

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: Программа «Создание игр на языке Scratch»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: от 7 до 10 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Кобзарь Андрей Владимирович, педагог дополнительного образования

Разделы программы: «Создание игр на языке Scratch» включает в себя учебные разделы:

1. Введение в курс. Знакомство со Scratch. Техника безопасности.
2. Кейс «Анимационный клип»
3. Кейс «Лабиринт»
4. Кейс «Музыкальная колонка»
5. Кейс «Кейс «Игра на ловлю предметов»
6. Кейс «Игра жанра «Гонки»
7. Кейс «Игра жанра «Гонки»
8. Кейс «Игра жанра «Аркада»
9. Кейс «Игра жанра «Теннис»
10. Завершение программы.

Основная цель программы: освоение hard и soft компетенций обучающимися в области программирования, через овладение навыками практического программирования на языке SCRATCH, посредством использования кейс-технологий.

Задачи:

обучающие:

- познакомить с общими идеями создания игровых приложений;
- сформировать представление о средствах разработки;
- познакомить с одной из сред разработки игровых приложений;
- научить создавать простейшие компьютерные игры;
- привить навыки проектной деятельности.

развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники;

– профессиональная ориентация обучающихся.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия

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.