

АННОТАЦИЯ

Данная рабочая программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «Программирование в Scratch» разработанной педагогом А. В. Тимофеевым и утверждённой в 2022 году.

Рабочая программа разработана для учащихся второго года обучения группы №1 в возрасте от 9 до 11 лет, проявляющих интерес к программированию.

Цель программы: развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач через обучение программированию при создании творческих проектов в Scratch,

Задачи программы:

- научить работать с интерфейсом платформы;
- научить вращать спрайты, перемещать шагами и в определенные координаты;
- научить применять блоки событий, управления и внешности;
- научить представлять идею в виде последовательных шагов, приводящих к её реализации (алгоритмизировать);
- научить работать с графическим редактором, создавать собственные спрайты/фоны, центрирование;
- научить передвигать спрайты с помощью изменения координат;
- научить программировать события в зависимости от выполнения определенных условий (условный оператор + события)
- научить определять подходящий способ организации интерактивности (условие или оператор) и добавлять интерактивность в проект;
- научить планировать на примере процесса разработки игр.

Метапредметные:

- развивать умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- формировать владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- развивать умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

Личностные:

- формировать ответственное отношение к учению;
- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Изменения, внесённые в авторскую программу и их обоснования.

В рабочую программу внесены изменения по отношению к основной программе. Раздел «Открытки» в большей степени носит воспитательный характер и распределен по времени в течении года, проводится перед общепринятыми праздниками.

Особенности организации образовательного процесса: занятия проводятся в группе учащихся в возрасте 9-11 лет. Состав группы учащихся – по 10 человек.

Объем и срок освоения программы

Объем программы – 72 часа

Характеристика образовательно-воспитательной деятельности в рамках реализации рабочей программы.

Рабочая программа предусматривает ознакомление учащихся с базовыми конструкциями программирования. Учащиеся узнают, что такое цикл, условный блок, цикл с условием, логическое выражение, координатная плоскость, процент, десятичная дробь, градус, переменная, список.

По окончании обучения, учащиеся, при желании, могут продолжить обучение по другой программе. К примеру «Базовые компетенции IT специалиста», где смогут закрепить полученные навыки и расширить представление о программировании.

Воспитательный компонент рабочей программы реализуется в ходе проведения учебных занятий практически во всех разделах в форме разработки проектов, посвящённых знаковым событиям нашего города, региона, страны. В ходе тематических занятий, посвящённых Дню учителя, Дню рождения станции, Дню защитника Отечества, Международному женскому дню, Дню Победы, предусмотрено создание проектов-поздравлений, анимационных открыток. В ходе работы над проектами у учащихся формируется духовно-нравственные принципы, которые проявляются в убеждениях, сознательных действиях, вере, совести, нравственной жизни и моральных поступках, в различении добра и зла, хорошего и плохого.

В процессе работы на проекте, педагогом организуется обсуждение идеи, создаётся ситуации для формирования творческих групп и команд. В программе предусмотрен раздел «Совместная работа небольших групп над проектом» когда основным критерием оценки проекта является работа в команде.

Формы обучения:— очная.

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Академический час – 45 мин. Между занятиями предусмотрен 10 минутный перерыв. Общее количество часов в неделю – 2 часа

Планируемые результаты освоения рабочей программы

Предметные:

По окончании второго года обучения, обучающиеся будут уметь:

- Работают с интерфейсом платформы, знают определения
- Вращают спрайты, перемещать шагами и в определенные координаты
- Применяют блоки событий, управления и внешности
- Представляют идею в виде последовательных шагов, приводящих к её реализации (алгоритмизировать)
- Работают с графическим редактором, создавать собственные спрайты/фоны, центрирование
- Передвигают спрайты с помощью изменения координат
- Программируют события в зависимости от выполнения определенных условий (условный оператор + события)
- Определяют подходящий способ организации интерактивности (условие или оператор) и добавлять интерактивность в проект
- Планируют на примере процесса разработки игр

Метапредметные:

- Развивается умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- Формируются навыки владения основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- Развивается умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

Личностные:

- Формируется ответственное отношение к учению;
- Формируется коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов

Формы текущего контроля и аттестации

Текущий контроль проводится после каждого раздела программы в следующих формах: устный опрос, дидактическая игра, диктант, соревнования, олимпиада, тестирование, защита проекта, самостоятельная (практическая) работа по разделам программы

№ п/п	Дата проведения	Наименование раздела	№ п/п	Дата проведения	Наименование Раздела
1	02.10	Открытки Творческий проект по разделу «Открытки»			
2	13.11	Творческий проект по разделу «Тренажёры»			
3	05.03	Творческий проект по разделу «Сложные проекты»			
4	21.05	Творческий проект по разделу «Добрые советы»			

Оценка деятельности учащихся оценивается по следующим критериям:

Критерии оценки уровня теоретической подготовки учащихся:

- соответствие уровня теоретической подготовки учащихся требованиям дополнительной общеобразовательной программе;
- степень восприятия теоретической информации и широта кругозора;
- осмысленность и свободное владение специальной терминологией.

Критерии оценки уровня практической подготовки учащихся:

- соответствие уровня практических умений и навыков требованиям дополнительной общеобразовательной программе;
- свободное владение программой, оборудованием и оснащением;
- качество выполнения практического задания;
- соблюдение технологии при выполнении задания.

Промежуточная аттестация учащихся проводится в следующей форме: тестирование, практическая работа.

Результаты учащихся на промежуточной аттестации оцениваются по трехбалльной системе, от 3 до 5. Теоретические знания и практические умения и навыки оцениваются отдельно.

Критерии оценки выполнения индивидуального проекта:

- умение планировать и осуществлять проектную и исследовательскую деятельность;
- способность презентовать достигнутые результаты, включая умение определять приоритеты целей с учетом ценностей и жизненных планов;
- самостоятельно реализовывать, контролировать и осуществлять коррекцию своей деятельности на основе предварительного планирования;
- способность использовать доступные ресурсы для достижения целей; осуществлять выбор конструктивных стратегий в трудных ситуациях;
- способность создавать продукты своей деятельности, востребованные обществом, обладающие выраженными потребительскими свойствами;
- сформированность умений использовать все необходимое многообразие информации и полученных в результате обучения знаний, умений и компетенций для целеполагания, планирования и выполнения индивидуального проекта.