

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Октябрьский сельский лицей
Чердаклинского района Ульяновской области

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора лицея
от 31 августа 2023 года
№ 160

Рабочая программа внеурочной деятельности
(в том числе с применением электронного обучения
и дистанционных образовательных технологий)
Информатика в играх и задачах
на 2023-2024 учебный год
учителя начальных классов
Целовальниковой Елены Анатольвны

Направление: общеинтеллектуальное
Срок реализации: один год
Возраст: обучающиеся начальных классов

РАССМОТРЕНО и ОДОБРЕНО
на заседании кафедры начального общего образования
Протокол № 01 от «31» августа 2023 года
Руководитель кафедры А.А. Замалетдинова

СОГЛАСОВАНО
зам директора лицея по УВР
Т.Н. Туктагулова
«31» августа 2023год

Рабочая программа внеурочной деятельности
«Информатика в играх и задачах»
Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные УУД

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

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 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.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

3-й класс (34 ч)

Алгоритм (9 ч)

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 (10 ч)

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

Модели в информатике (7 ч)

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

В результате обучения **обучающиеся будут 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 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 схеме область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

Форма организации: кружок.

Основные виды деятельности обучающихся при освоении образовательной программы: учебная, учебно-исследовательская, образно-познавательная, игровая, рефлексивно-оценочная, регулятивная, креативная, общественно-полезная.

Виды учебной деятельности: деловые игры, проектная деятельность, тестирование.

Формы учебной деятельности:

- минипроекты
- дидактические игры
- викторины
- выставки
- конкурсы
- творческие презентации

Тематическое планирование

№ занятия	Тема	Кол-во часов
1.	Делай - раз, делай - два	1
2.	Стрелки вместо номеров	1
3.	Стрелка «да» или стрелка «нет»	1
4.	Повтори еще раз	1
5.	Алгоритмы	1
6.	Повторение	1
7	Из чего состоит? Что умеет?	1
8	Что такое? Кто такой?	1
9	Что у любого есть? Что любой имеет?	1
10	Что еще есть? Что еще умеют?	1
11	Имя для всех и имя для каждого	1
12	Чем отличаются	1
13	Остров для множества	1

14	На острове – страна, в стране город	1
15	Слова «не», «и», «или» на карте множеств	1
16	«Да» или «нет»	1
17	Какие точки соединить?	1
18	Когда помогут стрелки?	1
19	Повторение. Какие точки соединить?	1
20	Повторение. Когда помогут стрелки?	1
21	«Логические рассуждения»	1
22	Повторение «Логические рассуждения»	1
23	Повторение «Логические рассуждения»	1
24	На что похоже?	1
25	По какому правилу?	1
26	Такое же или похожее правило?	1
27	Такое же или похожее правило?	1
28	Кто выигрывает?	1
29- 34	Повторение	6