АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Scratchтер»
Направленность: техническая
Возраст обучающихся: от 8 до 11 лет
Срок реализации программы: 72 часа
Форма обучения: очная
Автор-составитель: Астахова Надежда Андреевна
Разделы программы: Программа «Scratchтер» составлена в виде 2 модулей:

Модуль 1. «Основы программирования в Scratch» позволяет обеспечить начальную подготовку детей в области программирования и формирует положительную мотивацию к начальным техническим знаниям.

Модуль 2. «Программирование в Scratch» - знакомство с проектной деятельностью. Применение полученных знаний для создания собственной маленькой интерактивной истории, интерактивной игры, мультфильма, интерактивной презентации.

Основная цель программы: Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение основами программирования.

Задачи:

Предметные:

1. формировать умения построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических) для решения поставленных задач;
2. формировать умения использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;
3. формировать умения построения различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач; формирование навыков работы со структурой алгоритма.

Развивающие:

1. Развить умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
2. Развить умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
3. Развить умение критически оценивать правильность решения учебно- исследовательской задачи;
4. Сформировать владение основами самоконтроля, способность к принятию решений;
5. Формировать мотивацию к профессиональному самоопределению учащихся.

Воспитательные:

1. Сформировать способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе иллюстрированной среды программирования, мотивации к обучению и познанию;
2. Сформировать умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
3. Сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
4. Сформировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
5. Обеспечить усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
6. Сформировать культуру начального программирования.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия

Краткое содержание: Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы. Scratch-программирование является эффективным инструментом для развития алгоритмического мышления у детей и подготовкой к освоению других языков программирования. Язык программирования Scratch разработали специально для школьников и дошкольников. В его основе лежит использование графических блоков для ввода команд. При использовании языка Scratch обучение программированию почти не отличается от компьютерной игры: учиться просто, весело и интересно. Занятия со Scratch помогают приобрести начальные навыки написания кода, развивают логическое мышление, креативность и умение самостоятельно добывать знания, выводя закономерности из практического опыта и проверяя свои предположения экспериментальным путем. Программирование со Scratch учит детей учиться.

Ожидаемые результаты: В результате занятий по программе, к концу учебного года, у обучающихся будут достигнуты следующие результаты:

Предметные:

- научатся построению различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических) для решения поставленных задач;
- научатся использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;
- научатся построению различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач; формирование навыков работы со структурой алгоритма.

Развивающие:

- сформируют умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- сформируют умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- сформируют умение критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- овладеют основами самоконтроля, способность к принятию решений;
- сформируют мотивацию к профессиональному самоопределению учащихся.

Воспитательные:

- сформируют способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе иллюстрированной среды программирования, мотивации к обучению и познанию;
- сформируют умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- сформируют целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформируют осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- сформируют правила индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- сформируют культуру начального программирования.