

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ**

«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

(ГПОАУ АТК)

ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»

РАССМОТРЕНО
на методической комиссии
ЦЦОД «ИТ-Куб»
Протокол № 4
от 09.08.2023



УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора
ЦЦОД «ИТ-Куб»
№ 24 от 10.08.2023
Е.В. Горева

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Разработка компьютерных игр»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Объем программы: 144 часа
Составитель: Браун Р.Г.,
педагог дополнительного образования

г. Свободный
2023 год

Оглавление

Раздел 1 Комплекс основных характеристик образования	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Учебный план.....	5
1.4. Содержание программы	6
1.5. Планируемые результаты.....	7
Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий	9
2.1. Календарный учебный график	9
2.2. Условия реализации программы.....	9
2.3. Форма аттестации	10
2.4. Оценочные материалы	10
2.5. Методические материалы	10
2.6. Рабочая программа воспитания	11
Приложение 1 _Перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов	19
Приложение 2 _Календарно-тематический план.....	20
Приложение 3 _Критерии оценивания итогового проекта.....	28

Раздел 1 Комплекс основных характеристик образования

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Разработка компьютерных игр» имеет техническую направленность, что позволяет обучающимся приобщиться к инженерно-техническим знаниям в области инновационных технологий, сформировать техническое мышление.

Основанием для проектирования и реализации данной программы служит перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов (Приложение 1)

Актуальность программы. В современную жизнь человека всё больше внедряются компьютеры и информационные технологии. Всё большее значение приобретает умение человека грамотно обращаться с компьютером, причём зачастую не на пользовательском уровне, а на уровне начинающего программиста.

В обязательном школьном курсе информатики программирование нередко представлено лишь на элементарном уровне, на это выделяется недостаточное количество часов. Лишь немногие школы могут себе позволить преподавать программирование на достойном уровне. Следствием этого является формальное восприятие обучающимися основ современного программирования и неумение применять полученные знания на практике.

Изучение основных принципов программирования невозможно без регулярной практики написания программ. Для обучения была выбрана разработка компьютерных игр. Данный выбор обусловлен тем, что детям гораздо интересней писать игры чем иные программы.

Адресат программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Разработка компьютерных игр» предназначена для подростков в возрасте 12–17 лет, мотивированных к обучению и обладающих системным мышлением.

Формы занятий групповые. Группы формируются по возрасту: 12–15 и 16–17 лет. Количество обучающихся в группе – 10–12 человек. Состав групп постоянный.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем программы – 144 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа – 45 минут. Перерыв – 10 минут.

Данная программа предназначена для обучающихся без требований к уровню подготовки, знаний.

Форма реализации программы – очная.

Уровень программы: базовый.

Используются следующие формы организации занятий:

- фронтальная форма – интерактивные лекции и пошаговые мастер-классы;
- парная форма и групповая форма работы применяются на этапе закрепления практических навыков работы;
- индивидуальная форма предполагает наличие индивидуального подхода, позволяет выявить и устранить проблемы в обучении и развитии конкретного ребенка.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование творческой личности, обладающей информационными компетенциями, владеющей базовыми понятиями теории алгоритмов, умеющей разрабатывать эффективные алгоритмы и реализовывать их в виде компьютерной игры.

Задачи:

образовательные:

познакомить с принципами и методами функционального и объектно-ориентированного программирования;

познакомить с основными структурами данных и типовыми методами обработки этих структур;

сформировать навыки работы в среде разработки игр Defold;

сформировать и развить навыки алгоритмического и логического мышления, грамотной разработки программ;

развивающие:

способствовать развитию навыков проектной деятельности;

способствовать развитию навыков поиска информации в сети Интернет, анализа выбранной информации на соответствие запросу, использования информации при решении задач;

сформировать у обучающихся интерес к программированию, самостоятельность и творческий подход к решению задач с использованием средств вычислительной техники;

способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, необходимой для решения учебных задач;

познакомить с правилами индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;

способствовать развитию умения планировать свои действия с учётом

фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел.

воспитательные:

способствовать воспитанию этики групповой работы;

сформировать коммуникативную культуру обучающихся, как внутри проектных групп, так и в коллективе в целом;

способствовать воспитанию упорства в достижении результата;

сформировать целеустремлённость, организованность, равнодушие, ответственное отношение к труду и уважительное отношение к окружающим.

1.3. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	2		Ответы на контрольные вопросы
2	Текстовая игра	6		6	Ответы на контрольные вопросы
3	Описание MinMax	4	4		Ответы на контрольные вопросы
4	Крестики-нолики	8		8	Ответы на контрольные вопросы
5	Игровой цикл	2	2		Ответы на контрольные вопросы
6	Понг	16		16	Ответы на контрольные вопросы
7	Математика для разработки игр	6	6		Ответы на контрольные вопросы
8	Астероиды	18		18	Ответы на контрольные вопросы
9	Конечный автомат в PacMan	2	2		Ответы на контрольные вопросы
10	PacMan	20		20	Ответы на контрольные вопросы
11	Платформер	24		24	Ответы на контрольные вопросы

12	Итоговый проект	34		34	Самостоятельная индивидуальная или групповая проектная деятельность
13	Защита проекта	2	2		Защита проекта
Итого		144	18	126	

1.4. Содержание программы

Тема 1: Введение (2 часа)

Теория: Вводное занятие. Краткий обзор курса.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 2: Текстовая игра (6 часа)

Практика: научиться обработке строк, внедрять элементарный игровой цикл (получать входные данные, обновлять мир, отображать результат).

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 3: Описание MinMax (4 часа)

Теория: Основы алгоритма MinMax.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 4: Крестики-нолики (8 часа)

Практика: Использование алгоритма разработки искусственного интеллекта для принятия решений MinMax.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 5: Игровой цикл (2 часа)

Теория: Основы игрового цикла. Главные состояния игры.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 6: Понг (16 часа)

Практика: узнать о цикле рендеринга, о том, как вы рисуете мир в каждом кадре. Распознавание столкновений. Научиться создавать ИИ, который не идеален. Первые шаги в математике 2D-игр. Конечный автомат.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 7: Математика для разработки игр (6 часа)

Теория: Основы математики для разработки игр. Системы координат, векторная алгебра, аффинные преобразования.

Тема 8: Астероиды (18 часа)

Практика: Применение математики, более сложное обнаружение столкновений.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 9: Конечный автомат в PacMan (2 часа)

Теория: Основное понятие конечного автомата на примере конечного автомата в игре PacMan.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 10: PacMan (20 часа)

Практика: РасМан представляет пару интересных концепций. Во-первых, это концепция файла уровней или карты. Далее идет искусственный интеллект, управляющий призраками, обычно реализуемый с использованием конечного автомата, очень распространенного алгоритма в игровом программировании. РасМан также вводит концепцию уровней.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 11: Платформер (24 часа)

Практика: Внедрение некоторой физики (прыжки, падения, непопадание) и более совершенного обнаружения столкновений. Более сложные требования к уровню.

Формы контроля: Ответы на контрольные вопросы.

Тема 12: Итоговый проект (34 часа)

Практика: Групповая или индивидуальная разработка игры на базе текстовой игры или платформера, либо собственного варианта.

Формы контроля: Самостоятельная индивидуальная или групповая проектная деятельность.

Тема 13: Защита проекта (2 часа)

Практика: Презентация и демонстрация готового проекта.

Формы контроля: Защита проекта.

1.5. Планируемые результаты

Образовательные

По окончании программы обучающийся:

- научится определять результат выполнения алгоритма при заданных исходных данных, узнавать изученные алгоритмы обработки чисел и числовых последовательностей, создавать на их основе несложные программы анализа данных, читать и понимать несложные программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке;
- овладеет логическими способностями и алгоритмическим мышлением, умением составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- научится выполнять пошагово (с использованием компьютера или вручную) алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных;
- получит навыки и опыт разработки программ в выбранной среде программирования, включая тестирование и отладку программ, выполнять созданные программы;
- научится разрабатывать и использовать компьютерно-математические модели, оценивать числовые параметры моделируемых объектов и процессов, интерпретировать результаты, получаемые в ходе моделирования реальных процессов, анализировать готовые модели на

предмет соответствия реальному объекту или процессу.

Развивающие

По окончании программы обучающийся:

- научится самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, планировать свои действия, планировать пути решения поставленной задачи для получения эффективного результата, корректировать свои действия;
- получит технические навыки и развитое логическое мышление;
- овладеет способностью к саморазвитию и самообразованию, будут развиты любознательность, внимательность и настойчивость при выполнении заданий практического характера.

Воспитательные:

- будет сформировано ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию, средствами информационных технологий;
- овладеет коммуникативной компетентностью в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- овладеет базой целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком в соответствии с нормами, утвержденными Постановлением главного государственного врача Российской Федерации об утверждении санитарных правил С.П.2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 №28

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество занятий	Количество учебных часов	Режим занятий
Первый	11.09.2023	31.05.2024	36	71	144	2 раза в неделю по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;

качественное освещение;

столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

Доска интерактивная;

Клавиатура;

Кулер для воды;

Монитор;

Мышь компьютерная;

Ноутбук;

Принтер;

Стойка для интерактивной доски;

Тележка для ноутбуков;

HDMI-разветвитель (на 4 выхода).

Расходные материалы:

whiteboard маркеры;

бумага писчая;

шариковые ручки;

permanent маркеры.

Информационное обеспечение:

Операционная система GNU/Linux (Manjaro, ArchLinux, ArcoLinux);

поддерживаемые браузеры: Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox;

среда Visual Studio Code;

редакторы кода: Sublime Text, Atom, Neovim.

Кадровое обеспечение

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениями таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт).

2.3. Форма аттестации

Текущий контроль осуществляется регулярно во время проведения каждого практического занятия, заключается в ответе обучающихся на контрольные вопросы, демонстрации разработанных приложений, фронтальных опросов учителем.

Итоговый контроль проходит в виде анализа и демонстрации разработанного приложения.

2.4. Оценочные материалы

Критерии оценивания итогового проекта представлены в Приложении 2.

2.5. Методические материалы

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. Использование метода проектов создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации обучающихся, а ориентирование обучающихся на положительные образы в творческих

работах учит видеть и ценить ценности реального мира.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, олимпиады и конкурсы.

Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности подаваемого материала используется мультимедийный материал – презентации, видеоролики и др. Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления творческого продукта.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Основная форма подачи теории — интерактивные лекции и пошаговые мастер-классы в группах до 10–12 человек. Практические задания планируется выполнять как индивидуально и в парах, так и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности подаваемого материала используется различный мультимедийный материал — презентации, видеоролики, приложения пр.

Формы занятий:

- теоретические,
- комбинированные (сочетание теоретических и практических занятий),
- презентации.

Структура занятия:

- Организация начала занятия (актуализация знаний)
- Постановка цели и задач занятия (мотивация)
- Теоретическая часть (ознакомление с новым материалом)
- Практическая часть (первичное закрепление навыков)
- Проверка первичного усвоения знаний
- Рефлексия
- Рекомендации для самостоятельной работы.

2.6. Рабочая программа воспитания

2.6.1. Особенности организуемого в учреждении дополнительного образования детей воспитательного процесса

ЦЦОД "IT-Куб" г. Свободного является инновационной образовательной площадкой, созданной с целью продвижения компетенций в области цифровизации, а также освоения обучающимися актуальных и

востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационно-коммуникационных технологий.

В соответствии с предметной направленностью программ, реализуемых в ЦЦОД "IT-Куб", и приоритетами, заданными Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, основными целевыми ориентирами воспитания являются: формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки.

2.6.2. Цель, задачи, планируемые результаты воспитания

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

1. усвоение обучающимися норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний) с акцентом на *понимание значения науки и техники в жизни российского общества*;
2. формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
3. приобретение обучающимися соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, образовательной

организации, ближайшего социального окружения, применение полученных знаний.

Ожидаемые результаты воспитательной деятельности (на основе целевых ориентиров): обеспечение положительной динамики развития личности обучающегося, воспитание и формирование

— российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;

— русского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;

— традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;

— ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

— самообразования и профессиональной самоподготовки в информационном высокотехнологическом обществе, готовности учиться и трудиться в современном российском обществе;

— познавательных интересов, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;

— понимания значения науки и техники в жизни русского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;

— навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, опыта исследовательской деятельности;

— навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;

— опыта социально значимой деятельности в волонтерском движении, экологических, гражданских, патриотических, производственно-технических, научно-исследовательских, акциях, программах.

2.6.3. Содержание воспитательной деятельности и ее формы

Модуль «Учебное занятие»

Воспитательное воздействие в рамках учебного занятия оказывается:

1. через содержание материала (информация об открытиях, изобретениях, достижениях в науке; изучение биографий деятелей российской и мировой науки, путешественников, героев и защитников Отечества и т. д. Обучающиеся не только получают данную информацию от педагога, но и сами осуществляют работу с ней: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

Практические занятия (*конструирование, подготовка к конкурсам, соревнованиям, выставкам*) направлены на усвоение и применение обучающимися правил поведения и коммуникации, формирование позитивного и конструктивного отношения к событиям, развитие таких личностных качеств как эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

С целью формирования умений в области целеполагания, планирования и рефлексии в программе предусмотрена проектная, исследовательская деятельность, участие в которой также укрепляет внутреннюю дисциплину обучающихся, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия: презентации проектов и исследований, – включены в программу с целью закрепления ситуации успеха, развития рефлексивных и коммуникативных умений, ответственности, эмоциональной сферы детей.

2. через применение следующих технологий обучения: образовательные технологии, ориентированные на зону ближайшего развития обучающихся и укрепление их субъектной позиции по отношению к тем или иным учебным ситуациям (технология развивающего обучения, технология системно-деятельностного подхода); технологии сотрудничества и сотворчества способствуют формированию и развитию навыков работы в команде, обмена мнениями, получения поддержки и признания; технологии проектирования, учебно-исследовательской деятельности, которые формируют у обучающихся критическое мышление, креативность, коммуникацию и кооперацию.

Модуль «Воспитание в детском объединении»

Воспитательное воздействие в рамках данного модуля осуществляется через выработку с обучающимися норм и правил совместной жизнедеятельности, инициирование и поддержку участия обучающихся в ключевых культурно-образовательных событиях ЦЦОД "IT-Куб", оказание необходимой помощи детям в подготовке, проведении/участии и анализе мероприятий.

Индивидуальная работа с обучающимися включает: изучение особенностей личностного развития обучающихся через наблюдение за поведением, отношением к выбранному виду деятельности, взаимодействием и коммуникацией с другими обучающимися; □ поддержка ребенка в решении важных для него жизненных проблем (налаживание взаимоотношений с другими детьми, личный и социальный опыт в конкретных видах и направлениях деятельности, в том числе в рамках программного содержания);.

Используются следующие методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей среднего/старшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»

На уровне ЦЦОД "IT-Куб": организация участия обучающихся в следующих мероприятиях: конкурс «Звезда в Кубе», «Квиз в Кубе», инженерных соревнований.

На индивидуальном уровне:

вовлечение, по возможности, каждого ребенка в ключевые дела ЦЦОД "IT-Куб" в одной из возможных для них ролей: тестировщика программного обучения, управляющего процессом разработки программного обеспечения.

Модуль «Взаимодействие с родителями»

Механизмы взаимодействия с родителями:

на групповом уровне – организация родительские гостиные, на которых обсуждаются вопросы возрастных особенностей обучающихся, проведение мастер-классов, круглых столов с приглашением специалистов или экспертов в определенной сфере; родительские дни, во время которых родители могут посещать учебные занятия для получения представления о ходе образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной программе.

На индивидуальном уровне: индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогических работников образовательной организации и родителей.

Модуль «Профессиональное самоопределение»

Включение обучающихся среднего школьного возраста в процессе освоения программы «Разработка компьютерных игр» в значимые проблемные ситуации, получение опыта совместного их решения; формирование у детей осведомленности о современных профессиях;

□ формирование готовности подростков к осознанному выбору сферы человеческой деятельности при освоении программы «Разработка компьютерных игр», актуализация их профессионального самоопределения.

2.6.4. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях ЦЦОД "IT-Куб" в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

С целью оценки результативности реализации программы в части воспитания используются следующие методы:

педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагогов сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;

оценку творческих и исследовательских работ и проектов экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты и др.) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих и исследовательских работах, проектах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;

отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в деятельности по программе.

2.6.5. Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
Модуль «Воспитание на учебном занятии»				
	Урок цифры	Сентябрь 2023- Апрель 2024	Урок- игра, посвященная информационным технологиям и развитию цифровой грамотности	Фотоотчет, пост в социальных сетях
	Цифровой ликбез	Апрель 2024	Видеоролики для детей и взрослых о кибербезопасности в сети	Фотоотчет, статья в газете
Модуль «Воспитание в детском объединении»				
	Субботник в кубе	Апрель-май 2024	Выход на улицу для уборки ближайшей территории	Фотоотчет, пост в социальных сетях
	Основы безопасности движения «Я-пешеход» (ролевая игра)	Май 2024	Просмотр видеоролика, проведение викторины-квиза	Фотоотчет, пост в социальных сетях
Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»				
	Интеллектуально-развлекательная игра «Квиз в Кубе»	Декабрь 2023, Февраль 2024, Апрель 2024	Игра	Фотоотчет, пост в социальных сетях
	Инженерные соревнования «Спасти космонавта»	Апрель 2024	Соревнования	Фотоотчет, пост в социальных сетях
Модуль «Взаимодействие с родителями»				
	Родительское собрание	Октябрь 2023	Очное собрание	Фотоотчет, пост в социальных сетях
	Презентация проектов обучающихся, вручение дипломов об обучении	Май 2024	Очная встреча	Фотоотчет, пост в социальных сетях
Модуль ««Профессиональное самоопределение»				
	Ролевая игра «Моя айти профессия»	Декабрь 2024	Урок-игра	Фотоотчет, пост в социальных сетях
	«День Выбора в IT»	Май 2024	Онлайн-беседа	Фотоотчет, пост в социальных сетях

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Большаков В.П., Бочков А.Л., Лячек Ю.Т. Твёрдотельное моделирование деталей в САД-системах: AutoCAD, КОМПАС-3D, SolidWorks, Inventor, Creo. (Учебный курс). — ISBN 978-5-496-01179-2 [Текст] / В.П. Большаков, А.Л. Бочков, Ю.Т. Лячек. - СПб.: Питер, 2015. — 480 с.

2. Большаков В.П., Чагина А.В. 3D-моделирование в КОМПАС-3D версий V17 и выше. Учебник для вузов - ISBN: 978-5-4461-1713-0 [Текст] / В.П. Большаков, А.В. Чагина. – СПб: Изд-во Питер, 2021. – 256с.

Для обучающихся и родителей:

Баранова И.В. КОМПАС-3D для школьников. Черчение и компьютерная графика. Учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений [Текст] / И.В. Баранова. – М.: Изд-во: ДМК Пресс, 2009. – 272с.

Приложение 1
к программе «Разработка компьютерных игр»

Перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов

4. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
5. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
6. Постановление главного государственного врача Российской Федерации об утверждении санитарных правил С.П.2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 №28;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
8. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
10. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
11. Положение о дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе ЦЕНТРА ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»

Приложение 2
к программе «Разработка компьютерных игр»

Календарно-тематический план

№ п/п	Месяц	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	11	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Введение	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
2.		13	10:20	Практическое занятие	2	Текстовая игра	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
3.		18	10:20	Практическое занятие	2	Текстовая игра	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
4.		20	10:20	Практическое занятие	2	Текстовая игра	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
5.		25	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Описание MinMax	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
6.		27	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Описание MinMax	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
7.	октябрь	2	10:20	Практическое занятие	2	Крестики-нолики	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
8.		4	10:20	Практическое	2	Крестики-нолики	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на

				занятие				контрольные вопросы
9.		9	10:20	Практическое занятие	2	Крестики-нолики	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
10.		11	10:20	Практическое занятие	2	Крестики-нолики	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
11.		16	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Игровой цикл	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
12.		18	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
13.		23	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
14.		25	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
15.		30	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
16.	ноябрь	1	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
17.		8	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
18.		13	10:20	Практическое	2	Понг	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на

				занятие				контрольные вопросы
19.		15	10:20	Практическое занятие	2	Понг	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
20.		20	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Математика для разработки игр	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
21.		22	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Математика для разработки игр	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
22.		27	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Математика для разработки игр	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
23.		29	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
24.	декабрь	4	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
25.		6	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
26.		11	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
27.		13	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
28.		18	10:20	Практическое	2	Астероиды	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на

				занятие				контрольные вопросы
29.		20	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
30.		25	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
31.		27	10:20	Практическое занятие	2	Астероиды	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
32.	январь	10	10:20	Теоретико-практическое занятие	2	Конечный автомат в PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
33.		15	10:20	Практическое занятие	2	PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
34.		17	10:20	Практическое занятие	2	PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
35.		22	10:20	Практическое занятие	2	PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
36.		24	10:20	Практическое занятие	2	PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
37.		29	10:20	Практическое занятие	2	PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
38.		31	10:20	Практическое	2	PacMan	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на

				занятие				контрольные вопросы
39.	февраль	5	10:20	Практическое занятие	2	РасМан	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
40.		7	10:20	Практическое занятие	2	РасМан	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
41.		12	10:20	Практическое занятие	2	РасМан	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
42.		14	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
43.		19	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
44.		21	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
45.		26	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
46.		28	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
47.	март	4	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
48.		6	10:20	Практическое	2	Платформер	ЦЦОД «ИТ-Куб»	Ответы на

				занятие				контрольные вопросы
49.		11	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
50.		13	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
51.		18	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
52.		20	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
53.		25	10:20	Практическое занятие	2	Платформер	ЦЦОД «IT-Куб»	Ответы на контрольные вопросы
54.		27	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
55.	апрель	1	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
56.		3	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
57.		8	10:20	Практическое	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная

				занятие				индивидуальная или групповая деятельность
58.		10	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
59.		15	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
60.		17	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
61.		22	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
62.		24	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
63.		29	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
64.	май	6	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность

65.		8	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
66.		13	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
67.		15	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
68.		20	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
69.		22	10:20	Практическое занятие	2	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
70.		27	10:20	Практическое занятие	3	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность
71.		29	10:20	Практическое занятие	3	Итоговый проект	ЦЦОД «IT-Куб»	Наблюдение

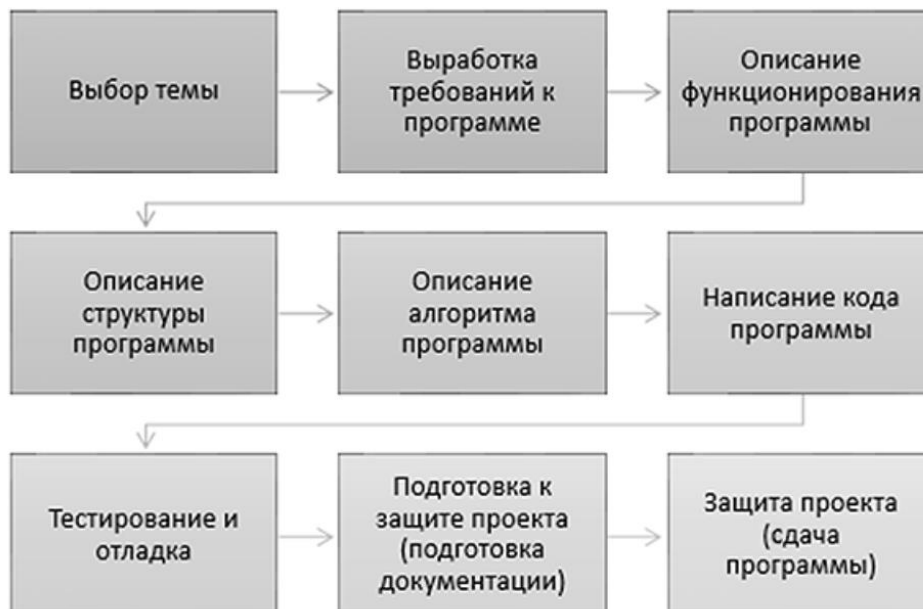
Критерии оценивания итогового проекта

Проект по разработке игр представляет собой проект, результатом которого является программа компьютерная игра. Особенностью является то, что одна и та же задача в зависимости от уровня проработки может быть решена как начинающим, так и опытным программистом.

При выполнении проекта учащиеся имеют следующие возможности: выработать умение самостоятельно формулировать цели и задачи проекта, планировать свою деятельность, повысить уровень программирования на языке Lua, получить умение представлять результаты своей деятельности.

Проект может разрабатываться индивидуально или группой учащихся. Если задача достаточно сложная, то проект может быть разбит на подзадачи, подпроекты. Каждую подзадачу будут выполнять различные группы участников проекта. Например, одна группа занимается разработкой алгоритма, другая группа — непосредственно написанием и отладкой кода скриптов, третья — подготовкой к презентации проекта.

План работы над проектом по программированию может совпадать с этапами разработки программы.



Учетный лист проекта по программированию

Тема проекта:

Творческое название (при наличии):

Основополагающий вопрос:

Авторы:

Предметная область:

Краткая аннотация:

Этапы выполнения проекта:

При подготовке к защите проекта учащимся необходимо сделать презентацию и доклад, в котором отражаются основные этапы разработки программы, представлен алгоритм решения задачи, дан листинг программы, сформулированы основные результаты работы.

Чек-лист проекта

1. Аннотация.
2. Содержание.
3. Постановка задачи:
 - а) возможности использования программы;
 - б) описание интерфейса.
4. Формализация алгоритма:
 - а) перечень подпрограмм (при наличии);
 - б) описание алгоритма (блок-схема или подробное словесное описание алгоритма).
5. Листинг программы (текст программы).
6. Тестовые примеры:
 - а) результаты работы;
 - б) скриншоты результатов работы.
7. Описание размещения.
8. Требования к программным и аппаратным средствам.

Критерии оценки проекта

Критерии оценивания		0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью
1.	Актуальность темы	0 – 2
2.	Соответствие содержания проекта заявленной теме	0 – 2
3.	Техническая сложность разработанной программы	0 – 2
4.	Оригинальность алгоритма	0 – 2
5.	Дизайн интерфейса	0 – 2
6.	Степень разработанности программы	0 – 2
7.	Применение программы для решения аналогичных задач	0 – 2
Итоговое количество баллов		

Проектные баллы	Уровень
11-14	Оптимальный уровень. Проект выполнен качественно
8-10	Базовый уровень. Проект нуждается в незначительной доработке
0-7	Минимально допустимый уровень. Проект нуждается в существенной доработке