

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы алгоритмики и логики (дистант)»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации программы: 38 часов

Форма обучения: дистанционная

Автор-составитель: Яковенко Ирина Валерьевна

Разделы программы:

Модуль 1. «Программирование в Scratch»

Цель программы: развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение основами программирования.

Задачи программы:

Предметные:

1. сформировать умения построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических) для решения поставленных задач;

2. сформировать умения использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;

3. сформировать 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. формировать 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:

- беседа;
- лекция;
- практическое занятие;
- конкурс;
- викторина.

Краткое содержание программы: Программа подходит для плавного погружения в программирование в целом, изучения причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода для решения поставленных задач. Scratch поможет ребенку понять, нравится ли ему программирование. Способствует развитию творческих способностей, аналитических и логических компетенций.

Ожидаемые 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 обучающихся.

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.