

Муниципальное  
бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Усть – Хайрюзовская СОШ»

Утверждаю:  
ВрИО директора  
МБОУ «Усть-Хайрюзовская СОШ»  
\_\_\_\_\_/Е.Г.Мурашкина/  
Приказ № 175-П от «02» сентября 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по учебному курсу  
кружок «Занимательная Информатика»  
для 3-4классов  
учителя  
Зеленковой Людмилы Владимировны

## Пояснительная записка

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают лидирующее положение на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Следует помнить: психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

### *Цели и задачи курса*

Главная цель курса – дать ученикам инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Основная задача курса – развить умение проведения анализа действительности для построения информационных моделей и их изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка.

*Цели изучения основ информатики в начальной школе:*

1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике.

2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией ("начинают и выигрывают"), и некоторыми другими.

3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – "как решать задачу, которую раньше не решали" – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

4) формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера.

Базой данного курса является общеобразовательная система «Школа 2100». Сборник программ. Дошкольная подготовка. Начальная школа. Основная и старшая школа / Под научной редакцией А.А.Леонтьева – М.: Баласс, Изд. Ром РАО, 2004 – 528 с.

Программа составлена на основе авторской программы Горячев А.В. «Информатика в играх и задачах».

В связи с тем, что вводится работа на компьютере в программу 4 класса вносятся следующие изменения:

- добавляется 19 часов, связанных с работой на компьютере, они разбиваются на следующие блоки: «Файлы и папки» - 1 час, «Создание текстов» - 6 часов, «Создание печатных публикаций» – 6 часов, «Поиск информации» - 6 часов;

- сокращаются 19 часов в варианте программы без использования компьютера по следующим блокам: «Алгоритмы» - 4 часа, «Объекты» - 3 часа, «Логические рассуждения» - блок удалён полностью, «Модели в информатике» - 2 часа.

Программа «Информатика в играх и задачах» общим объёмом 34 часа.

**Тематическое планирование учебного материала  
по программе "Информатика в играх и задачах" автора А.В. Горячева  
(3-й класс)**

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

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;
- 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 учебного материала  
по программе "Информатика в играх и задачах" автора А.В. Горячева  
(4-й класс)**

№ недели	Тема урока	Кол-во часов
1.	Ветвление в построчной записи алгоритма.	1
2.	Цикл в построчной записи алгоритма («Повторяй»)	1
3.	Алгоритм с параметрами (Слова – актёры)	1
4.	Пошаговая запись результатов выполнения алгоритма («Выполни и записывай»)	1
5.	Контрольная работа № 1 по теме «Циклы в алгоритме»	1
6.	Папки и файлы. Операции над файлами и папками	1
7.	Компьютерное письмо. Правила компьютерного письма	1
8.	Операции при создании текста	1
9.	Операции при создании текста	1
10.	Операции при создании текста	1
11.	Оформление и организация текста	1
12.	Оформление и организация текста	1
13.	Печатные публикации. Программы для создания печатных публикаций	1
14.	Иллюстрации в публикациях	1
15.	Схемы в публикациях	1
16.	Схемы в публикациях	1
17.	Таблицы в публикациях	1
18.	Таблицы в публикациях	1
19.	Описание общих свойств и отличительных признаков группы объектов («Что такое? Кто такой?»)	1
20.	Схема состава объекта. Адрес составной части	1
21.	Массив объектов на схеме состава	1
22.	Признаки и действия объекта и его составных частей	1
23.	Контрольная работа № 2 по теме «Объекты»	1
24.	Составные части объектов. Объектов с необычным составом	1
25.	Действия объектов. Объекты с необычным составом и действиями	1
26.	Признаки объектов. Объекты с необычными признаками и действиями	1
27.	Объекты выполняющие обратные действия. Алгоритм обратного действия («Всё наоборот»)	1
28.	Контрольная работа № 4 по теме «Модели в информатике»	1
29.	Источники информации для компьютерного поиска. Способы компьютерного поиска информации	1
30.	Поисковые системы. Поисковые запросы	1
31.	Уточнение вопроса на поиск информации. Сохранение результата поиска	1
32.	Поиск изображений	1
33.	Задание в ситуациях (проект на компьютере)	1
34.	Задание в ситуациях (проект на компьютере)	1

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;
- 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.

## **Приложение 1**

### **Примерные правила поведения учащихся в компьютерном классе**

1. Входить и выходить из класса можно только с разрешения учителя.
2. Требуется занимать только то рабочее место, которое закреплено учителем за обучающимся, бригадой в целом.
3. Включать или выключать компьютер и подключенные к нему устройства учащимся не разрешается.
4. Подключение к работе компакт-дисков учебного назначения осуществляется учителем или лаборантом.

## **Приложение 2**

### **Примерный комплекс упражнений для глаз**

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1–4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз
2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1–4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх – налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1–6; затем налево вверх – направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

**Литература для учителя**

1. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Учебник « Информатика в играх и задачах» в 4-м классе, 1 и 2 части. – М: «Баласс», 2008;
2. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 4 класс. Методические рекомендации для учителя. – М: «Баласс», 2002, 144 с.
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М: Баласс, 2008. – 80 с., ил (Образовательная система «Школа 2100»).
4. Общеобразовательная система «Школа 2100». Сборник программ. Дошкольная подготовка. Начальная школа. Основная и старшая школа / Под научной редакцией А.А.Леонтьева – М.: Баласс, Изд. Ром РАО, 2004 – 528 с.

**Литература для обучающихся**

1. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Учебник « Информатика в играх и задачах» в 4-м классе, 1 и 2 части. – М: «Баласс», 2008;
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М: Баласс, 2008. – 80 с., ил (Образовательная система «Школа 2100»).