

Паспорт
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика»
Направленность образовательной программы	техническая
Срок реализации программы	1 год
Возраст обучающихся	Младший и средний школьный возраст
Форма организации учебного процесса	дистанционная
Сведения о разработчиках (составители) программы	Заляева Луиза Мустафовна, педагог дополнительного образования
Характеристика программы	
вид программы	общеразвивающая
тип программы	программа с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий
Содержание программы	
Цель программы	Развитие у обучающихся алгоритмического и логического мышления, творческого и познавательного потенциала через практическое освоение технологий создания собственных компьютерных программ и анимированных проектов
Формы организации итоговых занятий	Защита проектов.
Ожидаемые результаты программы	<p>В результате обучения по программе обучающиеся будут:</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работу с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса, а именно: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и каталоги; - требования безопасной эксплуатации технических средств информационно-коммуникационных технологий и соблюдать их; - возможности презентации собственных проектов; - возможности и способы отладки написанной программы; - назначение и использование основных блоков команд; - смысл понятий «информация», «алгоритм», «исполнитель», «объект», «событие», «управление», «обработка событий»; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - управлять звуком, цветом, спрайтами; - планировать анимации по определенному сюжету; - упрощать программы за счёт использования циклических команд; - изменять некоторые стандартные установки пользовательского интерфейса (например, язык отображения информации) - самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер - применять понятия «информация», «алгоритм», «исполнитель», «объект», «событие», «управление», «обработка событий»; - применять базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление, цикл); - разрабатывать проекты: интерактивные истории, открытки, игры, мультфильмы, плакаты и викторины; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - техникой создания анимации и тренажёров; - техникой создания игр; - планировать и создавать обучающие программы для иллюстрации пройденного материала других предметных областей.
Ссылка на программу	https://cloud.mail.ru/public/wVN1/kPiAhekQS