

Аннотация к рабочей программе по дополнительному образованию «Среда Scratch»

Рабочая программа по дополнительному образованию «Среда Scratch» составлена на основании:

- Федерального закона №273 от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Минобрнауки России от 11.12.2006 г. №06-1844 «О примерных требованиях к программе дополнительного образования детей»;
- Приказа Министерства образования и науки Республики Татарстан от 06.05.2014 № 2529/14 «Об утверждении Модельного стандарта качества муниципальной услуги по организации предоставления дополнительного образования детей в общеобразовательных организациях»;
- Образовательной программы дополнительного образования МБОУ «Каргалинская гимназия» (на период 2018-2022 учебный год от 13.08.2018г. №182);
- На основании плана дополнительного образования МБОУ «Каргалинская гимназия» от 31.08.2021 г. приказ №150.

Программа реализуется в рамках технического направления, нацелена на формирование и совершенствование познавательных способностей обучающихся. Программа формирует у детей развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств, навыков моделирования (действия, процессы, явления), программирования, развитие алгоритмического мышления, умения составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя.

Программа разработана для обучающихся 3 класса.

Срок реализации программы: 1 год.

Режим проведения занятий – 1 раз в неделю по 2 часа – 74 часа в год.

В результате дети научатся:

- правила сохранения документа и необходимости присвоения правильного имени;
- сущности понятий «спрайт», «сцена», «скрипт»;
- планировать и создавать анимации по определенному сюжету;
- создавать игры, используя интерактивные возможности программной среды Scratch;
- работать с текстовой, графической и звуковой информацией;
- проектировать, разрабатывать, представлять собственные проекты в составе команды.