

## **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой, благодаря практико-ориентированной деятельности, мотивации к обучению и познанию;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

### **Метапредметные результаты:**

#### ***Регулятивные:***

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- умение критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;

#### ***Познавательные:***

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и

схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);

*Коммуникативные:*

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками в процессе проектной и учебно- исследовательской деятельности.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Формы организации внеурочной деятельности</b>	<b>Основные виды внеурочной деятельности</b>
1	Решение логических задач в графическом редакторе Paint.	6	беседа, просмотр видеороликов, презентаций, практическая работа	Решают головоломки в процессе освоения инструментов графического редактора Paint. Анализ и синтез объектов. Планируют последовательность действий
2	Табличный способ решения логических задач.	6	беседа, просмотр видеороликов, презентаций, практическая работа	Объект и класс объектов. Отношение между объектами. Понятие взаимно-однозначного соответствия.
3	Решение алгоритмических задач.	8	беседа, просмотр видеороликов, презентаций, практическая работа	Разные способы представления решения задач: схема, таблица, нумерованный список с описанием на естественном языке и др. Анимированное решение в редакторе презентаций.
4	Выявление закономерностей.	4	беседа, просмотр видеороликов, презентаций, практическая работа	Выявление «лишнего» элемента множества. Аналогии. Ассоциации. Продолжение числовых и других рядов. Поиск недостающего элемента.

5	Решение логических задач путем рассуждений.	4	беседа, практическая работа	Индукция. Дедукция. Логические выводы.
6	Решение комбинаторных задач	2	беседа, просмотр видеороликов, презентаций, практическая работа	Подходы к решению комбинаторных задач. Графы. Использование графов для решения комбинаторных задач. Решение комбинаторных задач в графическом редакторе Paint.
7	Подготовка итогового проекта и его защита	4	практическая работа, проект	Подготовка итогового проекта и его защита.

### Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Решение логических задач в графическом редакторе Paint.	6
2	Табличный способ решения логических задач.	6
3	Решение алгоритмических задач.	8
4	Выявление закономерностей.	4
5	Решение логических задач путем рассуждений.	4
6	Решение комбинаторных задач	2
7	Подготовка итогового проекта и его защита	4
	Итого:	34

**Календарно – тематическое планирование  
8 класс**

№ п/п	Тема	Дата
1	Решение логических задач в графическом редакторе Paint.	
2	Решение головоломок в процессе освоения инструментов графического редактора Paint.	
3	Анализ и синтез объектов.	
4	Планирование последовательности действий.	
5	Проведение мини-исследований в графическом редакторе Paint.	
6	Табличный способ решения логических задач.	
7	Объект и класс объектов.	
8	Отношение между объектами.	
9	Понятие взаимно-однозначного соответствия.	
10	Логические задачи.	
11	Логические задачи.	
12	Решение алгоритмических задач.	
13	Задачи о переправах. Задачи о разъездах.	
14	Разные способы представления решения задач.	
15	Задачи о переливаниях.	
16	Разные способы представления решения задач.	
17	Задачи о перекладываниях. Задачи о взвешиваниях.	
18	Разные способы представления решения задач.	
19	Анимированное решение в редакторе презентаций.	
20	Выявление закономерностей.	
21	Выявление «лишнего» элемента множества.	
22	Аналогии. Ассоциации.	
23	Продолжение числовых и других рядов.	
24	Поиск недостающего элемента.	
25	Решение логических задач путем рассуждений.	
26	Решение логических задач путем рассуждений. Индукция. Дедукция.	
27	Решение логических задач путем рассуждений. Индукция. Дедукция.	
28	Логические выводы.	
29	Решение комбинаторных задач	
30	Решение комбинаторных задач	
31	Подготовка итогового проекта и его защита	
32	Подготовка итогового проекта и его защита	
33	Подготовка итогового проекта и его защита	
34	Подготовка итогового проекта и его защита	