

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы программирования на Scratch»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Срок реализации программы: 144 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Соколова Ирина Евгеньевна, Юламанов Динислам Фанурович

Модули программы:

1. Основы работы в Scratch;
2. Линейные алгоритмы;
3. Циклические алгоритмы;
4. Разветвляющиеся алгоритмы;
5. Проектная деятельность

Основная цель программы: развитие у обучающихся 9-11 лет логического, алгоритмического и творческого мышления с помощью изучения основ программирования на платформе Scratch.

Задачи:

Предметные:

- познакомить с интерфейсом среды Scratch;
- сформировать навыки использования инструментов среды Scratch 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;
- развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- способствовать развитию логических, аналитических и творческих способностей обучающихся;
- развить навыки анализа и оценки получаемой информации;
- развить навыки планирования и реализации проектов.

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

Краткое содержание: Программа «Основы программирования на Scratch» имеет техническую направленность. Scratch — визуально-блочная среда программирования, созданная для детей и подростков. На занятиях дети создают анимированные проекты (игры, мультфильмы, викторины), понятным для детей образом реализуя важные принципы событийно-ориентированного программирования. Для построения алгоритмов в среде Scratch не нужно знать языки программирования — все команды представлены блоками с надписями на русском языке, построения кода похоже на сбор пазла. Уровень освоения — базовый.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- ориентироваться в интерфейсе среды Scratch
- уметь использовать инструменты среды Scratch и строить алгоритмы для решения игровых, изобразительных и познавательных задач
- владеть знаниями и уметь систематизировать алгоритмические структуры программирования

Метапредметные:

- владеть базовыми навыками работы с компьютером: включение/выключение, поиск платформы в сети Интернет;
- владеть навыками пространственного и творческого мышления: определение размера спрайтов и объектов относительно друг друга, изображение объектов и предметов с помощью средств графического редактора;
- владеть навыками логического, аналитического и творческого мышления, уметь анализировать и оценивать полученную информацию
- познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового/индивидуального проекта.

Личностные:

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