

Дополнительная общеобразовательная программа «Программирование в Scratch»

Статус программы: программа «Программирование в Scratch» модифицированная, разработана на основе общеобразовательных учреждений «Юные программисты. Программирование в среде Scratch» Холодовой Т.С., «Scratch программирование» Закарян Ш., «Программирование в Scratch» Титова А.И., а также Селиной А.Е., педагогом дополнительного образования МБОУ ДО ДДТ г. Полярные Зори.

Направленность: техническая.

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации программы: 2 месяца

Разделы программы:

- Знакомство со средой Scratch
- Среда программирования Scratch

Цель программы – повышение грамотности детей в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным уровнем развития компьютерных технологий, усвоение ими теоретических знаний по наиболее продуктивному использованию компьютерной техники, обучение программированию через создание творческих проектов, развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями программирования, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Задачи программы:

Обучающие и познавательные:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие:

- развивать познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;

- приобрести опыт использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности;
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление;
- развивать творческий и рациональный подход к решению задач;
- развивать умение понять и принять точку зрения и выбор другого человека,
- развивать умение работать в среде программирования Scratch.

Воспитательные:

- формирование общей культуры обучающихся;
- воспитывать умение сотрудничать в коллективной творческой деятельности;
- готовность к социальному самоопределению;
- воспитание настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных и образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Формы проведения учебных занятий – занятия в объединении проводятся по группам. Занятия проводятся по следующей структуре: организационный момент, объявление темы, теоретическая часть, практическая часть, подведение итогов.

Краткое содержание: Среда программирования Scratch позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные проекты: игры, мультики и другие произведения, которыми можно обмениваться внутри международной среды, которая постепенно формируется в сети Интернет.

Обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности; технической эксплуатации компьютера,
- что такое программирование;
- что такое языки программирования;
- о необходимости составлять программы;
- синтаксис в языках программирования;
- способы создания мультфильмов;

Обучающиеся должны уметь:

- пользоваться мышью и клавиатурой,
- включать и выключать ПК,
- выбирать и запускать программную среду Scratch;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды;
- создавать мультфильмы;
- использовать меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;
- сформулировать тематику проекта и выполнить проект.