**Аннотация к рабочей программе по внеурочной деятельности  
 «В мире информатики» для 5-6 классов**

Программа по внеурочной деятельности «В мире информатики» для 5-6 класса составлена на основе федерального компонента государственного стандарта общего образования 2004г., примерной программы по информатике основного общего образования, составленной Л.Л. Босовой, федерального перечня учебников, рекомендованных Министерством образования Российской Федерации к использованию в образовательном процессе в общеобразовательных учреждениях, авторского тематического планирования учебного материала по информатике Л.Л. Босовой, базисного учебного плана, с учетом требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержанием наполнения учебных предметов.

Обучение информатике и ИКТ в 5-6 классе является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования, для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Сегодня человек обучаемый, стал успешней человека обученного.

Результаты обучения – это многокомпонентная система, в которой образовательную ценность представляет не только система знаний ученика, но и освоение способов их получения, способность выявлять потребность в новых знаниях, умение быстро и эффективно, самостоятельно или во взаимодействии с другими учащимися восполнять имеющиеся пробелы.

Результаты современного школьного образования (личностные, метапредметные и предметные) - изменения в личностных ресурсах, которые могут быть использованы при решении значимых для личности проблем.

**Изучение данного курса внеурочной деятельности направлено на достижение следующих целей:**

* формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
* формирование у учащихся готовности к использованию средств ИКТ в учебной деятельности для решения учебных задач и саморазвития;
* усиление межпредметных связей в школьном образовании;
* пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
* развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

**Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения данной программы необходимо решить следующие задачи:**

1. показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
2. организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
3. организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

**В основу представляемого внеклассного занятия «В мире информатики» положены такие принципы как:**

1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предваряющего более глубокое изучение предмета в 8-9 (основной курс) и 10-11 (профильный курс) классах.

2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых). Безусловно, должны иметь место упрощение, адаптация набора понятий. Учить надо настоящему, либо – если что-то слишком сложно для школьников – не учить этому вовсе.

3. Практическая ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

4. Принцип дидактической спирали как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

5. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

**Аннотация к рабочей программе по внеурочной деятельности  
 «Логомиры» для 6 классов**

Рабочая программа внеурочной деятельности в рамках реализации обще интеллектуального направления «Логомиры» разработана на основе:

1. Закон № 273-ФЗ от 29.12.12 г.« Об образовании РФ»;
2. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы Сан-Пин 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», зарегистрированные в Минюсте России 03 марта 2011 года, регистрационный номер 193;
3. Методические рекомендации по формированию учебных планов образовательных учреждений Воронежской области - региональных инновационных площадок по направлению « Введение федеральных государственных образовательных стандартов основного общего образования»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 07 сентября 2010 г. №1570-р « Об утверждении плана действий по модернизации общего образования на 2011-2015 года»;
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 (зарегистрирован Минюстом России 1 февраля 2011 г., регистрационный № 19644) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
6. Приказом департамента образования, науки и молодежной политики Воронежской области «Об утверждении плана действий по модернизации общего образования на 2011-2015 годы в Воронежской области» (от 14 декабря 2010 г. № 974) в образовательных учреждениях Воронежской области (региональных инновационных площадках по направлению «Введение ФГОС ООО») началось поэтапное введение федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее ФГОС ООО).
7. Разъяснения по отдельным вопросам применения федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования ФГОС ООО от 29.05.2015г. №80-11/4360.

С возрастающими потребностями общества и развитием информационных технологий возникает потребность обучения учащихся компьютерной грамотности на более ранних ступенях. Курс технологии в 6-х классах «Программирование в среде ЛОГО» позволит расширить кругозор обучающихся. Посредством формирования начальных навыков программирования готовится платформа для изучения более сложных языков. Данный учебный план позволит учащемуся, прошедшему курс обучения, самостоятельно моделировать алгоритмические конструкции. В процессе программирования формируется развитие логического мышления, вырабатывается целеустремленность в выборе будущего профиля обучения. Лого – это среда программирования и средство для моделирования различных задач и исследований. Объектами исследований преподавателей и учеников, в этом направлении могут быть их собственные исследования о животных и растениях, о мире психологии, мире физиологии человека, мире биологии клетки, а также химии, физики, математике, изобразительного искусства и других сфер деятельности.

В любой среде программирования реализуются основные алгоритмические конструкции, развивающие алгоритмический стиль мышления, важность которого отмечена Н.М. Амосовым, Н.Н. Моисеевым, А.Н. Лонда и другими учеными. Ими подчеркивалась необходимость разработки алгоритмов для развития мышления школьников. Они показывали, что с помощью алгоритмов можно не только организовывать мыслительную деятельность, но и описывать процессы.

Алгоритмы возникают не только в ходе описания какого-либо процесса (физического, химического, биологического, математического), но и в управлении, воспитании, во всей социальной сфере жизни человека. Именно это и доказывает необходимость их введения в обучение. Таким образом, алгоритм – это не программа-шаблон, а механизм, согласно которого функционирует, развивается любая самоорганизующая система. Некоторые алгоритмы человек осваивает самостоятельно, другие требуют обучения.

Фундаментальное понятие информатики - «алгоритмизация», имеет большое значение не только в теории информатики, но и в теории самореализации в развитии ученика.

Объем минимального содержания базового курса информатики включает в себя блок «Алгоритмы и исполнители». Алгоритмизация - одно из мощных средств развития мышления учащихся.

Одно из перекрестных средств знакомства учащихся с основными алгоритмическими конструкциями является язык Лого.

В последнее время язык программирования Лого завоевывает все большую популярность и не только в начальной или средней школе, но и в колледжах, университетах, да и просто в среде любителей интеллектуального досуга.

Поэтому целесообразно использовать этот язык при изучении информатики или технологии (работа в компьютерном классе) в среднем звене. В связи с этим становится очевидным актуальность предлагаемого курса.

Количество часов в неделю: 2 часа (68 учебных часов в год).

Цель курса: Освоение языка ЛОГО. Развитие навыков решения разнообразных задач, решаемых в среде Лого Миры. Освоение алгоритмизации.

### *Цели курса*

* Способствовать развитию алгоритмических способностей учащихся, научить ребенка восприятию условия задачи на построение алгоритма.
* Выявить наиболее способных детей для дальнейшей работы с ними на более высоком уровне (языки программирования Pascal, Delphi и др.).
* Пробудить в детях желание экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.
* Создавать свои проекты по соответствующим темам курса.

**Основные задачи курса**

1. Знакомство со средой ЛогоМиры и изучение стандартных команд исполнителя Черепашки.

2. Освоение понятия «алгоритм» и изучения видов и свойств алгоритма, изучение основ алгоритмизации.

3. Изучение алгоритмических конструкций.

4. Накопление банка решаемых задач.

5. Разработка программы для решения задач на языке Лого.

6. Анализ разработанных программ.