

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение «Булуктинская СОШ»

Рассмотрено на
заседании ШМО «Детство»
протокол №1 от 21.08.23. г.
Руководитель
_____ Овьянова С.Х..

Утверждаю
Директор школы

_____ Инджеев Р.С..
Приказ №59/1 от 30.08.23. г

Рабочая программа
Внеурочной деятельности
«ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ».
3 класс
2023-2024 уч. год
Учитель Кузнецова Л.Н.

п. Бурата, 2023 г.

1. Пояснительная записка

Рабочая программа «Информатика в играх и задачах» по внеурочной деятельности в 3 классе разработана в соответствии с требованиями Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (статьи 11, 12, 13, 48 часть 1 п.1), Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерством образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 года № 373, Примерной программой по учебным предметам. Начальная школа, в 2-х частях. – М.: Просвещение, 2010 года, «Положением о рабочей программе учебного предмета НОО по ФГОС», Основной образовательной программой начального общего образования.

Планирование составлено на основе авторской программы А.В. Горячева «Информатика и ИКТ (информационные и коммуникационные технологии)» (сборник программ «Образовательная система 2100» под редакцией А.А. Леонтьева – М. Баласс 2011)

- учебника «Информатика в играх и задачах» 3 класс в 2-х частях. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. – М.: Баласс, 2012,2013, 2014 г.

- пособия для учителя «Методические рекомендации для учителя по курсу информатика 3 класс» Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. – М.: Баласс, 2011 г.

Согласно учебному плану – в 3 классе - 34 часа в год (1 час в неделю, 34 учебные недели). Темы занятий сформулированы согласно авторским методическим рекомендациям для учителя.

2. Результаты освоения курса «Информатика в играх и задачах»

Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- объяснять самому себе: «что я хочу» (цели, мотивы), «что я могу» (результаты);
- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
- оценивание получающегося творческого продукта.

Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.
- переработка информации для получения необходимого результата;
- выбор различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными представлениями информации в виде текста, таблицы, схемы.
- овладение способами решения проблем творческого и поискового характера;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов.

Коммуникативные УУД:

- подготовка выступления;
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.
- участие в коллективном обсуждении результатов работы на уроке.

Предметные результаты

В результате изучения материала учащиеся должны уметь:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построение записи алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;

- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

У учащихся будут сформированы:

- называть признаки (цвет, форма, размер, названия) предметов и состав предметов;
- ориентироваться в пространстве;
- выявлять закономерности в чередовании фигур различных цветов, форм, размеров;
- обобщать и классифицировать предметы по общему признаку;
- описывать и определять предметы через их признаки, составные части и действия;
- разбивать предложенное множество на два подмножества по значениям разных признаков;
- называть последовательность простых действий;
- находить пропущенное действие в заданной последовательности;
- выделять истинные и ложные высказывания;
- решать некоторые задачи с помощью графов.

Учащиеся получают возможность для формирования:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

3. Содержание курса «Информатика в играх и задачах»

Алгоритмы (8ч).

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

Группы (классы) объектов (8 ч).

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.

Логические рассуждения (10ч).

Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.

Применение моделей (схем) для решения задач (8ч).

Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности

4. Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Алгоритмы	9	2	7
2	Объекты	7	3	4
3	Множества	10	3	7
4	Аналогия	8	3	5
Всего		34	11	23

5. Приложение к рабочей программе

№ урок	Тема урока	Всего часов	Форма организации деятельности
1	Введение. Алгоритм.	9	Занятие – знакомство Объяснение
2	Схема алгоритма		Исследование
3	Ветвление в алгоритме.		Практикум

4	Цикл в алгоритме.		Практикум
5	Алгоритмы с ветвлениями и циклами.		Практикум
6	Закрепление по теме «Алгоритмы».		Практикум
7	Подготовка к викторине по теме «Алгоритмы»		Практикум
8	«Алгоритмы» (викторина)		Закрепление
9	Повторение.		Практикум
10	Объекты. Состав и действия объектов.	7	Объяснение Исследование
11	Группа объектов. Общее название.		Объяснение
12	Общие свойства объектов группы. Особенности свойства объектов группы.		Исследование
13	Единичное имя объекта. Отличительные признаки объектов.		Исследование
14	«Объекты».		Закрепление
15	«Объекты».		Практикум
16	Повторение по теме «Объекты».		Игра
17	Множество. Число элементов множества. Подмножество.	10	Объяснение
18	Элементы, не принадлежащие множеству. Пересечение множеств.		Исследование
19	Пересечение и объединение множеств.		Практикум
20	Истинность высказывания. Отрицание. Истинность высказываний со словом «НЕ».		Практикум
21	Истинность высказываний со словами «И», «ИЛИ».		Практикум
22	Граф. Вершины и ребра графа.		Объяснение Наблюдение
23	Граф с направленными ребрами.		Практикум
24	Подготовка к контрольной работе по теме «Множество»		Практикум
25	«Множества»		Практикум
26	Повторение по теме «Множество»		Практикум

27	Аналогия.	8	Объяснение Наблюдение
28	Закономерность.		Объяснение Исследование
29	Аналогичная закономерность.		Исследование
30	Аналогичная закономерность.		Практикум
31	Подготовка к контрольной работе по теме «Аналогия».		Практикум
32	«Аналогия». Выигрышная стратегия.		Повторение
33	Повторение.		Практикум
34	Повторение. Выигрышная стратегия.		Практикум

5. Литература

- учебника «Информатика в играх и задачах» 3 класс в 2-х частях. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. – М.: Баласс, 2012,2013, 2014 г.
- пособия для учителя «Методические рекомендации для учителя по курсу информатика 3 класс» Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. – М.: Баласс, 2011 г.

6. Лист корректировки

Дата пропущенных уроков	Что скорректировано	Причина корректировки	Зам. директора по УВР

