

## АННОТАЦИЯ К КРАТКОСРОЧНОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

**Название программы:** «ТЕХНООсень (дистант)»

**Направленность:** техническая

**Возраст обучающихся:** 8-14 лет

**Срок реализации программы:** 12 часов

**Форма обучения:** дистанционная

**Педагоги дополнительного образования:** Еграшкин Никита Алексеевич, Григорьева Дарья Викторовна

**Разделы программы:**

1. Введение
2. Программирование на платформе SCRATCH 3.0
3. Программирование игр на платформе KODU GAME LAB
4. Основы проектирования виртуальной и дополненной реальности

**Цель программы:** формирование знаний и навыков обучающихся в области цифровых технологий и в области применения виртуальной и дополненной реальности.

**Задачи программы:**

Предметные:

- сформировать навыки программирования;
- познакомить с интерфейсом среды SCRATCH 3.0;
- познакомить с интерфейсом среды Kodu Game Lab;
- сформировать навыки использования инструментов среды и построения алгоритмов для решения игровых и познавательных задач, а так же разработки 3D-игры;
- сформировать представления об основных понятиях и различиях виртуальной и дополненной реальности;
- создать представления о специфике технологий AR и VR, её преимуществах и недостатках;
- сформировать представления о разнообразии, конструктивных особенностях и принципах работы VR/AR-устройств.

Метапредметные:

- сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- совершенствовать навыки обращения с мобильными устройствами (смартфонами, планшетами) в образовательных целях;
- способствовать формированию у обучающихся интереса к программированию;
- способствовать расширению словарного запаса;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.
- развить творческую активность через самовыражение в области программирования;
- способствовать развитию креативного мышления и пространственного воображения.

Личностные:

- привить интерес к практическому применению полученных знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач;
- развивать внимание, память, наблюдательность;

– развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

**Форма занятий:** беседа, практическое занятие, «мозговой штурм», творческая мастерская, мастер-класс, игра, конкурс, конференция, открытое занятие, экскурсия.

**Краткое содержание программы:** На каждом занятии школьники будут изучать основы программирования. Научатся создавать собственные анимации, игры.

**Ожидаемые результаты:**

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- интерфейс среды SCRATCH 3.0;
- интерфейс среды Kodu Game Lab;
- об основных понятиях и различиях виртуальной и дополненной реальности;
- о специфике технологий AR и VR, её преимуществах и недостатках;
- о разнообразии, конструктивных особенностях и принципах работы VR/AR-устройств.

Обучающиеся будут уметь:

- использовать полученные знания, умения и навыки для решения игровых и познавательных задач, а так же разработки 3D-игры.

Метапредметные:

- будут сформированы базовые навыки работы с компьютером;
- будут усовершенствованы навыки обращения с мобильными устройствами (смартфонами, планшетами) в образовательных целях;
- у обучающихся появится интерес к программированию;
- расширится словарный запас;
- обучающиеся научатся формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- у обучающихся появится творческая активность, самовыражение в области программирования;
- улучшится креативное мышление и пространственное воображение.

Личностные:

- появится интерес к практическому применению полученных знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- улучшатся коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- появится самостоятельность при решении задач;
- улучшится внимание, память, наблюдательность;
- улучшится умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.