

**Аннотация**  
**к рабочей программе курса внеурочной деятельности**  
**«Программирование в среде Scratch»**

Программа внеурочной деятельности «Программирование в среде Scratch» является логическим продолжением курса внеурочной деятельности «Мир информатики» и предназначена для организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Сфера человеческой деятельности в технологическом плане в настоящее время очень быстро меняется, на смену существующим технологиям достаточно быстро приходят новые, которые специалисту вновь приходится осваивать. Задача современной школы – обеспечить вхождение обучающихся в информационное общество, научить каждого пользоваться информационно-коммуникационными технологиями.

Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой, лично значимой для ученика. При этом необходимо создать комфортную учебно-воспитательную среду, в которой возможна наиболее полная самореализация ребёнка.

В связи с этим целесообразно изучение школьниками технологической среды Scratch в целях обучения их программированию и информационным технологиям. Среда имеет дружелюбный пользовательский интерфейс. В ней обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, так как среда Scratch позволяет легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты: придумывать и реализовывать различные объекты, определять, как они выглядят в разных условиях, перемещать по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии – мультимедийные технологии.

Продукты в среде Scratch создаются по принципам разработки компьютерных игр. В процессе изучения технологий и возможностей среды у учащихся формируется восприятие компьютера и др. электронных устройств не только как источника развлечений, но и как рабочего инструмента, востребованного во многих областях человеческой деятельности. Работа в среде Scratch способствует повышению интереса и мотивации учащихся к изучению школьных предметов информатики, математики, физики, литературы, истории и многих других. Благодаря увлекательной форме использования знаний различных дисциплин более эффективно происходит осознание межпредметных связей.

Scratch - не только среда для обучения программированию, в первую очередь Scratch - это инструмент для развития у учащихся таких навыков, как:

- информационная грамотность. Создавая проекты, дети работают с разными видами информации: текст, графика, анимация, звук;
- критическое и системное мышление. Работая в Scratch, дети учатся критически мыслить и рассуждать: в проектах надо согласовывать поведение героев, их взаимодействие;
- креативность и любознательность.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Программирование в среде Scratch» предназначена для обучающихся 7 классов различного уровня знаний и интересов. Она направлена на развитие у детей умения думать творчески и критически, работать вместе над созданием проекта.

Целью рабочей программы «Программирование в среде Scratch» является: развитие логики, алгоритмического мышления, творческих способностей; формирование представления об алгоритме и базовых конструкциях программирования.

Задачи рабочей программы «Программирование в среде Scratch»:

- развитие у учащихся логики, алгоритмического, образного и аналитического мышления, творческих способностей;
- формирование знаний и умений по созданию анимации, компьютерных игр в среде визуального программирования Scratch;
- формирование навыков алгоритмизации и программирования на языке Scratch;
- формирование навыков работы в команде;
- формирование навыков систематизации информации, самообучения и самоконтроля.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Программирование в среде Scratch».

Метапредметные результаты:

- владение основными универсальными умениями информационного характера:
  - постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
  - структурирование и визуализация информации;
  - выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
  - самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками:
  - умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
  - умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при создании проекта.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими детьми и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о базовых конструкциях программирования и работе в мультимедийной системе;

- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.

Контроль достижений учащихся осуществляется через наблюдение за активностью учащихся на учебных занятиях, беседы с учащимися при выполнении практических работ и развитие навыков проектной работы по представлению собственного проекта.

Курс рассчитан на учеников 7 классов по одному часу в неделю. Всего 34 ч.

Программа позволяет продолжить осваивать наиболее распространенные офисные программные пакеты по обработке текста и подготовки презентаций. Разделы этого курса расширяют изучаемые в курсе информатики темы за счет использования практических и проектных работ.

Сформированные умения и навыки будут востребованы при изучении практически всех предметов основной образовательной программы в основной школе.

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать третий уровень результатов – получение опыта самостоятельного общественного действия, а именно:

- применять сформированные умения и навыки работы на компьютере в практической деятельности и повседневной жизни;

- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты;

- знать алгоритмы решения различных логических задач.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие виды контроля: анкетирование, тестирование, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации.

Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях, различных олимпиадах, конкурсах, марафонах.