

Приложение № 1-В к
Основной образовательной
программе основного общего
образования МАОУ СОШ №215
утв. приказом №01.01-02/266 от 30.08.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ОЛИМПИАДНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»
5 класс

1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностными результатами изучения внеурочной деятельности «Олимпиадное программирование» является формирование следующих умений:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы

Метапредметными результатами изучения внеурочной деятельности является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Познавательные УУД:

- определять, различать и называть детали конструктора,
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно строить схему.
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

Регулятивные УУД:

- уметь работать по предложенным инструкциям.
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

Коммуникативные УУД:

- уметь работать в паре и в коллективе; уметь рассказывать о постройке.
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Предметными результатами изучения внеурочной деятельности является формирование следующих знаний и умений:

- знание простейших основы механики;
- знание видов конструкций – однодетальные и многодетальные, неподвижное соединение деталей;
- знание технологической последовательности изготовления несложных конструкций.
- умение с помощью учителя анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности; самостоятельно определять количество деталей в конструкции моделей;

- умение реализовать творческий замысел.

2. СОДЕРЖАНИЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Олимпиадное программирование является межпредметным модулем, где дети комплексно используют свои знания. Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке различных механизмов. Разнообразие конструкторов Fable позволяет заниматься с учащимися разного возраста и по разным направлениям:

1. Конструирование;
2. Программирование;
3. Моделирование физических процессов и явлений.

В основе курса лежит целостный образ окружающего мира, который преломляется через результат деятельности учащихся. Конструирование как учебный предмет является комплексным и интегративным по своей сути, он предполагает реальные взаимосвязи практически со всеми предметами начальной школы.

Содержание курса внеурочной деятельности

- Основы работы с Fable.
- Управление Fable с помощью клавиатуры.
- Постоянное повторение
- Проект «Азбука Морзе».
- Fable играет музыку.
- Проект «Геометрия в сантиметрах»
- Проект «Треугольник»
- Проект «Квадрат»
- Проект «Расчет вероятности с бросающим роботом »
- Проект «Параболы»
- Проект «Теорема Пифагора»
- Проект «Сила тяги Fable»
- Проект «Преобразование и считывание скорости и расстояния с помощью регистратора данных»
- Проект «Дистанционное управление системой солнечных панелей»
- Проект «Где находится север?»
- Проект «Социальный и бросающий робот»
- Проект «Исследование на марсе»

- Проект «Робот-сварщик»
- Проект «Сортировка мусора»
- Проект «Подъем объекта с одного уровня на другой»
- Проект «Перемещение мяча»
- Проект «Лазерная пушка»

Защита проектов.

Занятия главным образом направлены на развитие изобразительных, словесных, конструкторских способностей. Все эти направления тесно связаны, и один вид творчества не исключает развитие другого, а вносит разнообразие в творческую деятельность.

Каждый ребенок, участвующий в работе по выполнению предложенного задания, высказывает свое отношение к выполненной работе, рассказывает о ходе выполнения задания, о назначении выполненного проекта.

Формы занятий внеурочной деятельности

- свободные уроки;
- выставки;
- соревнования.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

<i>Наименование раздела</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Количество часов</i>
Знакомство с Fable	Основы работы с Fable	1
	Управление Fable с помощью клавиатуры	1
	Постоянное повторение	1
	Проект «Азбука Морзе»	1
	Fable играет музыку	1
Fable в математике	Проект «Геометрия в сантиметрах»	1
	Проект «Треугольник»	1
	Проект «Квадрат»	1
	Проект «Расчет вероятности с бросающим роботом»	1
	Проект «Параболы»	1
	Проект «Теорема Пифагора»	1
Fable в физике	Проект «Сила тяги Fable»	2
	Проект «Преобразование и считывание скорости и расстояния с помощью регистратора данных»	2
	Проект «Дистанционное управление системой солнечных панелей»	2
	Проект «Где находится север?»	2
Fable в информатике	Проект «Социальный и бросающий робот»	2
	Проект «Исследование на марсе»	2
	Проект «Робот-сварщик»	2
Дополнительные проекты Fable	Проект «Сортировка мусора»	2
	Проект «Подъем объекта с одного уровня на другой»	2
	Проект «Перемещение мяча»	2
	Проект «Лазерная пушка»	3
Итого		34

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 416534327891003442290759540767602278017667815833

Владелец Гумбатова Инна Владимировна

Действителен с 25.08.2023 по 24.08.2024