

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение  
Свердловской области «Дворец молодёжи»  
Центр цифрового образования детей «IT-куб г. Верхняя Пышма»

Принята на заседании  
научно-методического совета  
ГАНОУ СО «Дворец  
молодёжи»  
Протокол № 7 от 30.08.2022 г.

Утверждена директором  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
А.Н.Слизько  
Приказ № 787 от 31.08.2022 г.

Рабочая программа  
первого года обучения  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
**«Мобильная разработка Junior»**  
*базовый уровень*

Возраст обучающихся: 8–11 лет

Автор-составитель обще развивающей  
программы:  
Вахитов Р.М.,  
педагог дополнительного образования;  
Кадникова Н.С., методист

Разработчик рабочей  
программы:  
Вахитов Р.М.

г. Екатеринбург, 2022 г.

## 1. Пояснительная записка

Направленность программы	техническая
Особенности обучения в 2022-2023 учебном году	В текущем учебном году программа реализуется в очном формате, с возможностью проведения дистанционных образовательных технологий. Темы соответствуют ДООП, текущие соревнования, конкурсы и олимпиады проводятся дополнительно. Часы для проектной работы установлены.
Особенности организации образовательной деятельности	В текущем учебном году на освоение программы запланировано 144 часа, с учетом праздничных дней.
Цели и задачи программы на 2022-2023 учебный год	<b>Цель программы:</b> формирование познавательной активности обучающихся в области мобильной разработки, а также совершенствование ранее приобретенные навыков <b>Задачи:</b> Обучающие: <ul style="list-style-type: none"><li>– обучать навыкам блочного программирования;</li><li>– знакомить с принципами организации интерфейса и навигации, расширениями в средах Scratch и App Inventor;</li><li>– формировать навыки работы с дополнительными возможностями сред Scratch и App Inventor для разработки мультимедийных и игровых проектов;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обучать проектированию мобильных приложений, их созданию и отладке;</li> <li>– совершенствовать приобретенные ранее навыки мобильной разработки.</li> </ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развивать навык работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать информацию;</li> <li>– способствовать формированию навыка планирования и контроля деятельности;</li> <li>– создавать условия для творческой самореализации личности ребенка;</li> <li>– развивать логическое и техническое мышление обучающихся.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– оказывать влияние на профессиональное самоопределение обучающегося;</li> <li>– воспитывать отношения делового сотрудничества, взаимоуважения;</li> <li>– развивать интерес к групповой работе;</li> <li>– воспитывать ценностное отношение к своему здоровью;</li> <li>– воспитывать бережное отношение к техническим устройствам;</li> <li>– воспитывать интерес к получению знаний, расширению кругозора.</li> </ul>
Режим занятий в 2022-2023 учебном году	Занятия проводятся по два академических часа (45 мин., перерыв 10 мин., 45 мин.) два раза в неделю
Формы занятий	Для повышения интереса обучающихся проводятся занятия в форме: - игры - квеста - конкурса

<p><b>Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения</b></p>	<p>Изменения в содержательной части отсутствуют</p>
<p><b>Планируемые результаты и способы их оценки</b></p>	<p><b>Предметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– владение навыками блочного программирования;</li> <li>– знание принципов организации интерфейса и навигации, расширениями в средах Scratch и App Inventor;</li> <li>– владение навыками работы с дополнительными возможностями сред Scratch и App Inventor для разработки мультимедийных и игровых проектов;</li> <li>– владение навыками проектирования мобильных приложений, их создания и отладки;</li> <li>– умение создавать более сложные проекты по разработке мобильных приложений.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– владение навыками работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать информацию;</li> <li>– готовность к планированию и контролю своей деятельности;</li> <li>– стремление к творческой самореализации;</li> <li>– развитость логического и технического мышления обучающихся.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– стремление к профессиональному самоопределению;</li> <li>– готовность к деловому сотрудничеству, взаимоуважению;</li> <li>– проявление устойчивого интереса к групповой работе;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– использование принципов здоровьесбережения;</li> <li>– стремление к бережному обращению к технике при использовании технических устройств;</li> <li>– развитие интереса к получению знаний, расширению кругозора.</li> </ul>
Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	Формы промежуточной аттестации из ДООП

## 2. Календарный учебный график

Год обучения: первый

Например: Группа МОБ-3-2

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол- во часов	Тема	Форма контроля
1			Групповая/ беседа	2	Вводное занятие. Компьютерная грамотность.	Устный опрос, входной контроль
2			Групповая/ Игра	2	Интернет и информационная безопасность. Работа с интернетом.	Устный опрос, решение задач
3			Групповая/ Мини-лекция	2	Принципы создания аккаунта	Устный опрос, решение задач
4			Групповая/ викторина	4	Алгоритмы и блок-схемы. Установка программ	Устный опрос, решение задач
5			Групповая/ беседа	2	Обзор ОС Android и IOS	Устный опрос, решение задач
6			Групповая/ Игра	2	Работа с клавиатурным тренажером	Устный опрос, решение задач
7			Групповая/ Мини-лекция	2	Контрольное тестирование по модулю	Устный опрос, решение задач
8			Групповая/ викторина	4	Вводное занятие. Среда программирования Scratch.	Устный опрос, решение задач

					Инструменты программы	
9			Самостоятельная/ контрольная работа	4	Базовые алгоритмические конструкции	Тест
10			Групповая/ Игра	4	Виды компьютерных игр. Этапы разработки.	Устный опрос, практическое задание
11			Групповая/ Мини-лекция	6	Создание индивидуальных спрайтов и костюмов для будущей игры	Устный опрос, практическое задание
12			Групповая/ викторина	6	Разработка интерфейса для Scratch-проекта	Устный опрос, практическое задание
13			Групповая/ беседа	6	Использование возможностей среды Scratch для решения задач	Устный опрос, практическое задание
14			Групповая/ Игра	8	Планирование и создание анимации по заданному сюжету	Устный опрос, практическое задание
15			Групповая/ Мини-лекция	6	Создание групповых проектов	Устный опрос, практическое задание
16			Групповая/ викторина	4	Сохранять и просматривать рабочий файл и файл проекта	Устный опрос, практическое задание
17			Групповая/ беседа	8	Создание Scratch-истории	Устный опрос, практическое задание
18			Групповая/ Игра	8	Планирование и создание творческих	Устный опрос, практическое задание

					проектов (игр, анимации)	
19			Групповая/ Мини-лекция	2	Контрольное тестирование по Scratch	Устный опрос, практическое задание
20			Групповая/ решение задач	4	Принципы объектно- ориентированного программирования. App Inventor	Устный опрос, практическое задание
21			Самостоятельная/ контрольная работа	2	Работа с основными компонентами	Тест
22			Групповая/ разбор заданий	2	Установка и загрузка приложения на устройство	Решение задач
23			Групповая/ Мини-лекция	6	Экраны приложения и передача данных между ними	Устный опрос, практическое задание
24			Групповая/ викторина	6	Работа со списками приложения	Устный опрос, практическое задание
25			Групповая/ беседа	6	Примеры элементов компьютерного зрения и искусственного интеллекта	Устный опрос, практическое задание
26			Групповая/ Игра	6	Создание проектов с использованием Sound	Устный опрос, практическое задание
27			Групповая/ Мини-лекция	6	Создание проектов с анимацией	Устный опрос, практическое задание

28			Групповая/ викторина	6	Создание проектов— приложений	Устный опрос, практическое задание
29			Групповая/ решение задач	6	Примеры игр для создания мобильных приложений	Решение задач
30			Самостоятельная/ контрольная работа	3	Тестирование работы приложений для IOS	Тест
31			Групповая/ Проектная деятельность	1	Контрольное тестирование по App Inventor	Проектная работа
32			Групповая/	2	Проектная деятельность и принципы разработки эффективных презентаций	Проектная работа
33			Проектная деятельность	2	Выполнение проектов	Проектная работа
34			Групповая/	2	Подготовка презентаций проектов	Проектная работа
35			Проектная деятельность	2	Защита проекта	Проектная работа