

Курс «**Программирование 6 класс**» ориентирован на знакомство и практическое применение языка программирования LOGO мира. Направлен на развитие творческих способностей учащихся, привития интереса к информатике, развитие компьютерной грамотности, расширения кругозора учеников, на освоение основ конструкторской и проектно-исследовательской деятельности в рамках ФГОС.

Описание места курса в учебном плане.

На основании учебного плана МБОУ «Тиксинская СОШ №1» на 2021-2022 учебный год в 6 классе курс «**Программирование**» представлено в объеме 35 часов. В 6 классе 35 учебных недель, 1 час в неделю.

Направление формирует у детей осознание особой привлекательности деятельности, направленной на создание нового продукта интеллектуального труда на основе проектирования и программирования.

Изучение данного курса имеет важное значение для развития мышления учащихся. В современной психологии отмечается значительное влияние изучения информатики и использования компьютеров в обучении на развитие теоретического, творческого мышления, а также формирование нового типа мышления, так называемого операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений. Алгоритмические знания и умения необходимы для изучения других школьных предметов: математики, физики, химии и даже отдельных аспектов гуманитарных и естественных предметов.

Цели курса:

- ознакомление учащихся со средой и основами программирования;
- формирование абстрактного, логического и алгоритмического мышления.
- раскрытие значения программирования и сути профессии программиста;
- подготовка учащихся к практическому использованию полученных знаний при решении учебных задач, а затем – в профессиональной деятельности.

Задачи курса:

- формирование интереса к изучению профессии, связанной с программированием;
- знакомство с типовыми алгоритмами: ввод-вывод данных, использование ветвлений;
- знакомство со структурированными типами данных;
- профессиональное самоопределение;
- развитие алгоритмического мышления;
- решение задач повышенной сложности и олимпиадных задач.

Содержание программы:

Черепашка и графика (Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней) - 2 часа

Работа с полем форм Черепашки (Создание микромира и его обитателей) - 2 часа

Программирование Черепашки (Организация движения Черепашки) – 6 часов

Обработка текстовой информации (Составление программ) – 10 часов

Организация цикла в среде ЛогоМиры (Роль датчиков в ЛогоМирах) – 15 часов