# Аннотация

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх» для 1 класса составлена в соответствии с:**

* Федеральным законом РФ «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 03.08.2018г.);
* ФГОС: начальное общее образование / ФГОС. - М.:Просвещение;
* Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Изменения в документе утверждены Приказом Минобрнауки РФ от 29.12.2014 г. № 1644, от 31.12.2015 г. №1577);
* Примерной основной образовательной программой начального общего образования. (Одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию. Протокол от 8 апреля 2015 г. №1/15);
* Основной образовательной программой НОО МБОУ «Туровская основная общеобразовательная школа»;
* Авторской рабочей программой «Информатика в играх и задачах» А.В. Горячева, Т.О. Волковой, К.И. Гориной и др. - М.:Баласс;
* Учебным планом НОО МБОУ «Туровская основная общеобразовательная школа»;
* Положением о Рабочей программе по учебному предмету (курсу) педагога, реализующего ФГОС НОО, ФГОС ООО МБОУ «Туровская основная общеобразовательная школа».

Рабочая программа – часть основной образовательной программы основного общего образования (далее – ООП НОО) МБОУ «Туровская основная общеобразовательная школа», входящая в её содержательный раздел.

# Данная программа представляет собой практический курс литературы для учащихся, получающих образование по УМК следующих авторов:

1. Информатика в играх и задачах: 1 класс. Учебник-тетрадь в 2 частях. Авторы: А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина и др. - М.:Баласс.

**Компоненты рабочей программы в соответствии с требованиями Стандарта:** планируемые результаты учебного предмета (личностные, метапредметные и предметные), содержание учебного предмета, тематическое планирование.

**Цели** реализации ООП НОО по внеурочной деятельности «**Информатика в играх**»:

Усвоение содержания курса и достижения обучающимися результатов изучения в соответствии с требованиями ФГОС ООО и ООП НОО. 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.

# Изучение курса «Информатика в играх» в школе решает следующие образовательные задачи:

* развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка;
* расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
* развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач.

# Место курса «Информатика в играх» в учебном плане:

Программа внеурочной деятельности «**Информатика в играх**» рассчитана на 1 год. Общее количество часов за уровень освоения ООП НОО составляет 32 ч, со следующим распределением часов по классам: в 2020-2021 уч. году 1 класс – 31 ч (1 ч в неделю).

Срок реализации рабочей программы курса «**Информатика в играх**» – один год.