**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 |