

## АННОТАЦИЯ

### Дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Scratch программирование» технической направленности (наименование программы с указанием направленности)

Наименование муниципалитета	Усть-Лабинский район
Наименование организации	МБУ ДО «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	34222
Полное наименование программы	ДООП «Scratch программирование»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	ПФДО
ФИО автора (составителя) программы	Синякова Евгения Александровна
Краткое описание программы	Обучение программированию, создание мультфильмов и игр под руководством педагога.
Форма обучения	Очная
Уровень содержания	Ознакомительный
Продолжительность освоения (объём)	1 год 72 ч
Возрастная категория	9-11,5
Цель программы	Воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.
Задачи программы	Образовательные: - овладеть навыками составления алгоритмов; - изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций; - сформировать представление о профессии «программист»; - сформировать навыки разработки программ; - познакомить с понятием

	<p>проекта и алгоритмом его разработки;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;</li> <li>- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;</li> <li>- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;</li> <li>- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;</li> <li>- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;</li> <li>- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.</li> </ul>
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер;</li> <li>- использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую;</li> <li>- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, в т. ч. работать с фрагментами изображений и создавать градиенты;</li> <li>- использовать команды организации цикла для оптимизации программ исполнителей;</li> <li>- составлять программы для</li> </ul>

	<p>выполнения параллельных алгоритмов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать интерактивные возможности среды Scratch для создания программ и игр;</li> <li>- применять различные формы ветвления алгоритмов при моделировании ситуаций, включая цикл по условию;</li> <li>- планировать и создавать анимацию заданного сюжета;</li> <li>- моделировать и создавать обучающие программы, иллюстрирующие пройденный материал, изучаемый по программам других предметов;</li> <li>- моделировать интерактивное взаимодействие с исполнителями для создания простейших тренажеров;</li> <li>- использовать творческий подход к построению моделей различных объектов и систем.</li> </ul>
<p>Особые условия (доступность для детей с ОВЗ)</p>	<p>Не требуются.</p>
<p>Возможность реализации в сетевой форме</p>	<p>Нет</p>
<p>Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий</p>	<p>Да</p>
<p>Материально-техническая база</p>	<p>В кабинете имеются:</p> <p>рабочие столы, стулья;</p> <p>магнитная маркерная доска;</p> <p>Компьютеры;</p> <p>специальная и справочная литература;</p> <p>наглядный материал, раздаточный материал для индивидуального и коллективного использования.</p>