Курс «Внеурочная деятельность по информатике (**Программирование 10 класс)**» ориентирован на предпрофильную подготовку и направлен на изучение и практическое применение языка программирования. Направлен на закрепление 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 10 классе курс «Внеурочная деятельность по информатике (**Программирование 10 класс)**» представлено в объеме 35 часов. В 10 классе 35 учебных недели, 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.

Цель: освоение ключевых методов решения типовых задач и их реализации на языке программирования Паскаль.

Задачи:

- Формирование интереса к изучению профессии, связанной с программированием.
- Дать ученику возможность реализовать свой интерес к выбранному курсу.
- Научить учащихся структурному программированию как методу, предусматривающему создание понятных, локально простых и удобочитаемых программ.
- Приобретение знаний и навыков алгоритмизации учащимися в ее структурном варианте.
- Развитие алгоритмического мышления учащихся.
- Углубление знаний, умений и навыков решения задач по программированию и алгоритмизации.

Содержание программы:

Основные понятия алгоритмизации. 8 ч.

Программирование в объектно-ориентированной среде. 10 ч.

Программирование в консольной среде. 10 ч.

Разработка и защита творческого проекта.7 ч.