

АННОТАЦИЯ К АДАПТИРОВАННОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Scratch: логика и программирование»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 9-11 лет с ОВЗ

Срок реализации программы: полгода (36 часов)

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум)

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалшоевна

Модули программы:

1. Основы работы в Scratch;
2. Алгоритмы;
3. Итоговая работа.

Основная цель программы направлена на формирование у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья логического, алгоритмического и творческого мышления с помощью изучения основ программирования на платформе Scratch.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ познакомить с интерфейсом среды Scratch;
- ✓ сформировать навыки использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- ✓ способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.

Метапредметные:

- ✓ сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- ✓ сформировать положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- ✓ сформировать навыки пространственного и творческого мышления;
- ✓ развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

- ✓ совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- ✓ развивать чувство внутренней инициативы и самостоятельности;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

Краткое содержание: Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch: логика и программирование» имеет техническую направленность. Scratch — визуально-блочная среда программирования, созданная для детей и подростков. На занятиях дети создают анимированные проекты (игры, мультфильмы, викторины) понятным для детей образом, реализуя важные принципы событийно-ориентированного программирования. Для построения алгоритмов в среде Scratch не нужно знать языки программирования – все команды представлены блоками с надписями на русском языке, построения кода похоже на сбор пазла.

Уровень освоения – базовый.

Ожидаемые результаты:

Образовательные:

- ✓ ориентируется в интерфейсе среды Scratch;
- ✓ владеет навыками использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- ✓ знает базовые алгоритмические структуры программирования.

Метапредметные:

- ✓ владеет базовыми навыками работы с компьютером;
- ✓ имеет положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- ✓ имеет навыки пространственного и творческого мышления;
- ✓ имеет развитую творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

- ✓ умеет выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- ✓ имеет чувство внутренней инициативы и самостоятельности;
- ✓ умеет принимать самостоятельные решения при выполнении задач.