

Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:
«Проектная и исследовательская деятельность как способ
формирования метапредметных результатов обучения в
условиях реализации ФГОС»

Потемина Надежда Анатольевна

*Государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение средняя общеобразовательная школа №443 г.
Санкт-Петербурга*

• **На тему:**

**рабочая программа по внеурочной
деятельности «Занимательная информатика»**

Пояснительная записка

- Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана на основе авторской программы М.С. Цветковой «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 классы. Бином. Лаборатория знаний».
- Рабочая программа занятий по внеурочной деятельности для обучающихся 5 класса разработана в соответствии с требованиями ФГОС ООО второго поколения.
- Программа «Занимательная информатика» относится к естественнонаучному направлению дополнительного образования.
- Программа «Занимательная информатика» предназначена для организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному и общекультурному направлениям развития личности. Программа предполагает ее реализацию в факультативной или кружковой форме в 3-6 классах начальной и основной школы.
-

- **Цель программы:**

- - пропедевтика основных тем курса информатики в занимательной форме.

- **Задачи программы:**

- - обучить учащихся решению нестандартных логических задач;
- - привить обучающимся привычку к упорному, самостоятельному творческому труду;
- - выработать у обучающихся умение преодолевать трудности при решении задач, а также при любой работе, связанной с учебной деятельностью.

Общая характеристика программы

- Информатика - один из школьных предметов, неизменно характеризующийся повышенным интересом со стороны учащихся и их родителей. Тем не менее многие из них сводят его задачи лишь к освоению информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).
- Признавая значимость формирования у учащихся на уроках информатики готовности к информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ, мы считаем необходимым и приоритетным рассмотрение теоретических аспектов этого предмета, способствующих формированию мировоззренческих, творческих и познавательных способностей обучаемых.
- Систематическое овладение азами информатики невозможно без решения логических задач. Начинать обучение учащихся основам решения таких задач необходимо с самого раннего возраста, с начальной школы.
- Задача учителя - привить своим ученикам привычку к упорному, самостоятельному творческому труду, выработать у учащихся умение преодолевать трудности при решении задач, а также при любой работе, связанной с учебной деятельностью. Всем известна истина: дети любят учиться, но при этом забывается, что дети любят хорошо учиться. Одним из мощных рычагов воспитания трудолюбия, желания и умения хорошо учиться является создание условий, обеспечивающих ребенку успех в учебной программе, на пути от незнания к знанию, от неумения к умению. К таким условиям, безусловно, можно отнести процесс решения нестандартных логических задач.
- Решение задач - практическое искусство, подобно плаванию, катанию на лыжах или игре на фортепиано; научиться ему можно, только подражая хорошим образцам и постоянно практикуясь. Мышление, как учит психология, начинается там, где нужно решить ту или иную задачу. Каждая задача неизменно заканчивается вопросом, на который надо дать ответ. Задача будит мысль учащегося, активизирует его мыслительную деятельность. Решение задач по справедливости считается гимнастикой ума.

Описание места занятий в учебном плане

- Рабочая программа «Занимательная информатика» реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Используется время, отведенное на внеурочную деятельность. Форма реализации программы - факультатив или кружок. По решению образовательного учреждения можно реализовать курс за два учебных года в рамках двух модулей - 36 и 18 ч. Поскольку многие похожие задачи встречаются в разной содержательной интерпретации, можно интегрировать оба модуля и реализовать учебный курс за 1 год за 36 ч.

-

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

- В ходе изучения курса в основном сформируются и получают развитие метапредметные результаты, такие как:
 - *умение самостоятельно планировать пути достижения целей;*
 - *умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;*
 - *умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности ее решения;*
 - *умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе:*
- *формирование и развитие компетентности в области использования информационно коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции). Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.*
- В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает на *формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.*

Тематическое планирование программы

Модуль 1 (36 ч)

N занятия	Тема	Кол-во часов
1	«Веселая разминка»	2
2	Закономерности	2
3	Упорядочение	2
4	Взаимно однозначное соответствие	2
5	Задачи о лжецах	2
6	Логические выводы	2
7	Задачи о переправах	2
8	Задачи о разъездах	2
9	Задачи о переливаниях	2
10	Задачи о взвешиваниях	2
11	Комбинаторные задачи	4
12	Круги Эйлера	2
13	Арифметические задачи	2
14	Системы счисления	4
15	Игровые стратегии	2
16	Лингвистические задачи	2

Тематическое планирование программы

Модуль 2 (18 ч)

№	Тема	Кол-во часов
1	Задачи с транзитивными отношениями	1
2	Задачи с некорректными условиями	1
3	Задачи с отношением равенства	1
4	Задачи с нетранзитивными отношениями	1
5	Задачи с несколькими отношениями	2
6	Задачи на сравнение элементов в отношениях	1
7	Задачи, решаемые с помощью схем и таблиц	2
8	Задачи на переправу	1
9	Задачи, решаемые с помощью графов	2
10	Задачи на перебор возможных вариантов	2
11	Занимательные задачи	2
12	Задачи, решаемые по трафаретам	2

Планируемые результаты изучения программы

- 1. Регулятивные универсальные учебные действия
- Обучающийся научится:
 - целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
 - самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
 - планировать пути достижения целей;
 - уметь самостоятельно контролировать свое время
- 2. Коммуникативные универсальные учебные действия
- Обучающийся научится:
 - учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
 - аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
 - задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
 - осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.
- Познавательные универсальные учебные действия
- Обучающийся научится:
 - осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
 - давать определение понятиям;
 - устанавливать причинно-следственные связи;
 - осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
 - обобщать понятия осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объемом к понятию с большим объемом;

Литература

- Цветкова М.С. , О.Б. Богомолова «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 классы. Бином. Лаборатория знаний , 2013 г.
- Босова Л. Л., Босова А. Ю., Коломенская Ю. Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.
- Богомолова О. Б. Логические задачи. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.