МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ «МАЛАЯ АКАДЕМИЯ НАУК «ИСКАТЕЛЬ»

УТВЕРЖДАЮ Директор ГБОУ ДО РК «МАН «Искатель» ______ В.В. Члек Приказ № _____ от « <u>СЭ</u>» ______ 20 Д г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ВВЕДЕНИЕ В СОЗДАНИЕ ИГР (GAMEDEV)

НА БАЗЕ КОDU GAME LAB
(СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ)»

Направленность техническая

Срок реализации программы: 5 месяцев (72 часа)

Вид программы: экспериментальная

Уровень: стартовый

Возраст учащихся 8-11 лет

Составитель: педагог дополнительного образования Горкин Валерий Анатольевич

Реализует программу: педагог дополнительного образования

Горкин Валерий Анатольевич

Направление: ІТ-Квантум

РАЗДЕЛ 1.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)» разработана на основе требований:

- 1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- 2. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- 3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- 4. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;
- 5. Национальный проект «Образование» ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16);
- 6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
 - 7. Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- 8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3;
- 9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- 10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- 11. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей»;
- 12. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- 13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- 14. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социальнопсихологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- 15. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 г. № TC 551/07«Осопровождении образования обучающихся с OB3 и инвалидностью»;
- 16. Об образовании в Республике Крым: закон Республики Крым от 6 июля 2015 года № 131-3РК/2015 (с изменениями на 10 сентября 2019 года);
- 17. Методические рекомендации для педагогических работников и руководителей образовательных организаций Республики Крым, реализующих дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы различной направленности «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ», утвержденные коллегией Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым 23.06.2021, решение №4/4;
- 18. Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11 августа 2022 года № 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым»
- 19. Устав Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Крым «Малая академия наук «Искатель» (далее ГБОУ ДО РК «МАН «Искатель».);
- 20. Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах дополнительного образования детей Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Малая академия наук «Искатель».

Направленность программы- *техническая*. Программа ориентирована на развитие технических способностей учащихся в области информационных технологий. Основой данной программы является изучение программирования на базе KODU GAME LAB, создание игровых приложений.

Вид программы.

Программа является экспериментальной. Методологическую основу составили программы: «ІТ-Квантум. Программирование на Scratch (Вводный модуль)», ГБОУ ДО РК МАН «Искатель» ДТ Кванториум. сост. Горкин В.А., «Информатика и информационные компьютерные технологии» ГБОУ ДО РК МАН «Искатель», сост. Ибраимова Е.Р., «Азы программирования» ГБОУ ДО РК МАН «Искатель», сост. Лебедкин В.А.

Актуальность программы заключается в создании условий для развития и воспитания обучающихся через их практическую деятельность в области современных информационных технологий через изучение программирования.

Сейчас идет бурное развитие информационных технологий, что требует от подрастающего поколения нового вида мышления — вычислительного мышления, которое предусматривает активного использования вычислительной техники в решении практических и повседневных задач.

Изучение программирования способствует формированию у учащегося навыков вычислительного (цифрового) мышления. Обучающийся получает навыки уверенного использования компьютера для решения практических задач, закладывает необходимую практическую основу для изучения школьного курса информатики.

Новизна и отличительные особенности программы.

Рассмотрев программы «Информатика и информационные компьютерные технологии» ГБОУ ДО РК МАН «Искатель», сост. Ибраимова Е.Р., «Азы программирования» ГБОУ ДО РК МАН «Искатель», сост. Лебедкин В.А., «ІТ-Квантум. Программирование на Scratch (Вводный модуль)», ГБОУ ДО РК МАН «Искатель» ДТ Кванториум. сост. Горкин В.А., составитель сделал вывод, что новизна и отличительные особенности данной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что она способствует формированию у ребенка интереса к процессу программирования и 3D моделирования, помогает ему сформировать основы алгоритмического мышления, помогает учиться решать практические задачи путем построения алгоритма их решения, разбив их на более мелкие подзадачи и выбрав оптимальные выразительные средства языка программирования для их решения. Обучающийся, изучая специфику разработки игр, может развить свои творческие способности и заинтересоваться дальнейшим изучением программирования. Эта программа является первым дальнейшего освоения программирования шагом ДЛЯ информационных технологий путем геймификации учебного процесса и приобщения обучающегося к творчеству путем создания готовых проектов в виде игр.

Также отличительными особенностями данной программы является компиляция методик обучения программированию детей младшего школьного возраста, при ее реализации будут использованы авторские дидактические материалы: наглядные пособия, презентации, игры.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что ее техническая универсальность помогает детям достичь определенного уровня в

овладении навыков программирования и формированию навыков проектного мышления.

В результате освоения данной программы у обучающихся формируются следующие качества творческой личности: усидчивость, умственная активность, целеустремленность, стремление добывать знания и формировать умения для выполнения практической работы, самостоятельность в решении поставленной задачи, трудолюбие, изобретательность.

Адресат программы: учащиеся в возрасте от 8 до 11 лет. Количество обучающихся в группе составляет 15 человек.

Программа подготовлена по принципу доступности учебного материала и соответствия его объема возрастным особенностям и уровню предварительной подготовки учащихся.

Характеристика контингента учащихся

У детей младшего школьного возраста в ходе обучения происходит постепенный переход от познания внешней стороны явлений к познанию их сущности. Мышление начинает отражать существенные свойства и признаки предметов и явлений, что дает возможность делать первые обобщения, первые выводы, проводить первые аналогии, строить элементарные умозаключения. На этой основе у ребенка постепенно начинают формироваться элементарные научные понятия.

Объем и срок освоения программы – программа предусматривает 5 месяцев (72 часа) – 18 учебных недель.

Уровень программы *стартовый*. Содержание программы предоставляет учащимся возможность приобрести определенный уровень знаний, умений и навыков необходимый для изучения основ разработки игр (геймдев) на основе интегрированной среды программирования Kodu Game Lab.

Формы обучения: очная; при необходимости —с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации учебного процесса

Программа рассчитана на групповые занятия. В целом состав группы остаётся постоянным, но может изменяться по следующим причинам: учащиеся могут быть отчислены при условии систематического непосещения учебных занятий, смены места жительства, наличия противопоказаний по здоровью и в других случаях.

Программа предусматривает проведение занятий в различных формах организации деятельности учащихся:

- фронтальная одновременная работа со всеми учащимися;
- *-индивидуально-фронтальная* чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
 - групповая организация работы в группах;
- *индивидуальная* индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

В процессе реализации программы используются следующие формы организации занятий: теоретические и практические занятия, беседы, конкурсы и другие.

В случае применения формы обучения с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий используются следующие формы организации занятий: онлайн консультации, презентации, видео-уроки, практические занятия.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю, их продолжительность составляет 2 академических часа с перерывом в 10 минут.

Занятия проводятся в течение полугодия, включая осенние и весенние каникулы.

При использовании электронных средств обучения (далее - ЭСО) во время занятий и перерывов должна проводиться гимнастика для глаз.

При использовании книжных учебных изданий гимнастика для глаз должна проводиться во время перерывов.

Для профилактики нарушений осанки во время перерывов должны проводиться соответствующие физические упражнения.

При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих ее фиксацию в тетрадях обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для учащихся 1-4-х классов - 10 минут.

Общая продолжительность использования ЭСО на занятии не должна превышать для интерактивной доски - для детей до 10 лет - 20 минут, старше 10 лет - 30 минут; компьютера - для детей 1-2 классов - 20 минут, 3-4 классов - 25 минут.

Цель программы - формирование навыков и умений работы на компьютере, получение представления о процессе программирования на базе Kodu Game Lab.

Задачи программы

Обучающие:

- обучение технологиям и мастерству в соответствии с направлениями деятельности;
 - обучение основным принципам работы с ПК;
 - изучение среды разработки Kodu Game Lab;
 - формирование навыков работы в среде;
- привлечение к самостоятельной и осмысленной разработке законченных проектов;
- формирование основных навыков алгоритмической и программистской грамотности;
 - осваивание навыков организации и планирования работы.

Развивающие:

развитие образного и пространственного мышления, фантазии ребенка;

- развитие аналитического мышления и самоанализа;
- развитие творческого потенциала ребенка, его познавательной активности;
- развитие конструкторских способностей, технического мышления, творческого подхода к работе;
- предоставление возможности выражать свои творческие замыслы в практической деятельности;
- предоставление дополнительной возможности каждому ребенку проявить способности организатора, лидера, руководителя;
- развитие навыков поиска, получения и практического применения информационных ресурсов, предоставляемых посредством глобальной сети Интернет;
 - развитие навыков самостоятельной и коллективной работы;
- развитие деловых качеств, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие навыков и умений сравнивать, анализировать, обобщать, видеть причинно-следственные связи;
 - развитие у учащихся навыков критического мышления.

Воспитывающие:

- развитие терпения и упорства, необходимых при работе;
- формирование творческого мышления, стремления сделатьсмастерить что-либо нужное своими руками;
 - заложение основы культуры труда;
- привитие навыков проведения самостоятельного контроля качества во время работы;
- формирование коммуникативной культуры, внимания и уважения к людям, терпимости к чужому мнению, умения работать в группе;
- создание комфортной среды педагогического общения между педагогом и учащимися;
- развитие у учащихся культуры поведения при использовании персонального компьютера в сети Интернет.

Воспитательный потенциал программы

Воспитательная работа в рамках программы детей «Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)» направлена на воспитание чувства патриотизма и бережного отношения к русской культуре, ее традициям; уважение к культуре других стран и народов.

Для решения поставленных воспитательных задач и достижения цели программы, учащиеся привлекаются к участию (подготовке, проведению) в мероприятиях объединения, учреждения, города, республики: беседах, мастер-классах, выставках, конкурсах, соревнованиях.

Предполагается, что в результате проведения воспитательных мероприятий будет достигнут высокий уровень сплоченности коллектива, повышения интереса к занятиям и уровня личностных достижений.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН (72 часа)

	Название раздела,	К	Количество часов		Формы
	темы занятия	Всего	Теория	Практик	аттестации/контро
				a	ля
1	Инструктажи по ТБ. Знакомство с группой.	2	1	1	Опрос
2	Среда разработки Kodu Game Lab	40	19	21	
2.1	Знакомство с программой	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.2	Интерфейс и инструменты программы	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.3	Игровые миры	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.4	Ландшафты	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.5	Поведение персонажа	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.6	Движение персонажей	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.7	Создание игры «Гонки»	2	1	1	Выполнение кейса
2.8	Программирование сражений	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.9	Игра «Утром спасение»	2	1	1	Выполнение кейса
2.10	Счетчики и таймеры в играх	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий
2.11	Сцены и дороги.	2	1	1	самостоятельная работа, выполнение практических заданий

					самостояталі ная
2.12	Поведение персонажей.	2			работа, выполнение
			1	1	практических
					заданий
2.13	Игра «Арканоид»	2	1	1	Выполнение кейса
					самостоятельная
2 1 4	. D	2	1	1	работа, выполнение
2.14	Функция «Родитель»	2	1	1	практических
					заданий
2.15	Игра «Рыбка»	2	1	1	Выполнение кейса
					самостоятельная
2.16	Кнопки	2	1	1	работа, выполнение
2.10	Кнопки	2	1	1	практических
					заданий
					самостоятельная
2.17	Томоможномия	2	1	1	работа, выполнение
2.17	Телепортация	2	1	1	практических
					заданий
	Переключение между				Выполнение кейса
2.18	персонажами. Создание игры	2	1	1	
	«Футбол»				
					самостоятельная
2.19	Программирование игры с несколькими уровнями	2	1	1	работа, выполнение
					практических заданий
					Выполнение
2.20	Промежуточная аттестация	2		2	практических
					заданий
3	Создание игр с готовым	28	12	16	
	сценарием	20	12	10	
3.1	Игра «Лабиринт»	4	1	3	Выполнение кейса
3.2	Игра «Создание крепости»	2	1	1	Выполнение кейса
3.3	Игра «Защита крепости»	2	1	1	Выполнение кейса
3.4	Игра «Пройди на время»	2	1	1	Выполнение кейса
3.5	Игра «Портал»	2	1	1	Выполнение кейса
3.6	Игра «Ловушка на ловушке»	2	1	1	Выполнение кейса
3.7	Игра «Теннис»	2	1	1	Выполнение кейса
3.8	Игра «Американские горки»	2	1	1	Выполнение кейса
3.9	Игра «Суперквест»	2	1	1	Выполнение кейса
ار.ن	1 7 1		1	1	D v
3.10	Игра «Хоккей»	2	1	1	Выполнение кейса
	Игра «Хоккей» Игра «GoogleGame»	2 2	1	1	Выполнение кейса
3.10	Игра «Хоккей»				
3.10 3.11	Игра «Хоккей» Игра «GoogleGame»	2	1	1	Выполнение кейса
3.10 3.11 3.12	Игра «Хоккей» Игра «GoogleGame» Игра «Попрыгунчик»	2 2	1 1	1 1	Выполнение кейса Выполнение кейса

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1. Инструктажи по ТБ. Игра «Знакомство» (2 ч.)

Теория. Инструктажи по ТБ. Ознакомление с планом работы Знакомство с группой.

Практика. Определению уровня знаний по информационным технологиям и навыков работы на ПК

Формы аттестации/контроля: опрос.

2. Среда разработки Kodu Game Lab (40 часов)

2.1. Знакомство с программой (2 ч.)

Теория. Знакомство с программой (1 ч.)

Практика. Установка и конфигурация программы (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.2. Интерфейс и инструменты программы (2 ч.)

Теория. Интерфейс и инструменты программы (1 ч.)

Практика. Работа с интерфейсом и инструментами программы (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.3. Игровые миры (2 ч.)

Теория. Игровые миры (1 ч.)

Практика. Создание игрового мира (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.4. Ландшафты (2 ч.)

Теория. Ландшафты (1 ч.)

Практика. Работа с ландшафтами (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.5. Поведения персонажа (2ч.)

Теория. Поведения персонажа (1 ч.)

Практика. Программирование поведения персонажа (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.6. Движение персонажей (2 ч.)

Теория. Движение персонажей (1 ч.)

Практика. Управление движением (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.7. Создание игры «Гонки» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Гонки» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

2.8. Программирование сражений (2 ч.)

Теория. Программирование сражений (1 ч.)

Практика. Программирование сражений (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.9. Игра «Утром спасение» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария «Утром спасение» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

2.10. Счетчики и таймеры в играх (2 ч.)

Теория. Счетчики и таймеры в играх (1 ч.)

Практика. Программирование счетчиков в играх. Создание игрового таймера (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.11. Сцены и дороги (2 ч.)

Теория. Сцены и дороги (1 ч.)

Практика. Создание сцен и дорог (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.12. Поведение персонажей (2 ч.)

Теория. Поведение персонажей (1 ч.)

Практика. Программирование поведения персонажей (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.13. Игра «Арканоид» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Арканоид» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

2.14. Функция «Родитель» (2ч.)

Теория. Функция «Родитель» (1 ч.)

Практика. Установка функции «Родитель» (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.15. Игра «Рыбка» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Рыбка» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

2.16. Кнопки (2 ч.)

Теория. Кнопки (1 ч.)

Практика. Работа с кнопками (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.17. Телепортация (2 ч.)

Теория. Телепортация (1 ч.)

Практика. Создание телепортации (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.18. Переключение между персонажами.

Создание игры «Футбол» (2 ч.)

Теория. Переключение между персонажами (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

2.19. Программирование игры с несколькими уровнями (2 ч.)

Теория. Программирование игры с несколькими уровнями (1 ч.)

Практика. Создание игры с несколькими уровнями (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: самостоятельная работа, выполнение практических заданий.

2.20. Промежуточная аттестация (2 часа)

Практика. Подведение итогов изучения раздела.

Формы аттестации/контроля: выполнение практических заданий.

3. Создание игр с готовым сценарием (28 часов)

3.1. Игра «Лабиринт» (4 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Лабиринт» (1 ч.)

Практика. Создание игры» (3 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.2. Игра «Создание крепости» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Создание крепости» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.3. Игра «Защита крепости» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Защита крепости» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.4. Игра «Пройди на время» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Пройди на время» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.5. Игра «Портал» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Портал» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.6. Игра «Ловушка на ловушке» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Ловушка на ловушке» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.7. Игра «Теннис» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Теннис» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.8. Игра «Американские горки» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Американские горки» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.9. Игра «Суперквест» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Суперквест» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.10. Игра «Хоккей» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Хоккей» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.11. Игра «Google Game» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «GoogleGame» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.12. Игра «Попрыгунчик» (2 ч.)

Теория. Разработка сценария игры «Попрыгунчик» (1 ч.)

Практика. Создание игры (1 ч.)

Формы аттестации/контроля: выполнение кейса.

3.13. Промежуточная аттестация (2 часа)

Практика. Подведение итогов изучения раздела в форме конкурса игр. **Формы аттестации/контроля:** конкурс игр.

4. Итоговая аттестация (2 часа)

Практика. Подведение итогов обучения в форме опроса по пройденным темам.

Формы аттестации/контроля: опрос.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения учащиеся должны знать:

- установка и запуск KODU;
- интерфейс программы;
- элементы меню;
- инструменты программы;
- параметры мира;
- экспорт и импорт мира;
- программирование движения;
- работа со временем;
- счетчики;
- наследование, родительские и дочерние действия;
- программирование поведения персонажей;
- программирование кнопок;
- переключение между персонажами;
- программирование перехода на новый уровень;

По окончании обучения учащиеся должны уметь:

- планировать и создавать игру;
- прорабатывать сценарий игры;
- организовать поиск информации, необходимой для решения поставленной задачи;
- создавать игры с подвижными персонажами;
- сотрудничать со своими сверстниками и принимать участие в коллективной работе, оказывать товарищу помощь, проявлять самостоятельность и принципиальность в оценке коллективной деятельности и т.д.;
- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график

1. Продолжительность учебного года в ГБОУ ДО РК «МАН «Искатель»

начало учебного года	конец учебного года	продолжительность учебного года
01 сентября	31 августа	40 недель

2. Сроки реализации программы

Сроки реализации	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов в год
5 месяцев 12 января		по мере реализации программы	18	72

3. Режим занятий. Режим работы в период школьных каникул

Режим занятий	Режим работы в период школьных каникул
Занятия проводятся 2 раза в	Занятия проводятся в течение полугодия, включая весенние
неделю, их	каникулы.
продолжительность	•
составляет	
2 академических часа	
с перерывом в 10 минут.	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- 1. **Кадровое обеспечение:** для успешной реализации образовательной программы необходимо квалифицированное кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, регулярно проходящий курсы повышения квалификации.
- 2. **Материально-техническое обеспечение:** соответствующий нормам СанПин кабинет, оборудованный всем необходимым для занятий: столы, стулья, аудиторная доска, шкафы для хранения дидактических материалов и инструментов.

Технические средства обучения: ноутбуки, интерактивная доска, доступ в Интернет.

3. Методическое обеспечение программы

- 1. Особенности организации образовательного процесса: очная; при необходимости с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.
- 2. Форма организации образовательного процесса: индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая.
- 3. Формы организации учебного занятия: лекции, демонстрацией визуальных материалов с помощью слайд-роликов, практические занятия, конкурсы, мастер-классы.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Теоретическая часть — это объяснение нового материала. Практические занятия — это работа над закреплением теоретических знаний и формирование практических навыков при выполнении самостоятельных работ, заданий из кейсов. Практическую работу на занятиях можно определить как творческую.

- 4. Используются различные педагогические технологии:
- *проблемного обучения* учащиеся самостоятельно находят пути решения той или иной задачи, поставленной педагогом, используя свой опыт, творческую активность;
- *дифференцированного обучения* используется метод индивидуального обучения;
- *личностно-ориентированного обучения* через самообразование происходит развитие индивидуальных способностей;
- *развивающего обучения* учащиеся вовлекаются в различные виды деятельности;
- *игрового обучения* через игровые ситуации, используемые педагогом, происходит закрепление пройденного материала (различные конкурсы, творческие задания и т.д.);
- *здоровьесберегающие технологии* проведение физкультурных минуток, пальчиковой гимнастики во время занятий, а также беседы по правилам дорожного движения, «Минуток безопасности» перед уходом учащихся домой.
 - 5. Методы обучения.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом и др.);
- практический (выполнение заданий кейса и др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный (дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- частично-поисковый (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- исследовательский (самостоятельная работа учащихся).
- 6. Методические материалы включают в себя методическую литературу и методические разработки для обеспечения учебно-воспитательного процесса (календарно-тематическое планирование, годовой план воспитательной работы, планы-конспекты занятий, дидактические материалы и т.д.), являются приложением к программе, хранятся у педагога дополнительного образования и используются в учебно-воспитательном процессе.
- 7. Дидактическое обеспечение программы располагает широким набором материалов и включает:

- видео- и фотоматериалы по разделам занятий;
- литературу для учащихся по техническому творчеству (журналы, учебные пособия, книги и др.);
- методическую копилку игр (для физкультминуток и на сплочение детского коллектива);
- иллюстративный материал по разделам программы (ксерокопии, таблицы и др.);
- раздаточный материал (шаблоны, памятки и т.п.);

8. Алгоритм учебного занятия

	o. The optim y techero sanitan				
$N_{\underline{0}}$	Этап занятия	Деятельность			
1	Организационный	Организация начала занятия, приветствие, создание			
		психологического настроя на занятие и активизация			
		внимания			
2	Подготовительный	Разминка, физические упражнения			
3	Основной	Объяснение теоретического материала			
		Выполнение практических заданий			
		Физкультминутка			
4	Итоговый	Закрепление пройденного, подведение итогов			
		работы каждого учащегося			
5	Рефлексивный	Самооценка учащимися своей работоспособности,			
		психологического состояния, причин			
		некачественной работы, результативности работы.			

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЯ

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей проходит через их участие в:

- входящем тестировании;
- самостоятельной работе;
- выполнении практических заданий;
- выполнении кейса;
- конкурсе игр;
- опросе.

Входной контроль – проводится с целью изучения отношения ребенка к выбранной деятельности, его способностей и достижений в этой области, личностных качеств ребенка. Входной контроль заключается в опросе по определению уровня знаний по информационным технологиям и навыков работы на ПК.

Текущий контроль – проводится в течение года по окончании изучения темы в форме самостоятельной работы, выполнения практических заданий, выполнения кейса.

Промежуточный контроль – проводится по окончании изучения раздела, с целью изучения динамики освоения ребенком предметного содержания в форме выполнения практических заданий, конкурса игр.

Итоговый контроль — проводится в конце обучения по программе с целью определения изменения уровня творческих способностей каждого ребенка, определения результатов обучения в форме опроса по всем изученным темам.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовые работы, фотоматериалы, дипломы.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: готовый продукт по заданиям из кейса, конкурсы, соревнования и т.п.

Oиенка результативности учащихся по программе осуществляется по двадцатипятибалльной системе (1 балл = 1 правильному ответу в итоговом опросе) и имеет четыре уровня оценивания.

- 1. Высокий уровень от 20 баллов и выше:
- свободное оперирование знаниями, умениями и навыками, полученными на занятиях:
- большая степень самостоятельности и качество выполнения творческих заданий.
 - 2. Достаточный уровень 15-20 баллов:
- хорошее оперирование знаниями, умениями и навыками, полученными на занятиях;
- относительная самостоятельность при выполнении самостоятельных заданий.
 - 3. Средний уровень 10-15 баллов:
- среднее оперирование знаниями, умениями и навыками, полученными на занятиях;
- небольшая степень самостоятельности при выполнении самостоятельных заданий, когда учащийся нуждается в дополнительной помощи педагога;
 - 4. Начальный уровень до 10 баллов.
 - слабое оперирование знаниями, умениями, полученными на занятиях;
- слабая степень самостоятельности при выполнении самостоятельных заданий (выполнять задания может только с помощью педагога);
- обучающийся проявляет интерес к деятельности, но его активность наблюдается только на определенных этапах работы.

В зависимости от вида аттестации (контроля) критерии могут изменяться.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

1. Астахова К.И. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс]. – Эл. Изд. Электрон. Текстовые дан. (1 файл pdf: 125 стр.) Издание – М.: Лаборатория знаний, 2019 (Школа юного программиста) -122 стр.

Литература для учащихся

2. Астахова К.И. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс]. – Эл. Изд. Электрон. Текстовые дан. (1 файл pdf: 125 стр.) Издание – М.: Лаборатория знаний, 2019 (Школа юного программиста) -122 стр.

Интернет-источники

- 1. http://www.kodugamelab.com
- 2. http://www.kodugamelab.com/worlds/
- 3. http://www.kodugamelab.com/tips/
- 4. http://www.kodugamelab.com/resources/
- 5. https://youtu.be/8TvOjSVJfqY Kodu Team
- 6. https://youtu.be/h5kL1bxAvRo Уроки Kodu Game Lab / Делаемигрушутер
- 7. https://youtu.be/WmZBdytXeaI Игровая лаборатория Коду: Учебное пособие
- 8. https://youtu.be/gwQjEdt5ENc Уроки KoduGameLab Создание 3D-игр

План воспитательной работы на 2022/2023 учебный год

Воспитательная работа в рамках программы «Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)» направлена на воспитание чувства патриотизма и бережного отношения к русской культуре, ее традициям; уважение к высоким образцам культуры других стран и народов; развитие доброжелательности в оценке творческих работ товарищей и критическое отношение к своим работам; воспитание чувства ответственности при выполнении своей работы.

Для решения поставленных воспитательных задач и достижения цели программы, учащиеся привлекаются к участию (подготовке, проведению) в мероприятиях кружка, учреждения, города, благотворительных акциях, выставках, мастер-классах, лекциях, беседах и т.д.; в конкурсных программах различного уровня.

Группа IT-45

	Январь					
1.	Беседа «День Республики Крым»	Общекультурное				
2.	Беседа «День детских изобретений»	Культурно-досуговое				
3.	Участие в интеллектуальной игре «Гения - Я»,	Общеинтеллектуальное				
	посвященной 60-летию со дня основания Малой					
	академии наук «Искатель»					
4.	Беседа «Защити себя от вируса!»	Здоровьесберегающее				
	Февраль					
5.	Беседа «День защитника Отечества»	Общекультурное				
6.	Беседа «Каким должен быть друг?»	Духовно-нравственное				
7.	Участие в дне Российской науки.	Общеинтеллектуальное				
8.	Беседа «Правила поведения при	Здоровьесберегающее				
	террористической угрозе»					
	Март					
9.	Беседа «Права детей- забота государства.»	Правовое				
10.	J 1	Общеинтеллектуальное				
	посвященной 60-летию со дня основания Малой					
	академии наук «Искатель»					
11.	Беседа «Наркомания – серьезная болезнь!»	Здоровьесберегающее				
	Апрель					
12.		Общекультурное				
13.	1 1	Общеинтеллектуальное				
	60!»					
14.	Беседа «Земля – наш общий дом»	Общекультурное				
	Май					
15.	Беседа «Вечный огонь нашей памяти»	Духовно-нравственное				
16.	Тренинги и игры для учащихся 1- 4 классов	Профессионально-				
	«Профессии будущего»	ориентированное				
17.		Профилактическое				
	каникул»					
	каникул»					

Рецензия

на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу дополнительного образования детей

«Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)»

(автор – Горкин В. А., педагог дополнительного образования)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)» реализуется в ГБОУ ДО РК «МАН «Искатель».

Данная программа составлена в соответствии с действующими федеральными, региональными нормативными правовыми актами и локальными актами ГБОУ ДО РК «МАН «Искатель». Программа является экспериментальной и рассчитана на 5 месяцев реализации (72 часа), направлена на учащихся в возрасте 8-11 лет.

Программа последовательна, структурирована и содержит все основные разделы: титульный лист, пояснительную записку, учебный план, содержание учебного плана, планируемые результаты, формы аттестации/контроля, оценочные материалы, методическое обеспечение программы, условия реализации программы, календарный учебный график, календарно-тематическое планирование, план воспитательной работы, список литературы, приложения.

В пояснительной записке сформулированы цели и задачи, актуальность, новизна, отличительные особенности, педагогическая целесообразность, указана специфика организации учебного-воспитательного процесса.

Цель программы содержит в себе указание на виды деятельности, отражает развитие личностных качеств, а также общих и специальных способностей. Цель отражает основную направленность программы и ожидаемый результат. Цель конкретизирована через определение задач, раскрывающих пути её достижения. Формулировки задач соотнесены с прогнозируемыми результатами.

В учебном плане отражены и достаточно раскрыты теоретические и практические аспекты. В описательной части раскрыто содержание работы. Учебный материал рационально распределен.

Методическое обеспечение программы представлено грамотно и соответствует заявленной тематике программы.

Программа составлена логично и обоснованно, системно объединяет в себе основные компоненты, направленные на эффективную организацию образовательного процесса в условиях учреждения дополнительного образования, отвечает критериям полноты, системности и целостности представленного материала, соответствует всем требованиям.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)» рекомендована к использованию в системе дополнительного образования детей.

Рецензент:	
Методист учебно-методического отдела ДТ «Кванториум»	Шабловская В.В.
Заведующий учебно-методическим отделом ДТ «Кванториум»	Макаров Р. В.
«»20г.	

Лист корректировки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Введение в создание игр (геймдев) на базе Kodu Game Lab (стартовый уровень)»

Группа	Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту	Корректирующие мероприятия	Причина корректировки	Согласовано с зав.учебным отделом (зам.директора по УМР) подпись