

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области

Кинельское управление

ГБОУ СОШ с. Чубовка

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

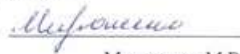


Дорогойченкова Л.А.

Протокол №6
от «19» 05 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УР



Мироненко М.В.
от «24» 05 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказ №114
от «09» 06 2023 г.

**Рабочая программа курса
внеурочной деятельности
"Информатика"**

г. Самара 2023

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Информатика»

Личностные результаты

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;

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:

- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- 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;

Предметные результаты изучения курса

В результате обучения 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;
- 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.

Содержание курса внеурочной деятельности

№	Наименование разделов или тем	Кол-во часов	Содержание	Виды деятельности учащихся	Формы организации занятий
---	-------------------------------	--------------	------------	----------------------------	---------------------------

1	<i>Алгоритмы</i>	3	<p>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.</p>	<p>Определять этапы (шаги) действия. Определять правильный порядок выполнения шагов. Выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии. Находить и исправлять ошибки в алгоритмах. Выполнять, составлять и записывать в виде схем алгоритмы с ветвлениями и циклами.</p>	<p>Используется фронтальная, групповая, индивидуальная работа, работа в парах.</p>
2	<i>Группы (классы) объектов</i>	4	<p>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.</p>	<p>Описывать предмет, называя его составные части и действия. Находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы). Именовывать группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп. Определять общие признаки предметов из одного класса. Описывать особенные свойства предметов из подгруппы.</p>	<p>Используется фронтальная, групповая, индивидуальная работа, работа в парах.</p>

3	<i>Логические рассуждения</i>	5	Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.	<p>Определять принадлежность элементов заданной совокупности (множеству) и части совокупности (подмножеству)</p> <p>Определять принадлежность элементов пересечению и объединению совокупностей.</p> <p>Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.</p> <p>Определять истинность составных высказываний.</p> <p>Выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию</p>	Используется фронтальная, групповая, индивидуальная работа, работа в парах.
4	<i>Применение моделей (схем) для решения задач</i>	5	Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.	<p>Находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками.</p> <p>Находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы</p> <p>Находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять</p>	Используется фронтальная, групповая, индивидуальная работа, работа в парах.

				выигрышную стратегию.	
--	--	--	--	-----------------------	--

Тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Аудиторные занятия	Внеаудиторные (активные) занятия
1	Алгоритмы	3	3	0
2	Группы (классы) объектов	4	3	1
3	Логические рассуждения	5	3	2
4	Применение моделей (схем) для решения задач	5	5	0
	Итого	17		

Поурочное планирование

№	Тема занятия	Форма проведения (Индивидуальная – И, Групповая – Г, Фронтальная – Ф)	Дата
1.	Введение. Понятие алгоритма.	И, Ф	
2.	Схема алгоритма. Ветвление в алгоритме.	И, Ф, Г	
3.	Цикл в алгоритме. Алгоритмы с ветвлениями и циклами.	И, Ф, Г	
4.	Состав и действия предметов. Группа объектов. Общее название.	И, Ф	
5.	Общие свойства объектов группы. Особенности свойства объектов подгруппы.	И, Ф, Г	
6.	Единичное имя объекта. Отличительные признаки объектов.	И, Ф, Г	
7.	Множество. Число элементов множества. Подмножество.	И	
8.	Элементы, не принадлежащие множеству.	И, Ф, Г	
9.	Пересечение множеств и объединение множеств.	И, Ф, Г	
10.	Отрицание. Истинность высказывания со словом «НЕ». Истинность высказываний со словами «И», «ИЛИ».	И, Ф, Г	
11.	Граф. Вершины и ребра. Граф с направленными рёбрами.	И, Ф, Г	
12.	Понятие аналогии	И, Ф, Г	
13.	Понятие закономерности.	И, Ф, Г	
14.	Аналогичная закономерность.	И, Ф, Г	
15.	Решение задач на тему «Такое же или похожее правило».	И	
16.	Выигрышная стратегия.	И, Ф, Г	
17.	Обобщение пройденного.	И, Ф, Г	

Учебно-методический комплект

Для учащихся и учителя:

Горячев А.В. Информатика. 3кл. («Информатика в играх и задача»): учебник для общеобразовательных учреждений: в 2 ч. - Изд. 3-е, испр. – М.: Баласс; Издательство Школьный дом, 2015.

Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика. 3кл. («Информатика в играх и задача»). Методические рекомендации для учителя по курсу информатики и по курсу математики с элементами информатики. - Изд. 3-е, испр. – М.: Баласс, 2015.