

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы программирования с ПиктоМир 2»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 6 - 8 лет

Срок реализации программы: 4 месяца (36 часов)

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум)

Автор-составитель: Кунгурова Алиса Егоровна

Модули программы:

1. Знакомство с компьютером;
2. Знакомство с ПиктоМир;
3. ПиктоМир со сложными задачами. Итоговая аттестация.

Основная цель программы: формирование у обучающихся 6-8 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления посредством программы ПиктоМир.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ познакомить с интерфейсом среды ПиктоМир;
- ✓ сформировать навыки использования инструментов среды ПиктоМир и построения алгоритмов для решения игровых и познавательных задач;
- ✓ способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.

Метапредметные:

- ✓ сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- ✓ развить творческую активность через самовыражение в области программирования;
- ✓ сформировать представление о проектной деятельности;
- ✓ способствовать развитию креативного мышления и пространственного воображения.

Личностные:

- ✓ сформировать уверенность в своих возможностях в области компьютерных наук и программирования;
- ✓ развить умение работать в команде и обмениваться идеями для создания совместных проектов.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

Краткое содержание: Программа «Основы программирования с ПиктоМир 2» имеет техническую направленность. ПиктоМир — это программа, направленная на обучение детей основам компьютерного программирования с использованием графического интерфейса. В рамках программы дети учатся создавать алгоритмы, используя графические блоки для построения последовательности команд, условий и циклов. Они также изучают основы работы с переменными и функциями.

Уровень освоения – базовый.

Ожидаемые результаты:

Образовательные:

- ✓ ориентироваться в интерфейсе среды ПиктоМир;

- ✓ владеть навыками использования инструментов среды ПиктоМир и построения алгоритмов для решения игровых и познавательных задач;
- ✓ владеть базовыми знаниями, умениями и навыками в области алгоритмизации и программирования среды ПиктоМир (визуальные алгоритмы, работа с переменными, сложные алгоритмы, программирование игровых объектов).

Метапредметные:

- ✓ владеть базовыми навыками работы с компьютером включение/выключение, запуск программы, сохранение игровых миров;
- ✓ развить навыки критического мышления: может помочь ученикам учиться выводить общие решения из конкретных примеров, учитывая ограничения и возможные последствия;
- ✓ познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.

Личностные:

- ✓ развитие творческого мышления и умения находить нестандартные решения;
- ✓ повышение самооценки и уверенности в своих способностях;
- ✓ развитие умения учиться и самостоятельно решать проблемы.