

Аннотация к рабочей программе
курса внеурочной деятельности
«Увлекательное программирование на языке Scratch»
для 5-6 классов

1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Увлекательное программирование на языке Scratch» составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, основной образовательной программы основного общего образования, авторской программы Л.Л. Босова.

Преподавание ведется по учебнику: «Информатика» 6 кл., авторы Л.Л. Босова; М.:Бином, 2017 г.

2. Цель изучения дисциплины

- формирование у обучающихся навыков информационной культуры, профилактики негативных тенденций в информационной культуре; умение соблюдать нормы информационной этики и права; знание о роли информационных технологий и устройств в жизни людей; формирование навыка и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет; формирование активной позиции в получении знаний и умений выявлять информационную угрозу, определять степень её опасности, предвидеть последствия информационной угрозы и противостоять им; обеспечение условий для повышения защищённости детей от информационных рисков и угроз.

3. Структура дисциплины

Основное содержание учебного курса представлено разделами

- 1.«Безопасность общения»(13ч.)
2. «Безопасность устройств» (8ч.)
- 3.«Безопасность информации» (14ч.)

4. Основные образовательные технологии

- Практическая работа.
- Работа с интернет платформами.
- Конференция.
- Проектная работа

5. Требования к результатам освоения дисциплины

предметные результаты:

- целенаправленно искать и использовать информационные ресурсы, необходимые для решения учебных и практических задач с помощью средств ИКТ.
- выбирать, строить и использовать адекватную информационную модель для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с условиями коммуникации;
- использовать компьютерные технологии (включая выбор адекватных задаче инструментальных программно-аппаратных средств и сервисов) для решения

информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.;

- использовать информацию с учётом этических и правовых норм;
- создавать информационные ресурсы разного типа и для разных аудиторий, соблюдать информационную гигиену и правила информационной безопасности.

6. Общая трудоёмкость дисциплины: реализация курса «Увлекательное программирование на языке Scratch» рассчитана на 0.5 часов в 5 классе и 0.5 часов в 6 классе в неделю, 35 часов в год.

7. Формы контроля: Каждый раздел программы завершается выполнением проверочного теста и проектной работой по одной из тем, предложенных на выбор учащимся. Эти занятия в качестве итоговой работы могут быть проведены учащимися, освоившими программу. Для проведения таких занятий могут быть использованы презентации, проекты, памятки, подготовленные в ходе выполнения заданий.