

## АННОТАЦИЯ

Рабочая программа учебного предмета «Увлекательное программирование в среде «Scratch» для 2-4 классов» составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897;
- Основной образовательной программой начального общего образования ОЧУ «Школа XXI век».
- Календарным учебным графиком на 2022 - 2023 учебный год ОЧУ «Школа XXI век».
- Уставом ОЧУ «Школа XXI век».

Рабочая программа разработана на основе авторской программы курса по выбору «Творческие задания в среде Скретч» Цветковой М. С., Богомоловой О. Б. Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 классы. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015 г. – стр. 107-114.

**Цель изучения предмета «Увлекательное программирование в среде «Scratch» для 2-4 классов»:** воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

Данная программа решает следующие основные задачи:

### **Образовательные:**

1. Овладеть навыками составления алгоритмов;
2. Изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
3. Сформировать представление о профессии «программист»;
4. Сформировать навыки разработки программ;
5. Познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
6. Сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.
7. Учить принимать и сохранять учебную задачу, планировать собственную учебную деятельность, осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач.

### **Обучающие:**

- формирование у школьников информационной и функциональной компетентности;

- формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач; 4
- формирование основ художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности;
- освоение понятия «алгоритм» и изучения видов и свойств алгоритма;
- подготовка учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

#### **Развивающие:**

- развитие алгоритмического мышления;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления.

#### **Воспитательные:**

- создание комфортной среды для развития интересов, способностей обучающихся;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- воспитание целеустремлённости и настойчивости в достижении цели, умения организации своего рабочего времени;
- создание условий для выявления одаренных детей, их дальнейшего интеллектуального, творческого развития.

*Учебные задачи* заложены в основные критерии уровня компетенции обучающегося.

Учебный предмет «Увлекательное программирование в среде «Scratch» для 2 - 4 классов» входит в предметную область «Информатика». Срок реализации программы 3 года.

Программа ориентирована на обучающихся возраста 8 - 11 лет, срок обучения 3 года. Занятия проходят один раз в неделю продолжительностью 45 минут.

Объем программы 210 часов.

Формы занятий определяются количеством детей и особенностями материала. Занятия проводятся по группам в аудитории. Занятий для самостоятельного изучения материала вне аудитории не предусмотрено.

Форма занятий — по количеству детей, фронтальная, при которой, работа преподавателя ведется сразу со всей группой в едином темпе и с общими задачами. При этом выделяется время на проверку работы каждого обучающегося через определенные промежутки времени, для фиксации правильности выполнения полученного материала.

Численный состав группы: 10 - 12 человек.

Индивидуальная форма обучения применяется параллельно с коллективной формой проведения занятий в виде индивидуальных консультаций для:

а) одаренных детей, идущих впереди программы или выполняющих дополнительные задания;

б) обучающихся, испытывающих затруднения в какой – либо момент выполнения задачи

Базовые навыки программирования через игру могут освоить дети с ОВЗ.

Индивидуальная форма обучения применяется параллельно с коллективной формой проведения занятий в виде индивидуальных консультаций для одаренных детей, идущих впереди программы или выполняющих дополнительные задания.

### **Рабочая программа содержит следующие разделы:**

1. Пояснительная записка.
2. Общая характеристика учебного предмета.
3. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного курса
4. Содержание учебного предмета
5. Календарно-тематическое планирование 1-го года, 2-го года, 3-го года обучения:
6. Планируемые результаты.
7. Ожидаемые результаты обучения по программе.
8. Учебно – методическое и материально-техническое обеспечение курса внеурочной деятельности.
9. Цифровые и электронные образовательные ресурсы.
10. Список используемой литературы.
11. Формы контроля и оценочные результаты.

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие виды контроля: анкетирование, тестирование, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях, различных олимпиадах, конкурсах, марафонах.

