

Управление образования
администрации Анжеро – Судженского городского округа
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Анжеро – Судженского городского округа
«Средняя общеобразовательная школа № 12»
(МБОУ «СОШ №12»)

УТВЕРЖДЕНА
приказом МБОУ «СОШ № 12»
от 21.06.2019 № 186

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Занимательное программирование»
(общеинтеллектуальное направление)**

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Белозёрова Ирина Геннадьевна,
учитель информатики

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности	4
3. Тематическое планирование	6

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

1) сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире;

2) сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;

3) навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;

4) готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;

5) осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты:

1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

4) готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, владение навыками получения необходимой информации из словарей разных типов, умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

5) умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

№, п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Знакомство с элементами программирования. Понятие последовательностей, их применение. Рекурсия как элемент программирования. Основные условия рекурсии в процессе программирования. Использование числовых рядов в программировании.</p>	<p>Познавательная беседа, диалог, практикум</p>	<p>Познавательная, практическая, проблемно-ценностное общение</p>
2.	<p>Определение подпоследовательности, ее свойства. Прогрессии в последовательности. Способы сортировки. Понятие массива, наибольший и наименьший элемент. Знакомство с двумерным массивом, как элементом трёхмерного массива. Требования к заполнению двумерного массива. Заполнение массива по спирали. Способы построения трёхмерного массива в координатном пространстве. Магический квадрат - в области прикладного программирования.</p>	<p>Познавательная беседа, диалог, практикум</p>	<p>Познавательная, практическая, проблемно-ценностное общение, программирование</p>
3.	<p>Знакомство со способами разработки игровых миниатюр. Контролирующие программы, функции строковых величин и их реализация в программировании. Подходы к разработке контролирующих программ. Значение обучающе-контролирующих программ, способы их программирования.</p>	<p>Познавательная беседа, дискуссия, практикум</p>	<p>Познавательная, практическая, проектная, проблемно-ценностное общение, программирование</p>

4.	Оформление и защита проектов. Работа над этапами проекта, обработка конечных результатов. Подготовка к защите. Требование к докладу. Публичное выступление.	Познавательная беседа, диалог, защита проекта	Познавательная, проблемно- ценностное общение, практическая, творческая
-----------	---	---	--

3. Тематическое планирование

№п\п	Наименование тем	Количество часов
1	Программирование последовательностей	2
2	Рекурсия. Программирование рекурсий	1
3	Программирование рядов	1
4	Одномерный массив как элемент двумерного массива	1
5	Подпоследовательности	1
6	Наибольший , наименьший элемент массива	2
7	Сортировка	2
8	Прогрессии в последовательности	2
9	Двумерный массив как элемент трехмерного массива	1
10	Заполнение двумерного массива	1
11	Заполнение массива по спирали	1
12	Трехмерный массив в координатном пространстве	2
13	Магический квадрат	2
14	Разработка игровых миниатюр	4
15	Строковая величина в контролирующих программах	2
16	Разработка контролирующих программ	3
17	Разработка обучающе-контролирующих программ	3
18.	Работа над этапами проекта, обработка конечных результатов	1
19.	Подготовка к защите. Требование к докладу.	2
20.	Публичное выступление	1
	Итого:	35