

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ТАЛИЦКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»
ЦЕНТР ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «АКАДЕМИЯ ДЕТСТВА»

СОГЛАСОВАНО

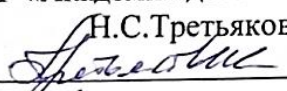
Заведующий

МКУДО «Дворец творчества»

ЦТР «Академия детства»

Н.С.Третьякова


(подпись)


(расшифровка подписи)

«02» 09. 2024
(дата)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»

(к дополнительной общеразвивающей программе

«юный программист»

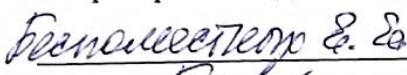

технической направленности

для обучающихся 10-13 лет)

Срок реализации – 2024-2025 учебный год

Педагог дополнительного образования
Марьин Владимир Владимирович

Проверил методист

Талица, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» разработана в соответствии с нормативной базой документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).

Программа «Юный программист» способствует освоению обучающимися навыков работы с компьютером и основами программирования на начальном уровне. Адресована обучающимся 10-13 лет и рассчитана на 1 год обучения.

В 2024-2025 учебном году по программе обучаются дети:
- 10-13 лет, общий объем часов - 140 часов.

Календарный (тематический) план

Цель: формирование и развитие информационных компетенций, логического мышления обучающихся посредством решения задач в сфере освоения языка программирования и создания программных продуктов. Обучение основам программирования, способствующее дальнейшему профессиональному самоопределению в современном мире.

Задачи:

Образовательные:

1. овладеть навыками составления алгоритмов;
2. изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
3. сформировать представление о профессии «программист»;
4. сформировать навыки разработки программ;
5. познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
6. сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

1. способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
2. развить внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
3. развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
4. развить навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

1. воспитать положительное отношение к информатике и ИКТ;
2. воспитать самостоятельность и умение работать в паре или в малой группе;
3. формировать умение, демонстрировать результаты своей работы.

Количество групп – 2

Количество обучающихся в группе: 4 человек

Занятия в группе проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Формы организации учебного процесса:

- групповая (при выполнении коллективных работ каждая группа выполняет определенное задание);
- индивидуальная (каждый ребёнок делает свою работу);
- коллективная (в процессе подготовки и выполнения коллективной работы дети работают все вместе, не разделяя обязанностей).

В соответствии с программой каждое занятие состоит из теоретической части (52 часов в год) и практической части (88 час в год).

Формы обучения

Теоретические:

- устное изложение,
- беседа,
- рассказ,
- лекция

Практические:

- практические занятия;
- конкурсы;
- соревнования;
- выставки;

Текущая и промежуточная, итоговая аттестации осуществляются в следующих формах:

- тесты;
- самостоятельная работа;
- контрольная работа;
- выставка;
- защита проекта;

Текущая аттестация проводится в период с 20.12 по 25.12. Промежуточная (итоговая) аттестация проводится в период с 23.05 по 29.05.

Планируемые результаты

Личностные

- Имеют социальный опыт участия в индивидуальных и командных состязаниях;
- Применяют свои методы и востребованные навыки для продуктивного участия в командной работе;

- Умеют использовать навыки критического мышления в процессе работы над проектом, отладки и публичном представлении созданных роботов;
- Укрепили и усовершенствовали в себе чувство самоконтроля и ответственности за вверенные ценности;
- Развили внимательное и предупредительное отношение к окружающим людям и оборудованию в процессе работы.

Метапредметные

- Знают практическое применение и связь теоретических знаний, полученных в рамках школьной программы;
- Применяют практические навыки планирования своей краткосрочной и долгосрочной деятельности;
- Умеют выработать стиль работы с ориентацией на достижение запланированных результатов;
- Умеют использовать творческие навыки и эффективные приемы для решения простых технических задач;
- Применяют на практике знания об устройствах механизмов и умение составлять алгоритмы решения различных задач;
- Умеют использовать полученные навыки работы различным инструментом в учебной и повседневной жизни.

Предметные:

- Знают о назначении среды программирования Скретч и основных элементах ее интерфейса;
- Знают об алгоритме и исполнителях: о сценарном плане;
- Знают основные этапы разработки программы (проекта в среде программирования Скретч): постановка задачи, разработка сценарного плана, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка;
- Применяют базовые алгоритмические конструкции (ветвления и циклы) и их реализацию в среде программирования Скретч; возможности дублирования и клонирования спрайтов;
- Знают о программном коде и составляющих его командах.

Календарный (тематический) план обучения.

		План				Корреция				
№ п/п	Дата	Название учебного элемента	Форма занятий	Формы аттестации/контроля	Количество часов	Дата	Темы занятий	Форма занятий	Количество часов	Формы аттестации/контроля
Знакомство со средой программирования Scratch (47 ч.)										
1.	03.09	Знакомство со средой Scratch.	Лекция, презентация	Опрос.	2					
2.	05.09	Особенности среды Scratch.	Лекция, презентация	Опрос.	2					
3.	10.09	Выбор и создание спрайта.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
4.	12.09	Управляющие программы – скрипты.	Лекция, опрос, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
5.	17.09	Блок внешнего вида.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
6.	19.09	Блок внешнего вида.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
7.	24.09	Блок движения	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
8.	26.09	Блок движения	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					

9.	01.10	Блок рисования	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
10.	03.10	Блок рисования	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
11.	08.10	Блок чисел.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
12.	10.10	Блок чисел.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
13.	15.10	Блок контроля.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
14.	17.10	Блок контроля.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
15.	22.10	Блок сенсоров.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
16.	24.10	Блок сенсоров.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
17.	05.11	Блок звуков.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
18.	07.11	Блок звуков.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
19.	12.11	Блок переменных.	Лекция, практическая	Беседа, наблюдение	2					

			работа							
20.	14.11	Блок переменных.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
21.	19.11	Управление и контроль.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
22.	21.11	Управление спрайтами с помощью клавиатуры.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
23.	26.11	Изменение цвета.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
24.	28.11	Анимация спрайта.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
Создание личного проекта в Scratch (18 ч.)										
25.	03.12	Проект в Scratch.	Лекция, презентация	Беседа, наблюдение	2					
26.	05.12	Сценарий проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
27.	10.12	Проект мультипликации.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
28.	12.12	Проект взаимодействия объектов.	Лекция, опрос.	Опрос, наблюдение	2					
29.	17.12	Разработка собственного проекта.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
30.	19.12	Программирование проекта.	Самостоятельн ая работа	Опрос, наблюдение	2					

31.	24.12	Программирование проекта.	Самостоятельная работа	Опрос, наблюдение	2					
32.	26.12	Дизайн и оформление проекта.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
33.	31.12	Дизайн и оформление проекта.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
34.	09.01 2025	Защита проекта.	Самостоятельная работа	промежуточная аттестация	2					
35	14.01	Понятие информационного пространства сети.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
36.	16.01	Этика общения в сети. Сообщество Scratch	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
37.	21.01	Публикация собственного проекта на сайте.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
38	23.01	Использование чужих проектов	Лекция, опрос.	Опрос, беседа	2					
39.	28.01	Особенности среды Scratch.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
40	30.01	Блоки и команды	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
41.	04.02	Управляющие программы – скрипты.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
42.	06.02	Анимация спрайта.	Практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
Реализация алгоритмов в Scratch (38 ч.)										
. 43.	11.02	Управление несколькими объектами.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					

44	13.02	Последовательное и одновременное выполнение.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
45.	18.02	Линейный алгоритм.	Лекция, презентация	Опрос	2					
46.	20.02	Линейный алгоритм.	Лекция, презентация	Опрос	2					
47.	25.02	Разветвляющийся алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
48.	27.02	Разветвляющийся алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
49.	04.03	Циклический алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
50.	06.03	Циклический алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
51.	11.03	Случайные числа.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
52.	13.03	Диалог с пользователем.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
53.	18.03	Использование слоев.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
54.	20.03	Анимация полета.	Лекция, опрос, практическая работа	Беседа, опрос	2					

55.	01.04	Создание плавной анимации.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
56.	03.04	Разворот в направлении движения.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
57..	08.04	Изучаем повороты.	Лекция, опрос.	Опрос, наблюдение	2					
58	10.04	Изменение движения в зависимости от условия.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
59	15.04	Графические эффекты картинок.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
Разработка творческого проекта Scratch (24 часа)										
. 60.	17.04	Проект в Scratch.	Лекция, презентация	Опрос наблюдение	2					
61.	22.04	Проект «Игра с геометрическими фигурами»	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
62.	24.04	Проект «Игра с буквами»	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
63.	29.04	Проект «Игра со случайными надписями».	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
64.	06.05	Проект «Сказка»	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
65.	08.05	Проект «Квест»	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
66..	13.05	Разработка собственного проекта. Программирование	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	1 1					

		проекта.								
67	15.05	Дизайн и оформление проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
68.	20.05	Дизайн и оформление проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
69	22.05	Защита и публикация проекта.	Опрос	Защита проекта, итоговый контроль	2					
		Итого:			138					

01.05.2025 праздничный день в учебном процессе

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 133600552358087161194895262509558337786447861844

Владелец Ермакова Мария Андреевна

Действителен с 26.03.2024 по 26.03.2025