

## Аннотация

Составлена к рабочей программе  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
технологической направленности «Программист+».

Направленность программы	техническая
Уровень программы	ознакомительный
Адресат программы	Возраст: 10-15 лет, девочки и мальчики. Предполагаемое количество учащихся - 10-12 человек. Состав группы: постоянный, состоит из мальчиков и девочек. Форма организации образовательного процесса: групповые. Специальных условий набора учащихся в объединение не предусмотрено
Наполняемость группы	От 10 до 12 человек
Объем и срок освоения программы	Программа «Программист+» представляет систему обучающих и развивающих занятий для учащихся 10-15 лет. Программа реализуется в течение 1 учебного года, 36 учебных недель: по 3 часа в неделю, 108 часов. В том числе 5 часов воспитательной работы, проводимой вне рамок учебного плана.
Актуальность программы	<p>В XXI веке умение программировать так же необходимо человеку, как умение читать и писать. При этом совсем не обязательно становиться профессиональным программистом. Обучение учащихся программированию среднего школьного возраста должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет легок и понятен в изучении детям. Самым подходящим инструментом является среда программирования Scratch.</p> <p>Со Scratch удобно начать программировать с детьми. Его блоки легко соединяются друг с другом и также легко разбираются. Программы создаются из графических блоков, которые соединяются практически точно также как конструктор LEGO. Таким образом, с помощью Scratch можно создавать интерактивные истории или игры.</p> <p>Большинство учащихся изучающих Scratch не станут потом программистами, но обучение программированию поможет им творческому самовыражению, развитию логического и алгоритмического мышления, планировать свои действия, находить необходимую информацию.</p>
Отличительные особенности программы, ее новизна	<p>Среда программирования Scratch - это интерактивная среда, где результат выполнения программы визуализирован, а это делает работу в данной программе понятной, интересной и увлекательной. Уникальность данной среды программирования в том, что она позволяет создавать с помощью программ мультфильмы, анимацию, простые игры. Работа в Scratch дает детям возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ.</p> <p>Данная программа реализуется в рамках деятельности центра естественно-научной и технологической направленности «Точка роста».</p>

Форма обучения. Формы организации образовательного процесса	Форма обучения – очная. Форма проведения занятий: групповая, возможна работа по подгруппам и индивидуально.
Режим занятий	Режим занятий - 3 занятия в неделю. Продолжительность одного занятия 40 минут, при спаренном занятии предусматривается 10-минутный перерыв. При проведении занятий с использованием компьютерной техники продолжительность занятий 30 минут, перерыв между занятиями 10 минут.
Формы и технологии реализации образовательной программы	Образовательный процесс организован в соответствии с учебным планом в объединении по интересам, сформированных в группу обучающихся разных возрастных категорий (разновозрастная группа), являющаяся основным составом объединения. В данной программе используется индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая. Основные средства обучения: беседы, самостоятельные и практические работы, игры, викторины, проекты.
Цель программы	Развитие алгоритмического мышления посредством обучения программированию и создания творческих проектов в среде Scratch
Задачи программы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формировать навыки работы в программной среде Scratch.</li> <li>2. Развивать навыки планирования и разработки проекта.</li> <li>3. Развивать логические способности.</li> </ol>
Планируемые результаты	<p>Личностные: Навыки применения логических способностей при выполнении практических заданий в среде программирования Scratch.</p> <p>Метапредметные: Обучающиеся научатся создавать проекты, приобретут исследовательские компетенции в разработке проектов.</p> <p>Предметные: Знание о прикладных возможностях среды Scratch, умение создавать и выполнять программы для решения алгоритмических задач.</p>
Формы контроля	Основными формами подведения итогов по программе является мониторинг умения работать с программой, создавать мини игры.

