 01.09.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Информатика в играх и задачах»
(5-6 класс)**

г. Сокол
Вологодская область
2023 – 2024 г.

Пояснительная записка

Общая характеристика

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» (далее -Программа) разработана на основе положений и требований к результатам освоения Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, а также с учетом:

– письма Министерства просвещения Российской Федерации от 05.07.2022 № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Информационно-методическим письмом об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования»);

– письма Департамента образования Вологодской области от 14.07.2023 №ИХ.20-6520/23 «О направлении методических рекомендаций по разработке планов внеурочной деятельности общеобразовательной организации в соответствии с обновленными ФГОС общего образования и ФООП».

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Интеллектуальная деятельность в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Информатика служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

При обучении интеллектуальной игре стержневым моментом занятий

становится деятельностью самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цели программы:

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации.

Объем программы: программа рассчитана на 1 час в неделю.

Программа разработана для учащихся 5-6 классов и рассчитана на изучение материала в течение 34 часов.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной организации, ориентированной на обучение детей школьного возраста.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории в игровых ситуациях. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Организационно-педагогические условия.

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом внеурочной деятельности.

Взаимосвязь с рабочей программой воспитания

Программа курса разработана с учетом рекомендаций федеральной рабочей программы воспитания, предполагает объединение учебной и воспитательной деятельности педагогов, нацелена на достижение всех основных групп образовательных результатов – личностных, метапредметных, предметных.

Программа носит историко-просветительскую и гражданско-патриотическую направленность, что позволяет обеспечить достижение следующих целевых ориентиров воспитания на уровне основного общего образования:

- осознанное принятие обучающимися своей российской гражданской идентичности в поликультурном, многонациональном и многоконфессиональном российском обществе;

- понимание обучающимися своей сопричастности к прошлому, настоящему и будущему народа России, тысячелетней истории российской государственности на основе исторического просвещения, российского национального исторического сознания;

- проявление обучающимися уважения к историческому и культурному наследию своего и других народов России, символам, праздникам, памятникам, традициям народов, проживающих в родной стране;

- сознательное отношение и проявление обучающимися уважения к духовно- нравственным ценностям российского общества, к достижениям России в науке и искусстве, к боевым подвигам и трудовым достижениям, к героям и защитникам Отечества в прошлом и современности.

–

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм

организации и видов деятельности

5, 6 класс (34 ч)

Алгоритм (9 ч)

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма.

Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

Группы (классы) объектов (8 ч)

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.

Логические рассуждения (10 ч)

Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.

Модели в информатике (7 ч)

Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.

В результате обучения **обучающиеся будут уметь:**

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;

- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на схеме область пересечения двух множеств и называть

элементы из этой области.

Форма организации: кружок.

Основные виды деятельности обучающихся при освоении образовательной программы: учебная, учебно-исследовательская, образно-познавательная, игровая, рефлексивно-оценочная, регулятивная, креативная, общественно-полезная.

Виды учебной деятельности: деловые игры, проектная деятельность, тестирование.

Формы учебной деятельности:

- минипроекты
- дидактические игры
- викторины
- выставки
- конкурсы
- творческие презентации

Тематическое планирование

№ занятия	Тема	Кол-во часов
1.	Делай - раз, делай - два	1
2.	Стрелки вместо номеров	1
3.	Стрелка «да» или стрелка «нет»	1
4.	Повтори еще раз	1
5.	Алгоритмы	1
6.	Повторение	1
7	Из чего состоит? Что умеет?	1
8	Что такое? Кто такой?	1
9	Что у любого есть? Что любой имеет?	1
10	Что еще есть? Что еще умеют?	1

11	Имя для всех и имя для каждого	1
12	Чем отличаются	1
13	Остров для множества	1

14	На острове – страна, в стране город	1
15	Слова «не», «и», «или» на карте множеств	1
16	«Да» или «нет»	1
17	Какие точки соединить?	1
18	Когда помогут стрелки?	1
19	Повторение. Какие точки соединить?	1
20	Повторение. Когда помогут стрелки?	1
21	«Логические рассуждения»	1
22	Повторение «Логические рассуждения»	1
23	Повторение «Логические рассуждения»	1
24	На что похоже?	1
25	По какому правилу?	1
26	Такое же или похожее правило?	1
27	Такое же или похожее правило?	1
28	Кто выигрывает?	1
29- 34	Повторение	6