

Аннотация
к рабочей программе курса внеурочной деятельности
«Увлекательное программирование в среде КуМир»

Рабочая программа разработана для организации внеурочной деятельности в 6 классах.

Рассчитана на 34 часов в год (1 час в неделю).

Цель программы:

Помочь учащимся заинтересоваться программированием, сформировать у школьников знания, умения и навыки решения задач по программированию и алгоритмизации.

В ходе ее достижения решаются задачи:

Обучающие:

Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.

Освоение основных этапов решения задачи.

Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

Обучение навыкам разработки проекта, определения его структуры, дизайна.

Развивающие:

Развивать познавательный интерес школьников.

Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитывающие:

Воспитывать интерес к занятиям информатикой.

Воспитывать культуру общения между учащимися.

Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

В программе представлены:

- пояснительная записка;
- содержание учебного предмета;
- результаты освоения программы;
- методическое обеспечение программы;
- тематическое планирование.