

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 общеразвивающей
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 | Цель программы: формирование познавательной активности обучающихся в области мобильной разработки, а также совершенствование ранее приобретенные навыков Задачи: Обучающие: – обучать навыкам блочного программирования; – знакомить с принципами организации интерфейса и навигации, расширениями в средах Scratch и App Inventor; – формировать навыки работы с дополнительными возможностями сред Scratch и App Inventor для разработки мультимедийных и игровых проектов; |

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

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

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> – использование принципов здоровьесбережения; – стремление к бережному обращению к технике при использовании технических устройств; – развитие интереса к получению знаний, расширению кругозора. |
| 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 |