

Программа курса «Информатика в играх и задачах».

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к тематическому планированию курса «Информатика в играх и задачах».

Тематическое планирование составлено к учебнику Горячева А.В. для 3 класса, рассчитано на 34 часа. Программа курса «Информатика в играх и задачах» не включена в БУП, поэтому отнесена в дополнительные образовательные услуги, рекомендована МО РФ.

Многие современные специалисты в самых разных областях деятельности либо связаны с развитием информационных технологий, либо активно их используют. Практика показывает, что простейшие навыки работы на компьютере человек может без особых проблем приобрести в любом возрасте. К тому же качество результата при использовании компьютера для создания документов, графических изображений, мультимедийной продукции определяется не только и не столько знаниями и навыками из области информатики, сколько другими специальными знаниями. Например, качество текстов, создаваемых на компьютере, главным образом зависит от литературных способностей человека, знания языка и т. п.

Напротив, попытки применения компьютера для решения более сложных задач связаны с использованием логически нетривиальных компьютерных средств – таких, как табличные процессоры, базы данных, встроенные средства программирования и многие другие, и требуют специальных знаний и умений из области информатики. Кроме того, особой проблемой на этом уровне использования компьютера может стать адекватная оценка человеком возможностей автоматизации и информатизации своей деятельности и постановка корректной задачи перед специалистами в области информационных технологий.

Эффективному решению этих проблем способствует понимание логики работы компьютеров, логики оперирования информационными моделями: однозначными описаниями предметов, действий и рассуждений. При создании таких моделей потребуется **умение сравнивать, анализировать, обобщать, абстрагировать, видеть структурные, иерархические и причинно-следственные связи.** Именно эти **умения** и относятся к целевым в пропедевтическом курсе «Информатика в играх и задачах».

№ урока	Тема занятия
1	Алгоритм.
2	Схема алгоритмов.
3	Ветвление в алгоритме.
4	Цикл в алгоритме.
5	Алгоритмы с ветвлениями и циклами.
6	Подготовка к контрольной работе.
7	Контрольная работа №1.
8	Повторение.
9	Повторение.
10	Состав и действия объекта.
11	Группа объектов. Общее название.
12	Общие свойства объектов группы. Особенности свойства объектов подгруппы.
13	Единичное имя объекта. Отличительные признаки объектов.
14	Подготовка к контрольной работе.
15	Контрольная работа №2.
16	Работа над ошибками. Повторение.
17	Повторение.
18	Множество. Число элементов множества. Подмножество.
19	Элементы, не принадлежащие множеству. Пересечение множеств.
20	Пересечение и объединение множеств.
21	Истинность высказывания. Отрицание. Истинность высказывания со словом «не».
22	Истинность высказывания со словами «и», «или».
23	Вершины и рёбра графа.
24	Граф с направленными рёбрами.
25	Подготовка к контрольной работе.
26	Контрольная работа №3.
27	Работа над ошибками.
28	Повторение.
29	Аналогия.
30	Закономерность.
31	Аналогичная закономерность.
32	Аналогичная закономерность.
33	Подготовка к контрольной работе.
34	Подготовка к контрольной работе.