

Аннотация к рабочей программе внеурочной деятельности

Кружок «Информатика в играх и задачах»

1 – 4 классы

Нормативная база	<ul style="list-style-type: none"> • Закон Российской Федерации «Об образовании» от 29.12.2012 № 273; • Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден <u>приказом</u> Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009г. пр. №373); • Основная образовательная программа начального общего образования МАОУ СОШ № 72 ; • авторской программы А.В. Горячева «ИНФОРМАТИКА И ИКТ (ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ)» (для четырёхлетней начальной школы), М.:Баласс, 2014г. 		
Направление внеурочной деятельности			
«Информатика в играх и задачах»	Общеинтеллектуальное		
Основные задачи реализации содержания кружка «Информатика в играх и задачах»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка; - расширять кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой; - развивать у учащихся навыки решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач. 		
Цели изучения кружка «Информатика в играх и задачах»	<ul style="list-style-type: none"> • дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества. 		
Срок реализации программы	4 года, 135 часов		
Место учебного предмета в учебном плане	класс	количество часов	
	1 класс	33	
	2 класс	34	
	3 класс	34	
	4 класс	34	
	135		
Структура курса	<p>В курсе выделяются следующие разделы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – описание объектов – атрибуты, структуры, классы; – описание поведения объектов – процессы и алгоритмы; – описание логических рассуждений – высказывания и схемы логического вывода; – применение моделей (структурных и функциональных схем) для решения разного рода задач. <p>Материал этих разделов изучается на протяжении всего курса концентрически, так, что объём соответствующих понятий возрастает от</p>		

	класса к классу.
Структура рабочей программы	1) Планируемые результаты изучения программы курса «Информатика в играх и задачах» 2) Содержание курса «Информатика в играх и задачах» 3) Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.