

АННОТАЦИЯ

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Увлекательное программирование»

1. Данная программа включена в образовательную программу учреждения, призвана вооружить обучающихся базовыми навыками использования персонального компьютера в своей деятельности путем развития алгоритмического и системного мышления, развить интеллектуальные и творческие способности детей средствами информационных технологий.

2. Направленность – техническая.

3. Цель программы – создание условий для овладения первоначальными навыками интуитивного программирования и осуществления проектной деятельности.

4. Задачи программы:

Обучающие: • познакомить обучающихся с основами языка программирования Scratch, алгоритмом; • познакомить с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки; • обучать созданию проекта, публикации его в сети Интернет. • систематизировать, закрепить и углубить базовые знания и умения по информационным технологиям;

Развивающие: • Развивать логическое мышление, память, воображение, творческую активность, коммуникативные качества для обмена материалами работы в сети; • мотивировать к изучению наук информационно-технического цикла: информатики (программирование и автоматизированные системы управления) и математики; • развивать предпрофессиональные навыки работы с компьютером.

Воспитательные: • выработка навыков и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и

права; • способствовать формированию культуры проектной деятельности обучающихся при реализации общих информационных проектов.

5. Контингент обучающихся – 11-13 лет.

6. Продолжительность реализации программы – 1 год. Программа состоит из двух модулей по 72 часа каждый.

7. Режим занятий: занятия организуются 2 раза в неделю по 2 часа с переменной 10 минут, 144 часа в год.

8. Форма обучения – очная.

9. Краткое содержание: на сегодняшний день перед современными школьниками стоит задача овладения различными видами компетентностей, в том числе: учебно-познавательной, информационной, коммуникативной, личностной. Эффективным способом решения этой задачи является проектная деятельность, в основу которой положена самостоятельная целенаправленная деятельность обучающихся в соответствии с их интересами. В базовом курсе информатики тема «Основы алгоритмизации и объектно-ориентированного программирования» по праву считается одной из самых сложных. В данной программе предполагается вести изучение основ программирования в игровой, увлекательной форме, используя инновационную среду программирования Scratch. Использование метода проектов позволит обеспечить условия для развития у обучающихся навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

10. Ожидаемый результат:

Обучающиеся будут знать: • основы языка программирования Scratch, алгоритма; • о создании проекта, его структуры, дизайна и разработки, публикации в сети Интернет; • о современных компьютерных технологиях; • принципы безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет.

Обучающиеся будут уметь: • самостоятельно создавать проекты; 4 • делать публикации проектов в сети Интернет; • использовать компьютер для решения учебных и практических задач; • осуществлять поиск, преобразование, хранение, использование и передачу информации.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.