

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Октябрьский сельский лицей
Чердаклинского района Ульяновской области

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора лицея
от 31 августа 2022 года
№ 200

Рабочая программа внеурочной деятельности
(в том числе с применением электронного обучения
и дистанционных образовательных технологий)
Информатика в играх и задачах
на 2022-2023 учебный год
учителя начальных классов
Барановой Ольги Викторовны

Направление: социальное
Срок реализации: четыре года обучения
Возраст: обучающиеся начальных классов

РАССМОТРЕНО и ОДОБРЕНО
на заседании кафедры начального общего образования
Протокол № 01 от «29» августа 2022 года
Руководитель кафедры А.А. Замалетдинова

СОГЛАСОВАНО
зам директора лицея по УВР
Т.Н. Туктагулова
«30» августа 2022год

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 |