

**Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе технической направленности**

«Среда программирования Scratch»

Нормативная основа разработки:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273,

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2)

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28)

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242)

Адресат программы.

Программа «Scratch программирование (стартовый уровень)» разработана для учащихся 9–12 лет.

Объем программы. Срок освоения.

Программа реализуется 1 год (72 часа)

Численный состав групп – постоянный 8–10 человек

Режим занятий.

занятия проходят: в неделю – 1 раз; в день – 2 занятия по 45 минут.

Форма обучения: очная

Формы организации образовательного процесса: групповая. В каждой группе занимается от 8 до 10 человек. Такое количество учащихся обусловлено наличием технических средств обучения в компьютерном классе.

Виды учебной деятельности: образовательная, творческая, исследовательская.

Виды занятий по программе: лекции, практические и семинарные занятия, мастер – классы, деловые и ролевые игры, тренинги, выполнение самостоятельной работы, презентация, творческие отчеты.

Цель программы. Содействие развитию логического мышления и интереса к изучению информационных технологий посредством формирования базовых представлений о программировании как о творческой деятельности по разработке приложений, компьютерных игр и мультимедийных проектов.

Задачи:

Обучающие:

- содействовать формированию представления о профессии «программист»;
- познакомить с функциональностью работы основных алгоритмических конструкций;
- способствовать формированию базовых знаний по основам алгоритмизации;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- содействовать формированию умений разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

- способствовать развитию логического, системного и творческого мышления;
- содействовать развитию познавательного интереса к работе с различными компьютерными программами и источниками информации;
- развивать коммуникативные навыки.

Воспитательные:

- содействовать воспитанию заинтересованного отношения к информатике и ИКТ.

Планируемые результаты.

Предметные:

К концу обучения учащиеся должны **знать:**

- основные структурные элементы пользовательского интерфейса среды программирования Scratch;
- структуру основных алгоритмических конструкций;
- способы записи проекта в среде Scratch;
- назначение основных блоков команд.

уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- использовать основные блоки команд при создании программ;
- создавать элементарные программы-скрипты, используя среду программирования Scratch (на основе образца);

получат возможность научиться:

- использовать среду программирования Scratch для создания собственного проекта.

Метапредметные результаты:

- способен к поиску и отбору информации в сети Интернет для решения конкретной задачи;
- может применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах;
- способен работать в команде.

Личностные результаты:

- осознает роль информационных процессов в современном мире.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие	1	1	2	Беседа. Практическая работа
2.	Среда Scratch. Проектная работа	4	2	6	Практическая работа
3.	Эффекты	3	3	6	Беседа. Практическая работа
4.	Отрицательные числа	2	4	6	Практическая работа
5.	Перо	2	4	6	Практическая работа
6.	Циклы	2	4	6	Практическая работа
7.	Условный блок	2	6	8	Практическая работа
8.	Координаты X и Y	2	6	8	Практическая работа
9.	Создание мультфильмов и игр и проектов.	2	6	8	Практическая работа
10.	Знакомство с переменными	2	6	8	Практическая работа
11.	Итоговый годовой проект.	-	6	6	Проект
12.	Итоговое занятие	-	2	2	Защита итогового проекта
Итого:		22	50	72	