

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: Программа «Программирование на Scratch: создание игр»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: от 7 до 10 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Мусалов Расул Рамилевич, педагог дополнительного образования

Разделы программы: Программа «Программирование на Scratch: создание игр» включает в себя следующие учебные разделы :

1. Введение в программу. Знакомство со Scratch. Техника безопасности.
2. Кейс «Игра «Лабиринт»
3. Кейс «Музыкальная колонка»
4. Кейс «Игра на ловлю предметов»
5. Кейс «Игра жанра «Змейка»
6. Кейс «Игра жанра «Гонки»
7. Кейс «Игра жанра «Теннис»
8. Соревнования: тестирование созданных игр.

Основная цель программы: обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи:

обучающие:

- обучить навыкам составления алгоритмов;
- освоить понятия «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- формировать представление о профессии «программист»;
- формировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

— развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
 - развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
 - развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

воспитательные:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники;
- способствовать профессиональной ориентации обучающихся.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия
- Проектные работы.

Краткое содержание:

В последние годы стал популярным язык и одноименная среда программирования Scratch. Это можно объяснить потребностью и педагогического сообщества, и самих детей в средстве, которое позволит легко и просто, но не бездумно, исследовать и проявить свои творческие способности.

Программная среда Scratch дает возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Обучение и работа в среде Scratch позволяет формировать алгоритмическое мышление и навыки программирования, носит практико-ориентированный характер и создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного развития личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся.

Ожидаемые результаты:

Освоение необходимой базовой терминологии, составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch; создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач.