

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Викуловская средняя общеобразовательная школа №1» -  
отделение Поддубровинская школа - детский сад**

**Согласовано на  
на заседании  
методического совета  
школы  
/протокол № 1  
от 30.08.2021 года**

**Утверждено  
приказом  
№185/1-ОД  
от 31.08.2021 года**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**КРУЖКА**

**«Информатика в играх и задачах»**

**для 3 класса**

**Оплетаевой Ирины Сергеевны**

**на 2021 – 2022 учебный год**

**с. Поддубровное  
2021 год**

## Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» для 3 класса

### Личностные результаты:

- 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:

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

## Содержание курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах»

№ п/п	Содержание курса	Виды деятельности
1.	<b>Алгоритмы (10 ч)</b> 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.	<b>Познавательная Игровая</b>
2.	<b>Группы (классы) объектов (7 ч)</b> Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта.	<b>Познавательная Игровая</b>

	Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.	
3.	<b>Логические рассуждения (10 ч)</b> Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.	<b>Познавательная Игровая</b>
4.	<b>Применение моделей (схем) для решения задач (7 ч)</b> Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.	<b>Познавательная Игровая</b>

### Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	ТБ в кабинете информатики. План действий в играх	2
2.	Алгоритм	1
3.	Формы записи алгоритма	1
4.	Блок-схема	1
5.	Построчная запись алгоритма	1
6.	Выполнение алгоритма	1
7.	Составление алгоритма	1
8.	Поиск ошибок в алгоритме	1
9.	Виды алгоритмов: линейные	1
10.	Виды алгоритмов: ветвящиеся	1
11.	Виды алгоритмов: циклические	1
12.	Названия отдельных объектов	1
13.	Общие названия объектов	1
14.	Разные объекты с общим названием.	1
15.	Разные общие названия одного отдельного объекта	1
16.	Отличительные признаки.	1
17.	Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе	1
18.	Состав и действия объектов с одним общим названием.	1
19.	Имена объектов	1
20.	Игры	2
21.	Игры с выигрышной стратегией	1
22.	Анализ игр с выигрышной стратегией	1
23.	Решение задач по аналогии	1
24.	Решение задач на закономерности	2
25.	Аналогичные закономерности	1
26.	Игры с выигрышной стратегией	3
27.	Любимые игры	2
28.	Итого:	33

