

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Срок реализации программы: 108 часов

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Канова Мария Идрисовна

Разделы программы:

1. Блоки и алгоритмы
2. 3Д программирование
3. Проектная работа

Основная цель программы: формирование и развитие интереса к компьютерным технологиям посредством изучения визуального программирования, развитие мотивации к дальнейшему изучению компьютерных технологий.

Задачи:

обучающие:

- научить разрабатывать алгоритмы с использованием последовательностей, событий, циклов и условий;
- научить разработке, тестированию и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки при создании игровых проектов.

развивающие:

- сформировать и развить интерес к изучению программирования;
- способствовать развитию целеустремленности в усвоении материала

воспитательные:

- воспитывать бережное отношение к технике и труду других людей;
- воспитывать трудолюбие, ответственность, организованность;
- воспитывать самостоятельность и уверенность в своих силах.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия
- ✓ лабораторные занятия

Краткое содержание: Данная программа направлена на развитие интереса к изучению программирования, приобретение и расширение знаний в процессе освоения визуального языка программирования. Программа формирует современные умения и навыки для учёбы, жизни и труда; создает условия для развития личности. По результатам освоения программы обучающиеся получают представление о программировании и смогут выбрать направление для дальнейшего изучения компьютерных технологий в IT-куб. Программы, основанные на визуальном программировании, нужны, чтобы помочь детям понять суть кода и принципы работы алгоритмов. Научившись работать в них, ребята смогут быстрее освоить более сложные языки программирования.

Ожидаемые результаты:

В ходе реализации программы достигаются предметные, метапредметные и личностные результаты развития ребенка:

предметные:

- знать правила пользования компьютером;
- знать, что такое программа и алгоритм действия;
- знать виды, структуры алгоритмов;
- знать возможности различных визуальных сред программирования;

- знать основные этапы работы над созданием игр и приложений;
- знать основные этапы работы над проектом;
- уметь составлять программы, алгоритмы и применять их в практической деятельности при создании проекта;
- уметь создавать завершённую модель предмета, объекта на плоскости и в объёме из изученных конструкторов;
- уметь составлять логические выражения;
- уметь создавать игры в 3д конструкторе;

метапредметные:

- умение формулировать свои затруднения, ставить вопросы, обращаться за помощью, предлагать помощь и сотрудничество;
- умение планировать реализацию поставленных задач;
- умение анализировать и интерпретировать информацию;
- умение работать в группе;

личностные:

- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях и публичных выступлениях, правил техники безопасности;
- конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива и взрослыми;
- инициативность и самостоятельность при постановке и решении задач и проблем;
- целеустремленность; трудолюбие; ответственность; организованность.