

**Аннотация к дополнительной общеобразовательной программе
«Scratch»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;

- «Концепция развития дополнительного образования детей в Вологодской области с использованием персонифицированного учета и персонифицированного финансирования дополнительного образования» от 15.06.2021 № 626

- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.15 № 09-3242;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

- Уставом Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Грязовецкого муниципального округа Вологодской области «Средняя школа №2 г.Грязовца» (далее – МБОУ «Средняя школа №2 г.Грязовца») который регламентирует порядок разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ педагогов дополнительного образования.

Цель программы - развитие творческих способностей, технических навыков обучающихся через овладение основами программирования, планирования и проведения исследования, создания на их основе авторского проекта в среде Scratch.

Задачи:

Обучающие:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки работы в программной среде Scratch с целью освоения основ программирования для управления действиями исполнителя, а также представления результатов исследования в виде авторских проектов в программной среде Scratch.

Развивающие:

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества у обучающихся: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развивать умения излагать мысли в четкой логической

последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Воспитательные:

- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Отличительные особенности:

Блочное программирование. Для создания проектов в Scratch достаточно просто совместить графические блоки вместе в программах- скриптах. Блоки сделаны так, чтобы их можно было собрать только в синтаксически верных конструкциях, что исключает ошибки, позволяет избежать неудач. Автор проекта может сделать изменения в скриптах, даже когда программа запущена, что позволяет экспериментировать с новыми идеями снова и снова.

Манипуляции данными. В Scratch можно создать анимированные открытки, презентации, игры, мультфильмы, различные модели, которые управляют и смешивают графику, анимацию, музыку и звуки. Дети могут сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманных ими персонажей, учиться работать с графикой и звуком. При этом неявным образом формируется логическое и алгоритмическое мышление.

Совместная работа и обмен. На сайте проекта Scratch (<http://scratch.mit.edu/>) можно посмотреть проекты других скретчеров, использовать и изменить их картинки и скрипты, и добавить свой собственный проект, обсудить результаты. На сайте <http://www.scratch.by/> размещаются дополнительные материалы для педагогов и обучающихся: примеры реализованных проектов, методические рекомендации, библиотеки компонентов, необходимых для реализации проектов: графические изображения, звук.

Содержание программы

Данная программа создана с учётом этих новых образовательных потребностей. Новизна программы заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного обучающегося, так как дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Педагогическая целесообразность программы заключается в способе формирования задатков ключевых компетентностей, средством же служит самостоятельная проектная деятельность обучающихся под наблюдением взрослых: педагогов и родителей.

Место программы в учебном плане.

Адресатом программы является младший школьный возраст (8 - 11 лет). Количество обучающихся в группе – от 5 до 10 человек.

Форма обучения - очная.

Объем и срок освоения программы. Режим занятий.

Срок реализации программы – 9 месяцев. Учащиеся занимаются 2 раза в неделю по 1 часу. На реализацию программы отводится 72 часа.

Учебно-методическое обеспечение

Материально-техническое обеспечение

Помещение: учебная аудитория, оформленная в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованная в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами, техникой безопасности, пожарной безопасности.

Материально-техническое обеспечение:

1. Настольные компьютеры или ноутбуки уровня Pentium 4 и выше из расчёта 1 шт. на каждого обучаемого в группе, плюс один для преподавателя.
2. Сетевое оборудование для организации сети на 1000 Мбит/с: кабели, сетевые концентраторы, роутер с точкой доступа WiFi.
3. Комплект компьютерной мебели (столы, стулья) в достаточном количестве.
4. Различные компьютерные комплектующие и периферия в качестве наглядных пособий.
5. Проектор и экран.
6. Доска маркерная белая.
7. Информационное обеспечение:
8. Подключение к сети Интернет.
9. Комплект программного обеспечения, используемого в рамках программы.

Кадровое обеспечение: Программа реализуется педагогом дополнительного образования. Педагог обладает необходимыми знаниями, умениями, навыками, соответствующими профилю программы.

Литература

1. Сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3 – 6 классы» / М.С. Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Ю.В. Пашковская «Творческие задания в среде Scratch» . – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.
3. Еремин Е.А. Газета «Информатика». Среда Scratch – первое знакомство. – М.: Первое сентября, 2008 – №20 (573) – С. 16–28.
4. Патаракин Е. Д. Руководство для пользователя среды Scratch. Версия 0.2, 2007г.
5. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно- методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008 г.
6. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т.менеджмента, 2009 г.

Методическое обеспечение

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
4. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-

Документ подписан электронной подписью

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Грязовецкого муниципального округа Вологодской области "Средняя школа № 2 г.Грязовца", Шахова Светлана Ивановна, Директор

20.10.23 11:44 (MSK)

Сертификат E8C1693AB6292D8BF0C3E02436A0AC2F