

Аннотация к рабочей программе

«Программирование мультимедийных объектов на языке программирования Scratch»

5 класс

Данная программа разработана для организации внеурочной деятельности.

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером.

Целесообразность изучения пропедевтики программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch (далее Скретч), обусловлена следующими факторами.

Во-первых, в основе Скретч лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых учащиеся могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать.

Во-вторых, существенной ролью изучения программирования и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников.

В-третьих, занятия по программе «Программирование мультимедийных объектов» подготовит их к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Цель программы – способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления.

Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться пользоваться им в повседневной жизни.

Основные задачи:

1. развитие интеллектуальных, познавательных и творческих способностей школьника, способов мыслительной деятельности;
2. развитие метапредметных умений (личностных, познавательных, коммуникативных, регулятивных);
3. формирование целостной картины мира и системного мышления на основе межпредметных связей.

Рабочая программа предназначена для учащихся 5 класса.

Курс рассчитан на 34 часа в год; 1 занятие в неделю.