

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ДЕТСКОГО
ТВОРЧЕСТВА» ГОРОДА КОГАЛЫМА

ПРИНЯТА
Методическим советом
протокол №3 от 22.12.2023



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО «ДДТ»
Н.А. Михалик
Приказ №495 от 25.12.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеобразовательной программы
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ»
на 2023-2024 учебный год

группа №1.1

Составитель:
Скибина Екатерина
Алексеевна,
педагог дополнительного
образования

1. Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «ПРОГРАММИРОВАНИЕ» (далее – программа) технической направленности.

Срок реализации – 5 месяцев.

Цель программы - развитие у учащихся способностей программирования и алгоритмизации через создание компьютерных игр на Scratch, Kodu Game Lab.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- Обучить основам алгоритмизации и основам программирования на Scratch.
- Научить создавать компьютерные игры на Scratch.

2. Развивающие:

- Развивать способность к самообразованию, самоорганизации.
- Формировать созидательные качества.

3. Воспитательные:

- Оказывать влияние на профессиональное самоопределение учащихся.
- Воспитывать уважительное отношение к другим людям.
- Воспитывать интерес к получению новых знаний, расширению кругозора.

Краткая характеристика контингента учащихся: количество учащихся – 15 человек, 12 мальчиков, 3 девочки. Возраст – 8-11 лет.

Условия организации образовательной деятельности.

Режим занятий: 2 раза по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа - 45 минут, перерыв между академическими часами – 10 минут.

Продолжительность обучения: 4 часа в неделю, 80 учебных часов за период обучения.

Расписание занятий: вторник – 15.00 – 15.45, 15.55 – 16.40; четверг – 15.00 – 15.45, 15.55 – 16.40.

Программой предусмотрены аудиторные занятия в кабинете.

Форма проведения занятий – групповая.

Ожидаемые результаты:

Предметные результаты:

Учащиеся будут знать:

- правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете;
- основные устройства компьютера, области применения компьютера;
- виды информации, обрабатываемой компьютером;
- овладение основами алгоритмизации;
- знание основ программирования на Scratch и Kodu Game Lab.

Учащиеся будут уметь:

- работать с компьютерными программами Scratch и Kodu Game Lab;
- создавать компьютерные игры на Scratch и Kodu Game Lab;
- работать с информацией, обрабатываемой компьютером: сохранять, перемещать, редактировать;
- работать по предложенным сценариям;
- развивать способности к самообразованию;
- формировать интерес к получению новых знаний, расширению кругозора.

У учащихся будут сформированы:

- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с программированием;

- способность называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

У учащихся будут развиты:

- умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- умение определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- умение работать в паре и в коллективе;
- умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Формы контроля освоения образовательной программы.

- Входной: собеседование /прослушивание, анкетирование.
- Текущий: опрос, анализ работ, наблюдение, тестирование, соревнования.

Формы подведения итогов реализации программы (по окончании всего срока обучения) – опрос, тестирование.

2. Учебно-тематический план

№	Название тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Комплектование групп	4	1	3	
2.	Вводное занятие	4	2	2	Опрос, наблюдение
3.	Изучение программы Scratch	20	5	15	Опрос, наблюдение, самостоятельная творческая работа
4.	Изучение программы Kodu game lab	30	10	20	
5.	Свободное проектирование	19	4	15	
6.	Итоговое занятие	3	1	2	Самостоятельная творческая работа
	Итого:	80	23	57	

3. Календарно–тематический план

№ п/п	Дата по плану	Тема занятия	Количество часов			Содержание плана		Средства обучения
			все го	теор ия	практи ка	Теория	Практика	
1.	09.01.2024	Комплектование групп	2	1	1	Комплектование групп	Комплектование групп	Программное обеспечение «Скретч», «Kodu Game Lab» Ноутбук Проектор Экран Колонки Цифровые средства обучения: фильмы, презентации.
2.	11.01.2024	Комплектование групп	2		2			
3.	16.01.2024	Вводное занятие	2	1	1	Введение в образовательную программу	Введение в образовательную программу	
4.	18.01.2024	Вводное занятие	2	1	1	Знакомство с программным обеспечением «Скретч», «Kodu Game Lab»	Знакомство с программным обеспечением «Скретч», «Kodu Game Lab»	
5.	23.01.2024	Создание мира	2	1	1	Главное меню, параметры	Создание и сохранение мира	
6.	25.01.2024	Простые условия	2	2		Первая программа. Движение		
7.	30.01.2024	Основы алгоритмизации	2	1	1	Основы алгоритмизации	Пользовательские блоки	
8.	01.02.2024	Методы разработки игр	2		2		Методы разработки игр	
9.	06.02.2024	Создание игры	2		2		Создание игры «Гонки»	
10.	08.02.2024	Игры в жанре «Сражение»	2		2		Коду против Замка	
11.	13.02.2024	Игры в жанре «Сражение»	2	1	1	Технология разработки игры	Игра «Утром спасение»	
12.	15.02.2024	Игры в жанре «Сражение»	2		2		Задания для самостоятельной работы	
13.	20.02.2024	Счетчики	2	1	1	Технология разработки игры	Часы, прямой отсчет времени	
14.	22.02.2024	Счетчики	2		2		Часы, обратный отсчет времени	
15.	27.02.2024	Счетчики	2	1	1	Технология создания игры	Задания для самостоятельной работы	
16.	29.02.2024	Режим создания программ, ландшафт	2		2		Дороги и стены	
17.	05.03.2024	Создание и движение объектов	2	1	1	Сюжет игры	Создание и движение объектов	
18.	07.03.2024	Действия игровых объектов	2		2		Действия игровых объектов	
19.	12.03.2024	Создание игры	2		2		Создание игры «Охота за монетами»	

20.	14.03.2024	Создание игры	2		2		Создание игры «Игра «Арканойд»	Программное обеспечение «Скретч», «Kodu Game Lab» Ноутбук Проектор Экран Колонки Цифровые средства обучения: фильмы, презентации.
21.	19.03.2024	Создание игры	2		2		Создание игры «Стрелялки»	
22.	21.03.2024	Создание игры	2		2		Создание игры «Рыбки»	
23.	26.03.2024	Создание кнопки «Кликер»	2	1	1	Создание кнопки	Кликер	
24.	28.03.2024	Телепорт в игре	2	1	1	Технология телепортации	Телепорт в игре	
25.	02.04.2024	Переключение между персонажами	2	1	1	Футбол	Задания для самостоятельной работы	
26.	04.04.2024	Игры с несколькими уровнями	2	1	1	Игры с несколькими уровнями	Задания для самостоятельной работы	
27.	09.04.2024		2	1	1	Самостоятельная работа		
28.	11.04.2024	Проект «Пройди на время»	2	1	1	Самостоятельная работа	Пройди на время	
29.	16.04.2024	Проект «Портал»	2	1	1	Самостоятельная работа	Портал	
30.	18.04.2024	Проект «Ловушка на ловушке»	2		2		Ловушка на ловушке	
31.	23.04.2024	Проект «Американские горки»	2	1	1	Самостоятельная работа	Американские горки	
32.	25.04.2024	Проект «Попрыгунчик»	2		2		Попрыгунчик	
33.	30.04.2024	Разработка своей игры	2	1	1	Технология разработки игры	Создание игры «Гонки»	
34.	02.05.2024	Работы над проектом	2		2	Технология разработки игры	Создание игры «Гонки»	
35.	07.05.2024	Работы над проектом	2	1	1	Разработка своей игры	Выбор темы для создания игры	
36.	14.05.2024	Работы над проектом	2		2	Работы над проектом	Работы над проектом	
37.	16.05.2024	Программирование	2	1	1	Создание презентации проекта	Создание презентации проекта	
38.	21.05.2024	Программирование	2		2	Работы над проектом	Работы над проектом	
39.	23.05.2024	Презентация и защита проекта. Итоговое занятие	2	1	1	Сборка игр	Программирование	
40.	28.05.2024	Итоговое занятие	2		2		Программирование	
		Итого:	80	23	57			

4. План воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Сроки, дата	Место проведения
1.	Инструктажи по ТБ и ОТ	В течении периода обучения	МАОУ «Средняя школа №8», корпус 2, каб. 207
2.	Часы общения по духовно-нравственному воспитанию.	В течении периода обучения	МАОУ «Средняя школа №8», корпус 2, каб. 207
3.	Часы общения по охране здоровья учащихся.	В течении периода обучения	МАОУ «Средняя школа №8», корпус 2, каб. 207
4.	Часы общения по гражданской активности.	В течении периода обучения	МАОУ «Средняя школа №8», корпус 2, каб. 207
5.	Мини-выставки	В течении периода обучения	МАОУ «Средняя школа №8», корпус 2, каб. 207

5. План работы с родителями

№ п/п	Формы взаимодействия	Тема	Дата/сроки
1.	Родительское собрание	Организация учебно-воспитательного процесса. Ознакомление с локальными актами учреждения. Знакомство с образовательной программой.	Май
2.	Тематические консультации	Консультации, беседы о результатах учебного процесса	В течении периода обучения
3.	Вовлечение родителей, учащихся в деятельность объединения	Привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий объединения (конкурсы)	В течении периода обучения