

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА КРОНШТАДТСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ГРАД ЧУДЕС»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ДДТ «Град чудес»

_____ И.Ю. Черникова
«_____» _____ 2024 г.

Приказ № 37 от «09» февраля 2024 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе, реализуемой в рамках финансирования дополнительного образования детей за счет средств социального сертификата на получение государственной (муниципальной) услуги в социальной сфере персонифицированного финансирования дополнительного образования детей

«Юный программист»

педагога дополнительного образования
Краснобаевой Марии Викторовны

1-го года обучения
(группа № 2)

Санкт-Петербург
2024 год

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Юный программист»

Условия реализации программы

Учебная группа формируется на основе свободного набора. Для обучения принимаются все желающие дети 6-7 лет вне зависимости от способностей и уровня первоначальной подготовки.

Рабочая программа рассчитана на 36 часов.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Особенности коллектива:

Количество учащихся в группе - 15 человек

Задачи.

Обучающие:

- сформировать представления о языке программирования, алгоритме (программе), исполнителе, способах записи алгоритма;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с принципами разработки простых проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов и интерактивных презентаций.

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать познавательный интерес.

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к знаниям;
- воспитывать самостоятельность;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Содержание дополнительной общеразвивающей программы «Юный программист»

1. Вводное занятие. Знакомство с блоками программой.

Теория. Вводная беседа о правилах поведения в объединении. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с принципом объектно-ориентированного программирования.

Знакомство с основными функциями и блоками среды Скретч с использованием презентации «Основные блоки Скретч».

Практика. Знакомство с основными функциями и блоками среды Скретч.

Формы контроля/ аттестации. Педагогическое наблюдение наблюдение.

2. Линейные программы

Теория. Знакомство с принципом линейного написания программ.

Практика. Придумывание простейшей программы. Использование основных блоков программирования. Обсуждение мини мультфильмов, игры.

Формы контроля/ аттестации. Промежуточная аттестация (наблюдение с фиксацией в диагностических картах).

3. Циклические программы

Теория. Знакомство с понятием цикл и циклической структуры программ.

Практика. Придумывание простейшей программы. Использование основных блоков программирования. Обсуждение мини мультфильмов, игры.

Формы контроля/ аттестации. Промежуточная аттестация (наблюдение с фиксацией в диагностических картах).

4. Подпрограммы и условные операторы

Теория. Знакомство с понятием подпрограмма и использование дополнительных операторов.

Практика. Придумывание простейшей программы. Использование основных блоков программирования. Обсуждение мини мультфильмов, игры.

Формы контроля/ аттестации. Промежуточная аттестация (наблюдение с фиксацией в диагностических картах).

5. Работа над проектом

Теория. Вводится понятие сценарий игры.

Практика. Разработка своей программы согласно плану. Самостоятельная работа над игрой. Обсуждение созданных проектов.

Формы контроля/ аттестации. Презентация и защита творческих проектов. Итоговый контроль.

Планируемые результаты освоения программы.

Личностные результаты:

1. мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
2. ориентация на успех в создании проекта;
3. учебно-познавательный интерес к новому познанию и способам решения новой частной задачи.

Метапредметные результаты.

1. способность к гибкому мышлению и поиску нестандартных решений;
2. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
3. самоконтроль результата деятельности.

Предметные результаты.

1. знакомство учащихся с историей возникновения языка программирования Скретч;
2. представление о различных видах разработки, тестирования и отладки несложных программ;
3. навык создания небольших проектов, игр, мультфильмов
- 4.

Календарно – тематический план к дополнительной общеразвивающей программе «Юный программист»

№	Темы учебных занятий	Кол-во часов			Дата проведения	
		Всего	теория	практика	предполагаемая	фактическая
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой	2	0.5	1.5	15.04.2024	
2.	Основные блоки программы. Танцы.	2	0.5	1.5	16.04.2024	
3.	Танцевальная вечеринка. Звездная ночь.	2	0.5	1.5	22.04.2024	
4.	Под водой. Спинер-непоседа.	2	0.5	1.5	23.04.2024	
5.	Открытый космос. На ферме.	2	0.5	1.5	29.04.2024	
6.	Музыкальные инструменты. Проектирование игры.	2	0.5	1.5	30.04.2024	
7.	Дискотека. Открытка.	2	0.5	1.5	06.05.2024	

8.	Дом с привидениями. Поездка на машине.	2	0.5	1.5	07.05. 2024	
9.	Соревнования. Голодный спрайт.	2	0.5	1.5	13.05. 2024	
10.	Я и моя семья. Когда я вырасту большой...	2	0.5	1.5	14.05. 2024	
11.	Работа над проектом.	2	0.5	1.5	20.05. 2024	
12.	На другой планете. Привидение.	2	0.5	1.5	21.05. 2024	
13.	Город будущего. Учимся рисовать.	2	0.5	1.5	27.05. 2024	
14.	Джунгли. Мой аквариум.	2	0.5	1.5	28.05. 2024	
15.	Игра в мяч. Дождливый день.	2	0.5	1.5	03.06. 2024	
16.	Жизнь пирата. Проект игры.	2	0.5	1.5	04.06. 2024	
17.	Пустыня. В стране лилипутов.	2	0.5	1.5	10.06. 2024	
18.	Сказка Колобок.	2	0.5	1.5	11.06. 2024	
Итого		36	9	27		