

Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Направленность (профиль) общеразвивающей программы: техническая.

Актуальность программы:

1. Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Программирование в среде Scratch» составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:
 - Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 28 апреля 2023 года);
 - Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
 - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее – СанПиН);
 - Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
 - Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
2. Актуальность заключается в том, что данная программа

Актуальность данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека, а также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности. Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании, в проектной деятельности и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

Отличительные особенности программы, новизна:

Новизна программы заключается в комбинировании исследовательской деятельности с изучением основ программирования и создания проекта в программной среде Scratch. Аспект новизны 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 мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает программу практически значимой для современного школьника. Это дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Адресат программы – обучающиеся возрастом 9-10 лет.

Набор детей проводится как вначале, так и во время обучения, благодаря гибкой системе занятий. Количество обучающихся в младшей группе (3-4 класс) – по 12 человек. Каждый год обучения обучающиеся переходят в следующую группу обучения. Последующие года закрепляют знания, полученные на первом году обучения, дают базовую подготовку для использования этих знаний в дальнейшем. В группу могут

входить все желающие, которые показывали успешные результаты по программе обучения.

9–10 лет – предпоздковый период. Накопление ребёнком физических и духовных сил. Стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Возраст, который является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственных отношений к жизни. Благоприятный возраст для развития способностей к рефлексии. Высокая потребность в признании своей личности взрослыми, стремление к получению от них оценки своих возможностей. Задача педагога – регулярно создавать повод для этих проявлений каждому ребёнку. Например, периодическая презентация достижений детей их родителям.

Режим занятий:

- Продолжительность одного академического часа – 40 минут.
- Общее количество часов в неделю - 1 час

Объем общеразвивающей программы: 34 часов.

Срок освоения общеразвивающей программы:

- Объем программы - 34 часа (для 3 класса): 34 часа (для 4 класса).
- Программа рассчитана на 1 год обучения- 34 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

Формы реализации образовательной программы - традиционная модель реализации программы, представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного или нескольких лет обучения.

Перечень форм обучения:

- групповая,
- фронтальная,
- индивидуальная,
- парная.

Перечень видов занятий:

- теоретические
- практические
- мастер-класс
- соревнование,
- экскурсия,
- конкурсы

Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:

- система оценки результатов освоения дополнительной образовательной программы состоит из анализа проведенных мероприятий, акций, участия в конкурсах;
- итоги освоения программы подводятся в форме игр – состязаний, в форме быстрого и правильного составления программы;
- защита проектов;
- участие в школьных и городских научно-практических конференциях (конкурсах исследовательских работ).
- тестирование;
- беседа;
- практическое занятие.

Цель программы: обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи:

Обучающие:

- обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- обучить навыкам алгоритмизации задачи;

- обучить основным этапам решения задач;
- обучить навыкам разработки, тестирования и отладки программ;
- сформировать представление о разработке проекта, его структуре, дизайне.

Развивающие:

- развить познавательный интерес детей;
- развить творческое воображение, математическое и образное мышление обучающихся;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развить навык планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- формировать интерес к программированию;
- формировать коммуникативные навыки;
- формировать культуру безопасного труда при работе с компьютером.

Планируемые результаты освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

➤ soft-компетенции:

- владение умениями соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
- формулирование вопросов, ответы на которые требуются для создания продукта, и другие навыки исследовательской деятельности;
- планирование и контроль процессов через проектную деятельность;
- выступление с компьютерным сопровождением.

➤ hard-компетенции:

- создавать собственные блоки;
- использовать списки для хранения данных;
- вводить, обрабатывать и выводить данные из списка;
- создавать простейшие 3D-игры в среде Scratch;
- использовать простые математические операции для создания программ.