

Программирование в Scratch

Цель: повышение мотивации к изучению программирования через создание творческих проектов в среде Scratch, развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала обучающихся.

Задачи:

1. сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
2. сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.
3. способствовать развитию логического критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
4. развивать умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
5. развивать навыки планирования проекта, умения работать в группе.
6. формировать положительное отношение к информатике;
7. воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда.

Курс внеурочной деятельности является тематическим модулем предметной области «Информатика». Модуль составлен в соответствии с требованиями, которые выдвигает к образованию общество и которые отражены в федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО).

Курс разработан:

- 1) в соответствии с возрастными и психологическими особенностями школьников, дидактическими закономерностями формирования компонентов содержания;
- 2) на основе современных достижений в области информационно-компьютерных технологий и средств робототехники.