

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 № ____ от

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н.Слизько
Приказ № ____ от _____

Рабочая программа
первого года обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мобильная разработка»
стартовый 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 108 часов.
Цели и задачи программы на 2023-2024 учебный год	<p>Цель стартового уровня: Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:</p> <p>Обучающие: изучить основы алгоритмизации (виды алгоритмов, понятие переменная);</p> <ul style="list-style-type: none">– познакомить с понятиями моделирование, программирование, визуальная среда программирования, компоненты приложения, дизайн приложения, блоки программирования;– познакомить с основными понятиями, принципами организации интерфейса и навигации в средах Scratch и App Inventor;

– сформировать навык работы с базовыми офисными программами;

– сформировать навык работы с основными возможностями сред Scratch и App Inventor для разработки мультимедийных и игровых проектов;

– сформировать навык проектирования и создания мобильного приложения, выполнять их отладку на мобильных устройствах;

– познакомить с основными правилами здоровьесбережения.

Развивающие: – способствовать развитию навыка работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать информацию;

– способствовать формированию навыка планирования и контроля деятельности;

– развивать логическое и техническое мышление обучающихся.

	<p>Воспитательные: способствовать воспитанию отношения делового сотрудничества, взаимоуважения;</p> <ul style="list-style-type: none"> – способствовать воспитанию этики групповой работы; – способствовать воспитанию ценностного отношения к своему здоровью; – способствовать воспитанию интереса к получению знаний, расширению кругозора.
Режим занятий в 2023-2024 учебном году	Занятия проводятся по два академических часа (30мин., перерыв 10 мин., 30 мин.) один раз в неделю 3 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"> – знание основ алгоритмизации (виды алгоритмов, понятие переменная); – знание понятий моделирование, программирование, визуальная среда программирования, компоненты приложения, дизайн приложения, блоки программирования;

– знание основных понятий, принципов организации интерфейса и навигации в средах Scratch и App Inventor;

– умение работать с базовыми офисными программами;

– умение использовать основные возможностями сред Scratch и App Inventor для разработки мультимедийных и игровых проектов;

– умение проектировать и создавать мобильное приложение, выполнять их отладку на мобильных устройствах.

Личностные результаты:

– умение работать с различными источниками информации, самостоятельно искать, извлекать и отбирать информацию;

– проявление интереса к получению знаний, расширению кругозора.

Метапредметные результаты:

– умение планировать свою деятельность;

– проявление логического мышления и технических навыков.

	<p>– позитивное отношение к другому человеку, его мнению, своему и чужому труду;</p> <p>– коммуникативные навыки, умение работать в команде сверстников</p> <p>в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности.</p>
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

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Ко л-во часов	Тема	Форма контроля
1				3	Вводное занятие. Основы компьютерной грамотности. Устройство компьютера.	Входной контроль. Педагогическое наблюдение
2				3	Вводное занятие. Основы компьютерной грамотности. Устройство компьютера	Педагогическое наблюдение
3				3	Интернет и информационная безопасность. Работа с интернетом. Работа с клавиатурным тренажером	Устный опрос Анализ работ

4				3	Алгоритмы и блок–схемы. Установка программ. Визуальное программирование как первый шаг.	Педагогическое наблюдение
5				3	Среды визуального программирования. Входной мониторинг по Основам компьютерной грамотности.	Педагогическое наблюдение Контрольное тестирование
6				6	Вводное занятие. Среда программирования Scratch. Линейные и циклические алгоритмы	Устный опрос
7				6	Работа с изображением и графикой. Координатное пространство в Scratch	Педагогическое наблюдение Презентация работ
8				6	Условный оператор. Цикл с условием. Блоки сенсоры	Устный опрос Анализ работ
9				6	Блоки сенсоры. Логические операторы	Устный опрос
10				6	Управление состоянием через переменные	Устный опрос
11				6	Клоны в Scratch. Взаимодействие клонов	Анализ работ
12				6	Блоки «расширение»	Презентация работ
13				6	Создание анимации и игр	Презентация работ
14				3	Создание блоков Контрольное тестирование по Scratch	Педагогическое наблюдение Контрольное тестирование

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