



**ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Game – программист в
среде разработки Scratch»**

Цели курса

- Создать условия для формирования у обучающихся базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи программы:

- * обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям
- * обучение навыкам алгоритмизации задачи
- * освоение основных этапов решения задачи
- * обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ
- * обучение проекта, его структуры, дизайна и разработки
- * развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации

Планируемые результаты

- * развить интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- * формировать способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
прогнозирование- предвосхищение результата
- * формировать умение контроль- интерпретации полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия(обнаружения ошибки);
- * формировать умение корректировать – вносить необходимые дополнения в план действий, в случае обнаружения ошибки;
- * формировать умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч.

Результативность

Создание проектов по собственному замыслу.
Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети.

