АННОТАЦИЯ К АДАПТИРОВАННОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы логического мышления»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалшоевна

Разделы программы:

1. Знакомство со средой «Scratch Junior». Игры на логику.
2. Функциональные возможности среды «Scratch Junior». Игры на память и внимание.
3. Циклы «Scratch Junior». Игры на смекалку.
4. Смена фона и сообщения. В царстве эрудиции.
5. Знакомство с проектной деятельностью.

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;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

Форма занятий:

- ✓ практическое занятие;
- ✓ беседа;
- ✓ игра;
- ✓ защита проектов.

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:

Предметные:

- ориентируется в интерфейсе среды Scratch Junior;
- владеет навыками использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- знает базовые алгоритмические структуры программирования.

Метапредметные:

- владеет первичными навыками работы с компьютером и информацией;
- имеет положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- имеет развитую творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

- умеет выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- умеет принимать самостоятельные решения при выполнении задач.