

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Программирование в визуальной среде Scratch Junior»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 6-8 лет

Срок реализации программы: 36 часов

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Щукина Анастасия Николаевна

Разделы программы:

1. Знакомство со средой ScratchJr
2. Графика в ScratchJr
3. Циклы в ScratchJr
4. Смена фона и сообщения
5. Индивидуальный проект

Основная цель программы: формирование у обучающихся 6-8 лет 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.

развивающие:

- ✓ сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- ✓ способствовать развитию первоначальных умений и навыков программирования;
- ✓ развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- ✓ развить потребность в освоении новых информационных технологий;
- ✓ сформировать навыки проектной деятельности.

воспитательные:

- ✓ совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач;
- ✓ воспитать умение работы в команде;
- ✓ способствовать формированию информационной культуры.

Форма занятий:

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

Краткое содержание: Программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» имеет техническую направленность. Цель программы – формирование у обучающихся 6-8 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования. Уровень освоения – базовый

Ожидаемые результаты:

образовательные:

- ✓ владеть правилами работы за компьютером;
- ✓ ориентироваться в интерфейсе среды Scratch Junior;
- ✓ владеть навыками использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- ✓ владеть базовыми знаниями, умениями и навыками в области алгоритмизации и программирования.

развивающие:

- ✓ владеть базовыми навыками работы с компьютером;
- ✓ владеть навыками пространственного и творческого мышления;
- ✓ иметь понимание в необходимости дальнейшего освоения программирования;
- ✓ иметь понимание в необходимости дальнейшего освоения информационных технологий;
- ✓ владеть навыками проектной деятельности.

воспитательные:

- ✓ уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- ✓ уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач;
- ✓ владеть базовыми знаниями информационной культуры.