

# АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

**Название программы:** «Основы программирования с ПиктоМир»

**Направленность:** техническая

**Возраст обучающихся:** 6 - 8 лет

**Срок реализации программы:** 4 месяца (34 часа)

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

**Автор-составитель:** Мансурова Алена Альбертовна

**Модули программы:**

1. Знакомство с компьютером;
2. Знакомство с ПиктоМир;
3. ПиктоМир со сложными задачами. Итоговая аттестация.

**Основная цель программы:** формирование у обучающихся 6-8 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления посредством программы Пиктомир.

**Задачи:**

*Образовательные:*

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

*Метапредметные:*

- ✓ сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- ✓ развить творческую активность через самовыражение в области программирования;
- ✓ сформировать представление о проектной деятельности;
- ✓ способствовать развитию креативного мышления и пространственного воображения.

*Личностные:*

- ✓ сформировать уверенность в своих возможностях в области компьютерных наук и программирования;
- ✓ развить умение работать в команде и обмениваться идеями для создания совместных проектов.

**Форма занятий:**

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

**Краткое содержание:** Программа «Основы программирования с ПиктоМир» имеет техническую направленность. ПиктоМир — это программа, направленная на обучение детей основам компьютерного программирования с использованием графического интерфейса. В рамках программы дети учатся создавать алгоритмы, используя графические блоки для построения последовательности команд, условий и циклов. Они также изучают основы работы с переменными и функциями.

Уровень освоения – базовый.

**Ожидаемые результаты:**

*Образовательные:*

- ✓ ориентироваться в интерфейсе среды ПиктоМир;

- ✓ владеть навыками использования инструментов среды ПиктоМир и построения алгоритмов для решения игровых и познавательных задач;
- ✓ владеть базовыми знаниями, умениями и навыками в области алгоритмизации и программирования среды ПиктоМир (визуальные алгоритмы, работа с переменными, сложные алгоритмы, программирование игровых объектов).

*Метапредметные:*

- ✓ владеть базовыми навыками работы с компьютером включение/выключение, запуск программы, сохранение игровых миров;
- ✓ развить навыки критического мышления: может помочь ученикам учиться выводить общие решения из конкретных примеров, учитывая ограничения и возможные последствия;
- ✓ познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.

*Личностные:*

- ✓ развитие творческого мышления и умения находить нестандартные решения;
- ✓ повышение самооценки и уверенности в своих способностях;
- ✓ развитие умения учиться и самостоятельно решать проблемы.