

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

Модули программы:

1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Введение в среду Thinkable;
2. Блоки в среде Thinkable;
3. Создание игр в среде Thinkable;
4. Проектная деятельность

Основная цель программы: формирование и развитие у обучающихся 6-8 лет логического, алгоритмического и творческого 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 базовые навыки работы с компьютером и планшетом;
- ✓ развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- ✓ сформировать представление о проектной деятельности.

Личностные:

- ✓ совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия
- ✓ лабораторные занятия

Краткое содержание: Программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» имеет техническую направленность. Scratch Junior — это упрощенная визуальная среда для изучения программирования детьми от 5 лет. 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. Уровень освоения – базовый

Ожидаемые результаты:

Образовательные:

- ✓ ориентироваться в интерфейсе среды Scratch Junior: рабочее поле, добавление, редактирование и удаление персонажей, добавление, редактирование и удаление фонов, знание функциональных возможностей блоков среды;
- ✓ владеть навыками построения линейных алгоритмов с помощью блоков среды, понимать работу алгоритмической структуры «цикл» при решении образовательных задач;
- ✓ владеть знаниями структуры линейных алгоритмов и циклов.

Метапредметные:

- ✓ владеть базовыми навыками работы с компьютером и планшетом: включение/выключение, запуск программы;
- ✓ владеть навыками пространственного и творческого мышления: определение размера персонажей и объектов относительно друг друга, изображение объектов и предметов с помощью средств графического редактора;
- ✓ познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.

Личностные:

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