

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

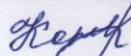
Министерство образования и науки Забайкальского края

Муниципальный район "Улётовский район"

МБОУ «Тангинская СОШ»

РАССМОТРЕНО

Методическое
объединение учителей
начальных классов

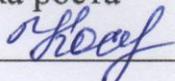


Коновалова М.А.

Протокол №1 от «30» августа
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра
"Точка роста"



Косыгина Е.И.

«31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Капустина Л.Н.

«31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**внеурочной деятельности «Информатика»
для 3 класса**

с.Танга 2023

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Программа курса внеурочной деятельности для третьего класса «Информатика в играх и задачах» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требованиями к основной образовательной программе начального общего образования, в рамках программы «Функциональная грамотность» блока «*Математическая грамотность*»

Целью изучения блока «*Математическая грамотность*» является формирование у обучающихся способности определять и понимать роль математики в мире, в котором они живут, высказывать хорошо обоснованные математические суждения и использовать математику так, чтобы удовлетворять в настоящем и будущем потребности, присущие созидательному, заинтересованному и мыслящему гражданину

Личностные результаты освоения курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах».

К личностным результатам 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 освоения курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах».

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 освоения курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах».

В результате изучения материала курса обучающиеся научатся:

- способность формулировать, применять и интерпретировать математику в разнообразных контекстах;
- способность проводить математические рассуждения;
- способность использовать математические понятия, факты, чтобы описать, объяснить и предсказывать явления;
- способность понимать роль математики в мире, высказывать обоснованные суждения и принимать решения, которые необходимы конструктивному, активному и размышляющему человеку.
- 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

Алгоритмы - 4 часов.

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 - 4 часов.

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 - 6 часов.

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 - 3 часов.

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 рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

Тематическое планирование

№ урока	Тема занятия	Календарные сроки	
		План	Факт
	Раздел № 1. Алгоритмы 4 ч		
1	Алгоритм (Делай – раз, делай –два)		
2	Схема алгоритма(Стрелки вместо номеров)		
3	Ветвление в алгоритме (Стрелка «да» или стрелка «нет»)		
4	Алгоритмы с ветвлениями и циклами.		
	Раздел № 2. Группы (классы объектов) 4 ч		
5	Состав и действия объектов (Из чего состоит? Что умеет?)		
6	Группа объектов .Общее название(Что такое? Кто такой?)		
7	Общие свойства объектов группы (Что у любого есть? Что любой имеет?)		
8	Единичное имя объекта(Имя для всех и имя для каждого)		
	Раздел № 3. Логические рассуждения 6 ч.		
9	Множество (Остров для множества)		
10	Подмножество (На острове – страна, в стране город)		
11	Элементы, не принадлежащие множеству(Слова «не», «и», «или» на карте множеств)		
12	Пересечение и объединение множествСлова «не», «и», «или» на карте множеств		
13	Истинность высказывания. («Да» или «нет»)		
14	Истинность высказываний со словами «и», «или», («да» или «нет»)		
	Раздел №4. Применение моделей (схем) для решения задач 3 ч		
15	Аналогия(На что похоже?)		
16	Закономерность(По какому правилу?)		
17	Выигрышная стратегия(Кто выигрывает?)		

