

**УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

РАССМОТРЕНО
на заседании Методи-
ческого совета
Протокол № 5
от «18» 10 2022



СОГЛАСОВАНО
Директор КГБОУ
«Норильская школа-
интернат»
С.М. Андрух

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУДО «СЮТ»
Л.И. Абдраязкова



**АДАптированная образовательная программа
«ЛАБОРАТОРИЯ ПРОЕКТОВ В SCRATCH»**

на 2022-2023 учебный год

Направленность - техническая
Уровень программы - базовый
Возраст обучающихся: 13-16 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель
педагог дополнительного образования,
Тимофеев Александр Владимирович

Норильск
2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная образовательная программа «Лаборатория проектов в Scratch» (далее – Программа) для учащихся с ОВЗ, детей-инвалидов - это образовательная программа, адаптированная для обучения этой категории учащихся с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей, обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию.

Программа разработана для учащихся Растяпина Дмитрия, в возрасте 16 лет от и Садриева Динара, в возрасте 13, с диагнозом инвалидность: с нарушением интеллекта, с задержкой и комплексными нарушениями развития.

У учащихся отмечается достаточный уровень познавательной активности, оптимальный уровень работоспособности и самостоятельности.

Краткое содержание программы

Учащиеся познакомятся с понятием проекта в среде Scratch и алгоритмом его разработки; изучат базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), научиться создавать и редактировать спрайты и сцены в векторном и растровом редакторах; изучат основы и принципы программирования графики, спрайтов, сцен, их взаимодействие, на основе базовых алгоритмических конструкций и создавать проекты отвечающий заданным условиям и правилам;

Цель программы - создание гуманной адаптированной среды для детей с ОВЗ, детей-инвалидов для раскрытия творческого потенциала ребёнка с ограниченными возможностями через предметно-практическую деятельность в рамках занятий по программированию в программе Scratch.

Поставленная цель программы определяет решение ряда задач:

-обеспечить гарантии прав детей на образование, в том числе дополнительное;

-создать благоприятный психолого-педагогический климат для реализации индивидуальных способностей, учащихся с ОВЗ, детей-инвалидов;

-стимулировать творческое самовыражение педагога, раскрытие его профессионального и творческого потенциала, обеспечивающего развитие каждого обучающегося в соответствии с его особенностями психофизического развития, склонностями, интересами и возможностями;

-совершенствовать программно-методическое обеспечение учебного процесса в различных формах организации учебной деятельности;

-обеспечить сохранение и укрепление здоровья учащихся с ОВЗ, детей инвалидов на основе совершенствования образовательного процесса;

-способствовать созданию единого образовательного пространства, интеграции общего и дополнительного образований;

-формировать у учащихся навыки эффективного социального взаимодействия, способствующих успешной социализации детей с ОВЗ, детей инвалидов, через вовлечение их в активную творческую среду

Особенности организации образовательного процесса: занятия проводятся в группе учащихся в возрасте 13 -16 лет. Состав группы учащихся – по 10 человек.

Объём и срок освоения программы

Объём рабочей программы – 72 часа

Форма обучения: очная.

Режим занятий установлен в зависимости от возрастных особенностей, допустимой нагрузки детей согласно С.П. 2.4.3648-20. Продолжительность одного академического часа - 45 минут. Перерыв между учебными занятиями 10 минут. Общее количество часов в неделю – 4 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Получение детьми с ограниченными возможностями здоровья и детьми инвалидами образования является одним из основных и неотъемлемых условий их успешной социализации, обеспечения их полноценного участия в жизни общества, эффективной самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности.

Поэтому поиск и использование активных форм, методов и приёмов обучения является одним из необходимых средств повышения эффективности коррекционно-развивающего процесса в работе.

Осуществление целей образовательной программы обусловлено использованием в образовательном процессе следующих технологий:

1. Использование в обучении игровых методов;
2. Информационно-коммуникационные технологии;
3. Здоровьесберегающие технологии;
4. Личностно-ориентированное обучение;
5. Групповые технологии;
6. Индивидуализация обучения.

Оставить технологии, применяемые на занятиях и по необходимости добавить ваши.

Формы контроля и учёта достижений учащихся.

Достижение результатов по программе обеспечивается за счет способности, учащихся решать учебно-познавательные и учебно-практические задачи по материалам программы путём диагностики текущих, промежуточных и итоговых учебных достижений.

Оценка достижения результатов ведётся по безотметочной системе как в ходе текущего и промежуточного оценивания.

Основным инструментом оценки являются разработанные действующие проекты.

Прогнозируемые результаты:

Уровень базовых знаний и умений учащихся:

-Учащиеся овладеют основами знаний по программе, имеющих практическую направленность на базовом уровне с учетом индивидуального и интеллектуального психофизического развития.

-Владеет основами здорового образа жизни, имеет четкое представление о правилах ухода за собой, знаком с правилами безопасной работы с материалами и инструментами с учетом индивидуального интеллектуального и психофизического развития.

-Имеет определенный уровень развития познавательных функций с учетом индивидуального интеллектуального и психофизического развития.

-Эмоционально-положительно воспринимает трудовую деятельность.

-Владеет приемами и навыками эффективного межличностного общения, способен на адекватные ролевые отношения с педагогом и детьми.

Учебно-тематический план

№ п/п	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема учебного занятия	Всего часов	Содержание деятельности		Тематический текущий контроль
					Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия	
1	04.09		Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с компьютером. Обзор программного обеспечения	2	Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с компьютером. Обзор программного обеспечения	Работа в операционной системе Windows.	Устный опрос. Тестирование.
2	11.09		Проект «Открытка к Новому году»	2	Анимированная, музыкальная открытка. Возможные сюжеты.	Создание проекта «Открытка к Новому году»	Наблюдение Практическая работа
3	18.09		Проект «Открытка к 8 марта»	2	Анимированная, музыкальная открытка. Возможные сюжеты.	Создание проекта «Открытка к 8 марта»	Наблюдение Практическая работа
4	25.09		Проект «Открытка ко дню рождения»	2	Анимированная, музыкальная открытка. Возможные сюжеты.	Создание проекта «Открытка ко Дню рождения»	Наблюдение Практическая работа
5	02.10		Творческий проект по разделу «Открытки»	2	Сюжеты открытки	Создание открытки	Защита проекта
6	09.10		Проект «Реактивное сложение»	2	Условие задачи. Программа для проверки устного счёта	Разработка проекта «Реактивное сложение»	Наблюдение Практическая работа
7	16.10		Проект «Реактивное умножение»	2	Условие задачи. Программа для проверки навыков умножения	Разработка проекта «Реактивное умножение»	Наблюдение Практическая работа

8	23.10		Проект «Клавиатурный тренажёр»	2	Цель проекта – успеть ввести 25 случайных символов с клавиатуры за 45 секунд	Разработка проекта «Клавиатурный тренажёр»	Наблюдение Практическая работа
9	30.10		Проект «Угадай координаты»	2	Постановка задачи. Координаты. Координатная плоскость	Разработка проекта «Угадай координаты»	Наблюдение Практическая работа
10	06.11		Проект «Развиваем глазомер»	2	Угол. Шпаргалка углов	Разработка проекта «Развиваем глазомер»	Наблюдение Практическая работа
11	13.11		Творческий проект по разделу «Тренажёры» <i>Текущий контроль</i>	2	Постановка задачи	Творческий проект по разделу «Тренажёры»	Защита проекта
12	20.11		Проект «Автогонки»	2	Постановка задачи. Возможные варианты реализации проекта	Разработка проекта «Автогонки»	Практическая работа. Наблюдение
13	27.11		Проект «Автогонки»	2	Консультации	Разработка проекта «Автогонки»	Практическая работа. Наблюдение
14	04.12		Проект «Фабрика пончиков»	2	Постановка задачи. Этапы разработки проекта	Разработка проекта «Фабрика пончиков»	Практическая работа. Наблюдение
15	11.12		Проект «Фабрика пончиков»	2	Консультации	Разработка проекта «Фабрика пончиков»	Практическая работа. Наблюдение
16	18.12		Проект «Фабрика пончиков со списком»	2	Списки, переменная, оператор случайных чисел	Разработка проекта «Фабрика пончиков со списком»	Практическая работа. Наблюдение
17	25.12		Промежуточная аттестация	2	Тестирование за I полугодие	Выполнение практического задания	

18	15.12		Проект «Фабрика пончиков со списком»	2	Консультации	Разработка проекта «Фабрика пончиков со списком»	Практическая работа. Наблюдение
19	22.01		Проект «Фабрика пончиков со сложными фразами»	2	Оператор случайных чисел, оператор объединить, переменная	Разработка проекта «Фабрика пончиков со сложными фразами»»»	Практическая работа. Наблюдение
20	29.01		Проект «Фабрика пончиков со сложными фразами»	2	Консультации	Разработка проекта «Фабрика пончиков со сложными фразами»»»	Практическая работа. Наблюдение
21	05.02		Проект «Фабрика пончиков с иностранным директором»	2	Знакомство с расширением переводящее текст на иностранные языки	Разработка проекта «Фабрика пончиков с иностранным директором»	Практическая работа. Наблюдение
22	12.02		Проект «Фабрика пончиков с иностранным директором»	2	Консультации	Разработка проекта «Фабрика пончиков с иностранным директором»	Практическая работа. Наблюдение
23	19.02		Проект «Фабрика пончиков с говорящим директором»	2	Знакомство с приложением озвучивающим текст.	Разработка проекта «Фабрика пончиков с говорящим директором»	Практическая работа. Наблюдение
24	26.02		Проект «Фабрика пончиков с говорящим директором»	2	Консультации	Разработка проекта «Фабрика пончиков с говорящим директором	Практическая работа. Наблюдение
25	05.03		Творческий проект по разделу «Сложные проекты» <i>Текущий контроль</i>	2	Постановка задачи. Требования к проекту.	Разработка проекта по заданным критериям. Презентация проекта.	Защита проекта

26	12.03		Совместная работа небольших групп над проектом	2	Как работать в творческой группе. Деление на группы. Возможные сюжеты.	Работа групп над проектом. Объединение результатов работы каждого члена группы в проект.	Практическая работа. Наблюдение
27	19.03		Что после Scratch	2	Что можно изучать после Scratch. Обзор приложений и средств	Работа с Python.	Практическая работа. Наблюдение
28	26.03		Творческий проект по разделу «Добрые советы»	2	Постановка задачи. Возможные сюжеты. Необходимые условия и элементы. Критерии оценивания	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
29	02.04		Разработка проекта	2	Консультации	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
30	09.04		Разработка проекта	2	Консультации	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
31	16.04		Разработка проекта	2	Консультации	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
32	23.04		Разработка проекта	2	Консультации	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
33	30.04		Промежуточная аттестация	2	Тестирование	Выполнение практического задания	Разработка проекта ЗАЩИТА ПРОЕКТА

34	07.05		Тестирование и доработка проекта по результатам тестирования . Разработка проекта	2	Консультации	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
35	14.05		Тестирование и доработка проекта по результатам тестирования . Разработка проекта	2	Консультации	Разработка проекта	Практическая работа. Наблюдение
36	21.05		Оформление проекта на выставку по «Потропинке к успеху» Защита проекта	2	Оценка проекта		
37	28.05		Итоговое занятие	2	Отбор и подготовка работ к выставке	Написание комментария к проектам	

