**Аннотация**

**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**

наименование творческого объединения

«ИнфоМир»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название программы | «Программирование в Scratch» |
| 2 | Тип программы | общеразвивающая |
| 3 | Актуальностьпрограммы | Актуальность программы заключается в том, что она дает возможность для ознакомления основным азам программирования детей 9 – 13 лет, что в настоящее время всеобщей компьютеризации очень востребовано и отвечает государственной политике в области дополнительного образования. |
| 4 | Направленность | техническая |
| 5 | Уровень программы | базовый (основной, общекультурный) |
| 6 | Адресат программы | Программа ориентирована на учащихся 10 – 13 лет, не имеющих специальной подготовки в области программирования Наполняемость групп: 8 – 10 человек. |
| 7 | Форма обучения | Очная |
| 8 | Объём программы | 144 часа. |
| 9 | Срок реализации программы | Программа рассчитана на 1 год обучения. |
| 10 | Формы и методы работы | 1. Словесный: рассказ, беседа;  2. Практический: практическая работа;  3. Наглядный: демонстрация, иллюстрация;  4. Метод проблемного обучения: проблемное изложение материала, создание проблемных ситуаций.  При проведении занятий традиционно используются три формы работы: демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах; фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением; самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.  Технологии и формы обучения:  теоретические занятия;  учебно-исследовательские проекты;  свободное творчество. |
| 11 | Основная форма занятий | групповая |
| 12 | Цель программы | Формирование у учащихся навыков в области программирования посредством изучения инструментов в среде Scratch |
| 13 | Задачи программы | *Личностные:*   * воспитывать интерес к занятиям информатикой, * воспитывать культуру общения между учащимися, * воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером, * воспитывать культуру работы в глобальной сети, * воспитывать культуру умственного труда.   *Метапредметные:*   * развивать познавательный интерес у детей, * развивать умение работать с компьютерами в широком смысле этого слова, * развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе. * формировать понимание межпредметных связей в ходе проектной и научно-познавательной деятельности; * развивать умение работать с информацией и медиасредствами; * создавать условия для развития коммуникативных умений; * формировать логическое, математическое, творческое и техническое мышление; * развивать интерес к практической работе на компьютере.   *Предметные:*   * обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям, принципами работы; * обучение навыкам алгоритмизации задачи; * освоение основных этапов решения задачи; * освоение всевозможных методов решения задач, реализуемых на языке Scratch, * обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ, * обучение созданию проекта, его структуре, дизайну и разработке. |
| 14 | Планируемые результаты | *Личностные результаты:*   * формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности учащегося к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; * формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню общества; * развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам в сфере использования информации; * формирование коммуникативной компетентности в различных сферах деятельности.   *Метапредметные результаты:*  знать:   * отдельные способы планирования деятельности:   - составление плана предстоящего проекта в виде рисунка, схемы, словесного описания;  - составление плана предстоящего проекта в виде таблицы объектов, их свойств и взаимодействий;  - разбиение задачи на подзадачи;   * распределение ролей и задач в группе;   уметь:   * составить план проекта, включая:   - выбор темы;  - анализ предметной области;  - разбиение задачи на подзадачи;   * проанализировать результат и сделать выводы; * найти и исправить ошибки; * публично выступить с докладом; * наметить дальнейшие пути развития проекта;   иметь первичные навыки:   * работы в группе; * ведения спора; * донесения своих мыслей до других.   *Предметные результаты:*  Учащийся должен знать:   * Алгоритмы и блоки: понятие алгоритма, исполнитель, система команд исполнителя, реализация алгоритмов, блоки Scratch: (движение, контроль, внешность, числа, перо, звук, сенсоры). * События: виды событий, сообщения, источник, адресат, обработчик. * Графический редактор: рисование, модификация (центрирование). * Математический базис: отрицательные числа, декартова система координат, десятичные дроби, операции отношения, логические операции «И» и «ИЛИ», случайные числа, арифметические операции и функции, градусную меру угла. * Объекты: создание, свойства, методы (скрипты), последовательность и параллельность, взаимодействие. * работать в среде Scratch. |
| 15 | Автор составитель иреализатор программы | Дьяченко Тамара Петровна, педагог дополнительного образования |