

АННОТАЦИЯ К АДАптиРОВАННОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы логического мышления»

Направленность: техническая

Возрастная категория обучающихся: 8-10 лет с ОВЗ

Срок реализации программы: полгода (36 часов)

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

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалшоевна

Разделы программы:

1. Знакомство со средой ScratchJr;
2. Функциональные возможности среды ScratchJr;
3. Циклы в ScratchJr;
4. Смена фона и сообщения;
5. Проектная деятельность.

Основная цель программы: формирование у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья пространственного, логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования.

Задачи:

Образовательные:

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

Метапредметные:

- ✓ сформировать первичные навыки работы с компьютером и информацией;
- ✓ сформировать положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- ✓ развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

- ✓ совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- ✓ создать условия для развития навыков самостоятельной работы на занятиях и умения работать в команде.

Форма занятий:

- ✓ лекция,
- ✓ практическое занятие,
- ✓ беседа,
- ✓ защита проектов,
- ✓ игра;

Краткое содержание: Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы логического мышления» имеет техническую направленность. Scratch Junior — это упрощенная визуальная среда для изучения

программирования детьми школьного возраста. Удобство среды заключается в отсутствии программного кода, алгоритмы собираются из блоков и напоминают Lego. Изучение Scratch Junior знакомит обучающихся с базовыми алгоритмическими конструкциями, развивает логическое и пространственное мышление, позволяет реализовать творческий потенциал детей через визуализацию собственных персонажей и вымышленных историй в встроенном графическом редакторе.

Значимость развивающих игр для развития обучающихся с ОВЗ, их многообразие и множество, позволяет использовать данный вид деятельности для умственного развития школьников. В каждой игре ребенок всегда добивается определенного «предметного результата». Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка.

Уровень освоения – базовый.

Ожидаемые результаты:

Образовательные:

- ✓ владеть первичными навыками работы с компьютером и информацией;
- ✓ знать правила работы и поведения при работе с компьютером;
- ✓ ориентироваться в интерфейсе среды Scratch Junior;
- ✓ владеть навыками использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- ✓ знать базовые алгоритмические структуры программирования.

Метапредметные:

- ✓ иметь положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- ✓ владеть первоначальными умениями и навыками работы с компьютером;
- ✓ развивать творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- ✓ иметь развитый кругозор в области цифровых технологий;
- ✓ иметь развитый словарный запас;
- ✓ развивать познавательную активность и самостоятельность;
- ✓ владеет навыками проектной деятельности.

Личностные:

- ✓ владеть навыками коммуникативных отношений внутри проектной группы и в коллективе в целом;
- ✓ развивать бережное отношение к компьютеру;
- ✓ владеть грамотностью в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным уровнем развития информационных компьютерных технологий;
- ✓ уметь анализировать результаты творчества;
- ✓ уметь сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных коммуникативных ситуациях.