

# **Программа факультативного курса «Скретч. Графика, анимация, программирование».**

В среде Скретч используется метафора Лего, конструктора, из отдельных частей которого даже самые маленькие дети могут собрать интересные модели. Это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются так же как в конструкторах Лего. Сам процесс программирования представляет увлекательную игру, тем не менее, освоив работу в среде Скретч, ученик намного быстрее сможет адаптироваться в будущем к другим, более серьезным языкам программирования.

Скретч - новая среда программирования, которая позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные истории, игры и другие произведения. Курсу отводится по 1 часу в неделю в 5, 6 и 7 классах. Курс ориентирован на параллельную работу с базовым обучением по предмету «Информатика», и направлен на расширение изучения части тем базового курса информатики. Курс «Скретч. Графика, анимация, программирование» изучается за счет часов, отводимых для факультативных и кружковых занятий.

## ***Цели курса:***

Формирование у учащихся готовности использования компьютера для информационно-коммуникационной деятельности, для решения учебных задач и саморазвития.

Формирование алгоритмического и структурного мышления учащихся, познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

## ***Задачи курса:***

- Развитие воображения и творческих способностей учащихся;
- Развитие логического мышления учащихся;
- Развитие навыков самостоятельной исследовательской работы учащихся;
- Развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение информационных технологий;
- Обучение основам программирования в среде Скретч, получение первоначальных навыков объектного взаимодействия, событийных механизмов, возможности создания собственных программных событий;
- Освоение коммуникационных технологий глобальной сети Интернет.

Стремление школьников к освоению современных технических средств является хорошим стимулом повышения мотивации к учебной деятельности. Интересные и занимательные формы работы с использованием компьютерных технологий, воспринимаются детьми сначала на уровне игры, затем подростки вовлекаются в серьезную творческую работу, в которой развивается личность учащегося. Постепенно у школьника вырабатывается определенная культура поведения, формируется его мировоззрение.

-----

Уточнить возможность получения полного варианта программы и разработанных материалов УМК, можно, связавшись со мной по адресу: [vv@vinforika.ru](mailto:vv@vinforika.ru)