

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 № 6 от 29.06.2023

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н.Слизько
Приказ № 7121-д от 29.06.2023

Рабочая программа
второго года обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мобильная разработка»
Базовый уровень

Возраст обучающихся: 8–11 лет

Авторы–составители:
Вахитов Р.М., педагог дополнительного
образования;
Резенова Т.А., методист

Разработчик рабочей
программы: Лямина К.С.,
методист

Верхняя Пышма, 2023

1. Пояснительная записка

Направленность программы	техническая
Особенности обучения в 2023-2024 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.
Цели и задачи программы на 2023-2024 учебный год	<p>Цель стартового уровня: формирование познавательной активности обучающихся в области мобильной разработки, а также совершенствование ранее приобретенных навыков.</p> <p>Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд образовательных, развивающих и воспитательных задач:</p> <p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none">– обучать навыкам блочного программирования;– знакомить с принципами организации интерфейса и навигации, MagicaVoxel, расширениями в среде Pictoblox и программе Godot;

– формировать навыки работы в программах MagicaVoxel, Godot с дополнительными возможностями среды Pictoblox для разработки мультимедийных и игровых проектов;

– обучать проектированию мобильных приложений, их созданию и отладке;

– совершенствовать приобретенные ранее навыки мобильной разработки.

Развивающие:

– развивать навык работы с различными источниками информации;

– способствовать формированию навыка планирования и контроля деятельности;

– создавать условия для творческой самореализации личности ребенка;

– развивать логическое и техническое мышление обучающихся.

Воспитательные:

– способствовать профессиональному самоопределению обучающегося;

	<ul style="list-style-type: none"> – способствовать воспитанию отношения делового сотрудничества, взаимоуважения; – способствовать развитию интереса к групповой работе; – способствовать воспитанию ценностного отношения к своему здоровью;
Режим занятий в 2023-2024 учебном году	Занятия проводятся по два академических часа (30мин., перерыв 10 мин., 30 мин.) два раза в неделю по 2 часа.
Формы занятий	Групповые, количество обучающихся в группе 12-14 человек. Состав групп постоянный.
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, MagicaVoxel, расширениями в среде Pictoblox и программе Godot; – владение навыками работы в программах MagicaVoxel, с дополнительными возможностями среды Pictoblox и программе Godot для разработки мультимедийных и игровых проектов;

– владение навыками проектирования мобильных приложений, их создания и отладки;

– умение создавать более сложные проекты по разработке мобильных приложений.

Личностные результаты:

– формирование стремления к профессиональному самоопределению;

– умение работать в группе в сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности;

– формирование интереса к работе в командах;

– формирование ценности здорового и безопасного образа жизни;

– усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

Метапредметные результаты:

умение работать с различными источниками информации;

– умение планировать свою деятельность;

– стремление к творческой самореализации;

	– развитие логического и технического мышления обучающихся.
Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	Формы промежуточной аттестации из ДООП

2. Календарный учебный график

Год обучения: Второй

Например: Группа моб

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Ко л-во часов	Тема	Форма контроля
1				2	Вводное занятие. MagicaVoxel. Рабочее поле	Устный опрос
2				2	Панель инструментов	Устный опрос
3				2	Рисование вокселей, палитра	Устный опрос. Практическая работа
4				4	Рендеринг и панель материалов	Устный опрос. Практическая работа
5				2	Размеры и образцы	Практическая работа
6				2	Экспорт изображения	Практическая работа
7				2	Контрольное тестирование по модулю	Контрольное тестирование
8				4	Вводное занятие. Среда программирования Pictoblox. Расширения программы	Устный опрос. Практическая работа
9				4	Понятие искусственный интеллект (ИИ). Обнаружение лица	Устный опрос. Практическая работа

10				4	Обнаружение объекта и человеческого тела	Устный опрос. Практическая работа
11				6	Распознавание текста, речи, карточек	Устный опрос. Практическая работа
12				6	Использование возможностей среды Pictoblox для решения задач	Устный опрос. Практическая работа
13				6	Использование ИИ для создания анимации по заданному сюжету	Решение задач
14				8	Понятие машинное обучение (МО)	Устный опрос. Практическая работа
15				6	Использование МО для создания анимации по заданному сюжету	Устный опрос. Практическая работа
16				4	Компьютерное зрение	Устный опрос. Практическая работа
17				8	Создание Pictoblox-истории	Практическая работа
18				8	Планирование и создание творческих проектов (игр, анимации)	Презентация работ
19				2	Контрольное тестирование по Pictoblox	Контрольное тестирование

3. Изменение содержательной части программы, режима занятий и форм их проведения в текущем учебном году.