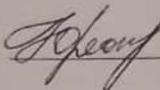
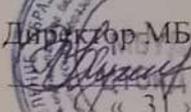


Управление образования администрации г. Белгорода
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр технологического образования и детского технического творчества»
г. Белгорода

Согласовано:
Руководителем МО
«Дополнительное образование»
 О.Б. Кашникова
Протокол № 5 от 31.05.2024 г.

Согласовано:
Заместитель директора
МБУДО ЦТОиДТТ
 Ю.С. Феоктистова
« 31 » мая 2024 г.

Утверждаю:
Директор МБУДО ЦТОиДТТ
 Ю.Н. Кумейко
« 31 » мая 2024 г.
Приказ № 50 от 31.05.2024 г.



Дополнительная
общеобразовательная (общеразвивающая) программа

**«Основы разработки компьютерных игр
от Scratch до Unity»**

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст учащихся: 9 – 11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Гончарова Марина Викторовна

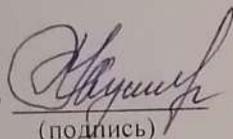
г. Белгород,
2024 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа:
авторская «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»
технической направленности

Автор программы: Гончарова Марина Викторовна

Программа рассмотрена и утверждена на заседании педагогического
совета МБУДО ЦТОиДТТ
от « 31 » мая 2024 г., протокол № 7.

Председатель


(подпись)

Ю.Н. Кумейко
Ф.И.О.

Оглавление:

1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Учебный план	8
1.3. Содержание программы	16
1.4. Календарный учебный график	21
1.5. Формы аттестации	22
2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы	
2.1. Система оценки образовательной результатов	23
2.2. Оценочные материалы	25
2.3. Материально - техническое обеспечение	35
2.4. Методическое обеспечение	35
2.5. Информационное обеспечение	35
2.6. Список методической литературы	36

Приложение

№ 1. Программа воспитания

№ 2. Календарно – тематический план

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Разработка игр – это целый мир, объединяющий множество профессий и специалистов. В создании игр помимо разработчиков программного обеспечения участвуют дизайнеры, художники, аниматоры, композиторы, сценаристы, звукорежиссеры, тестировщики, геймдизайнеры и многие другие специалисты. Существует множество программ и движков для создания игр от 2D до 3D.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа **«Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»** – авторская, технической направленности.

В рамках программы **«Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»** лежит изучение основ дизайна программирования.

Актуальность программы заключается в освоении обучающимися основ языков Python, Scratch и создание 3D объектов.

Новизна программы состоит в том, что обучающиеся осваивают технологии пошагового обучения, которое способствует развитию алгоритмического мышления и создают личное портфолио с его разработками для каждого обучающегося.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что обучающимся осваивают основы языков Python, Scratch. В случае успешного освоения программы дети получают представление о деятельности профессиональных программистов, участвуют в конкурсах различных уровней.

Общепедагогическая направленность занятий – гармонизация индивидуальных и социальных аспектов обучения по отношению к информационным технологиям. Умение составлять алгоритмы решения и навыки программирования являются элементами информационной компетенции – одной из ключевых компетенций современной школы.

Программа составлена на основе следующих источников:

1. Закон «Об образовании Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ.-М.: ТЦ Сфера, 2014г.-192 с. (Правовая библиотека образования).
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (от 31 марта 2022 г. № 678-р).
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Санитарно-эпидемиологические правила и нормы (СанПин 1.2.3685-21).

Целью программы является формирование у обучающихся компетентностей по созданию различных типов игр.

Задачи программы:

Образовательные:

- формирование навыков работы с базовым Python, C#;
- формирование умения работать с разными программами для создания двух и трехмерных игр;
- знакомство с языками программирования;
- формирование навыков писать скрипт, корректный для работы;
- составлять, отлаживать и тестировать игры;
- придумывать и реализовывать сюжет игр;
- писать простые программы на Python;
- создавать интерактивные игры в Scratch;
- работать с 3D, писать программы на двоих и более игроков Kodu Game lab;
- создавать небольшие игры на Unity, используя готовые шаблоны;
- формирование навыков работы с видео-, аудио- и другими интерактивными элементами ;
- формирование навыков работы с графическими редакторами;
- знакомство с ещё одной важной концепцией: объектно-ориентированным программированием
- формирование информационной культуры обучающихся.

Развивающие:

- развитие навыков творческой деятельности;
- формирование ключевых компетенций обучающихся;
- привитие интереса к научной работе;
- развитие у обучающихся логического и познавательного мышления, изобретательности, самостоятельности, коммуникативности;
- формирование учебной мотивации и мотивации к творческому поиску;
- развитие воли, терпения, самоконтроля;
- развитие способностей осознанно ставить перед собой конкретные задачи и добиваться их выполнения;
- стимулирование познавательной активности обучающихся, посредством включения их в различные виды конкурсной деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать дисциплинированность, ответственность, самоорганизацию;
- воспитать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- формировать новаторское отношение ко всем сферам жизнедеятельности человека;
- воспитывать самостоятельность в приобретении дополнительных знаний и умений;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники;

- формирование у обучающихся ответственности, гражданской активности, стремления к самореализации.

Отличительная особенность программы является чередование разных форм работы, использование платформы для отработки умений писать код.

Программа построена на специально отобранном материале и опирается на следующие **принципы**: системность, гуманизация, междисциплинарная интеграция, дифференциация.

В ходе обучения по данной программе, обучающиеся приобретают опыт проектной деятельности как особой формы учебной работы, способствующей воспитанию самостоятельности, инициативности, ответственности, повышению мотивации и эффективности учебной деятельности. В ходе реализации исходного замысла на практическом занятии обучающиеся овладеют умением выбирать адекватные стоящей задаче средства, принимать решения, в том числе и в ситуациях неопределенности. Они получают возможность развить способность к разработке нескольких вариантов решений, к поиску нестандартных решений, поиску и осуществлению наиболее приемлемого решения.

В результате прохождения обучения по дополнительной программе **«Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»**, осуществляемого в формах учебного исследования, учебного проекта, в ходе освоения системы научных понятий у обучающихся будут заложены:

- ✓ потребность вникать в суть изучаемых проблем, ставить вопросы, затрагивающие основы знаний, личный, социальный, исторический жизненный опыт;
- ✓ основы критического отношения к знанию, жизненному опыту; основы ценностных суждений и оценок.

Возрастные особенности детей (данная программа рассчитана на детей младшего школьного возраста (9 - 11 лет)).

Младший школьный возраст. Процесс обучения детей младшего школьного возраста осложняется возрастными особенностями: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, произвольностью памяти и мышления. В преодолении этих трудностей важное место занимают дидактические игры. Через игру можно познать ребенка. Посредством игры можно научить, воспитать, развить в детях все самое лучшее.

Высокая возбудимость и подвижность младших школьников, острое реагирование на внешние воздействия сопровождаются быстрым утомлением – это особенности, которые требуют от педагога усиления внимания для планирования успешной деятельности. Нужно учитывать, что у детей данного возраста преобладает механическая память, поэтому нужно приучать их к тому, что прежде чем запомнить материал, нужно хорошо его осмыслить и только потом усваивать. Важно развивать произвольное внимание, понимание того, что они делают для того, чтобы потом они смогли полученные знания перенести в новую ситуацию. Их действия и поступки во

многим имеют подражательный характер. Самоанализ и самосознание у них находится на низком уровне, что требует от педагога специальной педагогической работы.

Объем данной общеобразовательной (общеразвивающей) программы соответствует возможностям и уровню развития детей данного возраста.

Организация образовательного процесса

Срок реализации программы «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»: 1 год

Количество часов: 144 часа

Адресат программы:

Программа предназначена для обучающихся 9-11 лет

Наполняемость групп: 12-15 человек

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Один академический час – 30 минут, между занятиями перерыв не менее 10 минут.

Форма обучения: очная

Возможна реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity» с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Условия набора детей в объединение по интересам: принимаются все желающие.

Программа может быть использована педагогами учреждений дополнительного образования.

Основная форма проведения занятий - *учебное занятие*. Занятия состоят из теоретической и практической частей. *Теоретическая часть* занятия включает изучение материалов по разделам и темам программы и анализ работ. *Практическая часть* занятия включает общие практические занятия, индивидуальные занятия.

Уровень освоения программы – стартовый, предназначен для получения обучающимися первоначальных знаний в области программирования и сопутствующих дисциплин (*электроника и информатика*).

Планируемые результаты программы

В результате обучения по данной программе ***обучающийся должен: иметь представление:***

- о теоретических основах 3d моделирование;
- истории и разновидностей компьютерных игр;

уметь:

- составлять, отлаживать и тестировать игры;
- придумывать и реализовывать сюжет игр;
- писать простые программы на Python;
- создавать интерактивные игры в Scratch;

- работать с 3D, писать программы на двоих и более игроков Kodu Game lab;
- создавать небольшие игры на Unity, используя готовые шаблоны.

иметь опыт:

- выступать на конкурсах и конференциях;
- ставить цель;
- слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении;
- оценивать полученный творческий продукт, выполнять по необходимости коррекцию продукта;
- использовать компьютерные устройства;
- безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

Взаимодействие с родителями

Наибольшую эффективность работы в дополнительном образовании дает ***способ совместной деятельности педагога и родителей.***

Формы работы с родителями:

- Родительское собрание.
- Совместное посещение выставок, конкурсов, соревнований.
- Участие в мероприятиях, проводимых в рамках образовательной программы.

1.2. Учебный план

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	1	1	Устный опрос
2.	Кибербезопасность	4	4	-	Устный опрос
3.	Персональные данные	2	2	-	Устный опрос
4.	Scratch: вводный модуль	18	9	9	
4.1	Начало работы со Scratch	2	1	1	Устный опрос
4.2	Радужные линии в космосе! Учимся рисовать	2	1	1	Устный опрос
4.3	Бегущий в лабиринте. Режим для двух игроков	2	1	1	Устный опрос
4.4	Игра Баскетбол Режим для двух игроков	2	1	1	Устный опрос
4.5	Создание игры Арконоид	2	1	1	Устный опрос
4.6.	Создание игры Змейка	2	1	1	Устный опрос
4.7.	Создание игры Фруктовый ниндзя	2	1	1	Устный опрос
4.8.	Создание игры Уничтожение астероидов в космосе	2	1	1	Устный опрос
4.9.	Создание игры Продвинутый платформер	2	1	1	Устный опрос
5.	Создание 3D-игр с Kodu Game Lab	24	12	12	
5.1	Интерфейс программы. Инструменты. Создание мира. Практическая работа №1	2	1	1	Устный опрос
5.2	Первая программа. Движение. Игра Гонки. Практическая работа №2	2	1	1	Устный опрос

5.3	Коду против Замка. Игра утром спасение Часы прямой и обратный отсчет времени. Практическая работа №3	2	1	1	Устный опрос
5.4	Подробнее о путях. Родительские и дочерние действия. Отрицание. Практическая работа №4	2	1	1	Устный опрос
5.5	Меняем поведение персонажей. Игра Арконоид. Родитель Практическая работа №5.	2	1	1	Устный опрос
5.6	Игра Рыбки. «Кликер». Скрытый счетчик. Практическая работа №6	2	1	1	Устный опрос
5.7	Телепорт. Футбол. Практическая работа №7	2	1	1	Устный опрос
5.8	Игры с несколькими уровнями. Игра «Пройди на время» Игра «Портал Практическая работа №8	2	1	1	Устный опрос
5.9	Игра «Ловушка на ловушке» Игра «Теннис»	2	1	1	Устный опрос
5.10	Игра «Американские гонки» Игра «Суперквест»	2	1	1	Устный опрос
5.11	Игра «Хоккей» Игра «Пройди на время»	2	1	1	Устный опрос
5.12	Игра «Попрыгунчик» «Googlegame» «Чудеса в лесу»	2	1	1	Устный опрос
6.	Программируем с Minecraft	50	25	25	
6.1	Знакомство с Minecraft. Знакомство с IDLE. Создание нового мира. Переменные. Практическая работа №1 Телепортация.	2	1	1	Устный опрос

6.2	Выражения и команды. Математические операции и аргументы. Практическая работа № 2. Строительство блоков с помощью математических операций.	2	1	1	Устный опрос
6.3	Скобки и порядок выполнения операций. Полезные математические хитрости. Практическая работа № 3. Управление объектом – прыжки.	2	1	1	Устный опрос
6.4	Знакомство со строками. Функция print() и input() Преобразование числа в строку и строки в целое число. Практическая работа № 4. Работа со строками.	2	1	1	Устный опрос
6.5	Булевы значения: основы. Операции сравнения. Склеивка строк и булевых значений. Практическая работа № 5. Работа с операциями сравнения.	2	1	1	Устный опрос
6.6	Логическое «и» «или» «не». Порядок выполнения логических операций. Практическая работа № 6. Логические операции для создания игры	2	1	1	Устный опрос
6.7	Конструкция if и else . Конструкция elif. Цепочки конструкций elif. Практическая работа №7. Условные конструкции.	2	1	1	Устный опрос

6.8	Вложенные конструкции if. Проверка диапазона значений с помощью if. Практическая работа № 8. Логические операции и конструкция if.	2	1	1	Устный опрос
6.9	Простейший цикл while. Управление циклами с помощью переменной count. Бесконечный цикл while. Практическая работа № 9. Замысловатые условия.	2	1	1	Устный опрос
6.10.	Логические операции и цикл while. Вложенные конструкции if и циклы while. Выход из цикла while с помощью break. Практическая работа № 10. Постоянный чат на основе цикла.	2	1	1	Устный опрос
6.11	Конструкция while-else. Создание собственных функций. Вызов функции. Практическая работа № 11. Работа с функциями.	2	1	1	Устный опрос
6.12	Рефакторинг кода. Переносы строк в списке аргументов. Возвращаемое значение функции. Практическая работа № 12. Напоминалка типов блоков.	2	1	1	Устный опрос
6.13	If и while внутри функций. Глобальные и локальные переменные. Практическая работа № 13. Блоки повсюду. Самодвижущийся блок.	2	1	1	Устный опрос

6.14.	Работа со списками. Доступ к элементам списка. Изменение элементов списка. Практическая работа № 14. Списки.	2	1	1	Устный опрос
6.15.	Изменение структуры списка. Работа со строками как со списками. КORTEЖИ. Практическая работа №15. Создание столбика -секундомер, скольжение.	2	1	1	Устный опрос
6.16	Другие полезные свойства списков. Копирование списков Проверка элементов и конструкция if. Практическая работа № 16. Удары по блокам. Случайный блок .	2	1	1	Устный опрос
6.17.	Словари. Создание словаря. Доступ к элементам словаря. Изменение и добавление элементов словаря. Удаление элементов словаря. Практическая работа № 17. Путеводитель. Удары по блокам и таблица результатов.	2	1	1	Устный опрос
6.18.	Простой цикл for. Функция range(). Другие функции для работы со списками. Перебор элементов словаря в цикле. Выход из цикла for-else с помощью break Практическая работа №18. Волшебная палочка. Волшебная	2	1	1	Устный опрос

	лестница. Пирамида.				
6.19.	Доступ к элементам 2D-списка Генерация 2D-списка с помощью циклов Отображение 3D-списков. Доступ к элементам 3D-списка. Практическая работа №19. Думаем в трех измерениях.	2	1	1	Устный опрос
6.20	Работа с файлами. Практическая работа №20. Перечень дел: сохранение записей и вывод перечня дел на экран.	2	1	1	Устный опрос
6.21	Модули. Модуль pickle. Практическая работа №21. Сохранение и загрузка конструкции: сохранение конструкции и загрузка конструкции.	2	1	1	Устный опрос
6.22	Модуль shelve и хранение наборов данных. Открытие файла с помощью shelve . Практическая работа №22. Сохранение набора конструкций: запись конструкции в коллекцию и загрузка конструкции из коллекции	2	1	1	Устный опрос
6.23	Установка новых модулей с помощью pip. Работа с pip в Windows. Модуль для создания веб-сайтов Flask Практическая работа №23. Сайт с координатами игрока.	2	1	1	Устный опрос
6.24	Основы ООП. Создание класса. Создание	2	1	1	Устный опрос

	объектов. Создание нескольких объектов. Практическая работа №24.Объекты-места. Замок-призрак.				
6.25	Свойства класса. Наследование. Добавление новых методов в производный класс. Практическая работа №25. Гостиница-призрак.	2	1	1	Устный опрос
7	Создаем игры на Unity	30	15	15	
7.1	Установка и знакомство с интерфейсом	2	1	1	Устный опрос
7.2	Создание прототипа, проекта и первой сцены. Настройка камеры	2	1	1	Устный опрос
7.3	Программирование созданных объектов	2	1	1	Устный опрос
7.4	Программирование созданных объектов	2	1	1	Устный опрос
7.5	Интерфейс и игровой цикл	2	1	1	Устный опрос
7.6	Дизайн и окружение интерфейса	2	1	1	Устный опрос
7.7	Дизайн и окружение интерфейса	2	1	1	Устный опрос
7.8	Подготовка и публикация тестовой сборки	2	1	1	Устный опрос
7.9	Подсчет количества очков	2	1	1	Устный опрос
7.10	Анимация персонажа	2	1	1	Устный опрос
7.11	Анимация персонажа	2	1	1	Устный опрос
7.12	Здоровье и манна	2	1	1	Устный опрос
7.13	Система атаки	2	1	1	Устный опрос

7.14	Звуковые эффекты	2	1	1	Устный опрос
7.15	Дополнительные уровни и публикация проекта	2	1	1	Устный опрос
8.	Итоговый проект	6	1	5	Защита проектов
11.1	Проект. Этапы работы над проектом	2	1	1	Защита проектов
11.3	Работа над проектом	2	0	2	Защита проектов
11.4	Защита проекта	2	0	2	Защита проектов
9.	Аттестация	6	3	3	Устный опрос, тестирование, практическая работа, творческий проект
10.	Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование
	Итого:	144	73	71	

1.3. Содержание программы

1. Вводное занятие – 2 часа

Теория. Правила техники безопасности при работе с компьютером. Краткий обзор образовательной программы. Правила ТБ.

Практика. Отработка правил ТБ на практике.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

2. Кибербезопасность - 4 часа

Теория. Кибербезопасность: вопросы, проблемы и угрозы безопасности.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

Обучающиеся должны знать / понимать:

Понятие кибербезопасности, проблемы и угрозы безопасности при работе в Интернете.

Обучающиеся должны уметь:

Применять средства ПО для защиты от несанкционированного доступа и внешнего воздействия на систему безопасности.

3. Персональные данные – 2 часа

Теория. Как обезопасить себя и свои персональные данные.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

Обучающиеся должны знать / понимать:

Понятие персональные данные, защита персональных данных. Шифрование и пароли.

Обучающиеся должны уметь:

Применять средства ПО для защиты своих данных.

4. Scratch: вводный модуль – 18 часов

Теория. **Scratch: вводный модуль**

Начало работы со **Scratch**. Радужные линии в космосе! Учимся рисовать Бегущий в лабиринте. Режим для двух игроков. Игра Баскетбол. Режим для двух игроков. Создание игры Арконоид. Создание игры Змейка. Создание игры Фруктовый ниндзя. Создание игры Уничтожение астероидов в космосе. Создание игры Продвинутый платформер.

Практика: Практическая работа № 1-8.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

Обучающиеся должны знать / понимать:

Основы, отличия и функционал Scratch

Обучающиеся должны уметь:

Работать со спрайтом.
Менять сцену.
Проектировать игру.
Рисовать спрайты и фоны.
Создавать разнообразные игры для одного и нескольких игроков.
Создавать игры, которые управляются с помощью клавиатуры, мыши.

5. Создание 3D-игр с Kodu Game Lab – 24 часа

Теория. Интерфейс программы. Инструменты. Создание мира. Первая программа. Движение. Игра Гонки. Коду против Замка. Игра утром спасение Часы прямой и обратный отсчет времени. Подробнее о путях. Родительские и дочерние действия. Отрицание. Меняем поведение персонажей. Игра Арконоид. Родитель Игра Рыбки. «Кликер». Скрытый счетчик. Телепорт. Игры с несколькими уровнями. Игра «Пройди на время» Игра «Портал Игра «Ловушка на ловушке» Игра «Теннис» Игра «Американские гонки» Игра «Суперквест» Игра «Хоккей» Игра «Пройди на время» Игра «Попрыгунчик» «Googlegame» «Чудеса в лесу».

Практика: Практическая работа № 1-8.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

Обучающиеся должны знать / понимать:

Представление о графике;

Обучающиеся должны уметь:

Работать с программой.

Создавать игры разных сюжетов.

Создавать игры для одного и более игроков.

Создавать миры и героев.

Писать программы.

Применять интерактивность.

6. Программируем с Minecraft t– 50 часов

Теория. Знакомство с Minecraft . Знакомство с IDLE . Создание нового мира. Переменные. Выражения и команды. Математические операции и аргументы. Скобки и порядок выполнения операций. Полезные математические хитрости. Знакомство со строками. Функция print() и input() . Преобразование числа в строку и строки в целое число Булевы значения: основы. Операции сравнения. Склейка строк и булевых значений. Логическое «и» «или» «не» Порядок выполнения логических операций. Конструкция if и else. Конструкция elif. Цепочки конструкций elif. Вложенные конструкции if. Проверка диапазона значений с помощью if. Простейший цикл while. Управление циклами с помощью переменной count . Бесконечный цикл while. Логические операции и цикл while. Вложенные конструкции if и циклы while. Выход из цикла while с помощью break. Конструкция while-else. Создание

собственных функций. Вызов функции. Рефакторинг кода. Переносы строк в списке аргументов. Возвращаемое значение функции. If и while внутри функций. Глобальные и локальные переменные. Работа со списками. Доступ к элементам списка. Изменение элементов списка. Изменение структуры списка. Работа со строками как со списками. Кортежи. Другие полезные свойства списков. Копирование списков Проверка элементов и конструкция if. Словари. Создание словаря. Доступ к элементам словаря. Изменение и добавление элементов словаря. Удаление элементов словаря. Удары по блокам и таблица результатов Простой цикл for. Функция range(). Другие функции для работы со списками. Перебор элементов словаря в цикле . Выход из цикла for-else с помощью break. Доступ к элементам 2D-списка Генерация 2D-списка с помощью циклов Отображение 3D-списков. Доступ к элементам 3D-списка. Работа с файлами. Модули. Модуль pickle. Модуль shelve и хранение наборов данных. Открытие файла с помощью shelve . Установка новых модулей с помощью pip. Работа с pip в Windows . Модуль для создания веб-сайтов Flask. Основы ООП. Создание класса. Создание объектов . Создание нескольких объектов. Свойства класса. Наследование. Добавление новых методов в производный класс.

Практика:

Практическая работа №1. Телепортация.

Практическая работа № 2. Строительство блоков с помощью математических операций.

Практическая работа № 3. Управление объектом – прыжки.

Практическая работа № 4. Работа со строками.

Практическая работа № 5. Работа с операциями сравнения.

Практическая работа № 6. Логические операции для создания игры.

Практическая работа № 7. Условные конструкции.

Практическая работа № 8. Логические операции и конструкция if.

Практическая работа № 9. Замысловатые условия.

Практическая работа № 10. Постоянный чат на основе цикла.

Практическая работа № 11. Работа с функциями.

Практическая работа № 12. Напоминалка типов блоков.

Практическая работа № 13. Блоки повсюду. Самодвижущийся блок.

Практическая работа № 14.Списки.

Практическая работа № 15. Создание столбика - секундомер, скольжение.

Практическая работа № 16. Удары по блокам. Случайный блок .

Практическая работа № 17. Путеводитель.

Практическая работа № 18. Волшебная палочка. Волшебная лестница. Пирамида.

Практическая работа № 19. Думаем в трех измерениях.

Практическая работа № 20. Перечень дел: сохранение записей и вывод перечня дел на экран.

Практическая работа №21. Сохранение и загрузка конструкции: сохранение конструкции и загрузка конструкции.

Практическая работа №22. Сохранение набора конструкций: запись конструкции в коллекцию и загрузка конструкции из коллекции.

Практическая работа №23. Сайт с координатами игрока.

Практическая работа №24. Объекты-места. Замок-призрак.

Практическая работа №25 Гостиница-призрак.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

Обучающиеся должны знать / понимать:

Представление об ООП.

Основы языка программирования Python.

Обучающиеся должны уметь:

Писать небольшие программы на Python с применением переменных, списков, строк, массивов, модулей.

Систематизировать код.

Создавать анимацию.

7. Создаем игры на Unity – 30 часов

Теория. Установка и знакомство с интерфейсом. Создание прототипа, проекта и первой сцены. Настройка камеры. Программирование созданных объектов. Интерфейс и игровой цикл. Дизайн и окружение интерфейса. Подготовка и публикация тестовой сборки. Подсчет количества очков. Анимация персонажа. Здоровье и мана. Система атаки. Звуковые эффекты. Дополнительные уровни и публикация проекта.

Практика: Практическая работа №1-13.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: устный опрос.

Обучающиеся должны знать / понимать

Основы языка программирования C# и среды разработки Unity.

Представление о графике.

Представление об ООП.

Обучающиеся должны уметь:

Работать в программе, сохранять, загружать открывать проекты.

Загружать новые сцены, менять внешний вид.

Работать с модулями, плагинами и библиотеками, скинами.

Создавать объекты в программе

Прописывать программу для анимации.

Настраивать анимацию.

Работать с интерактивностью, обрабатывать события.

8. Итоговый проект - 6 часов

Теория. Проект. Основные определения и этапы.

Практика: Практическая работа. Работа над индивидуальным итоговым проектом.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: защита проектов.

Обучающиеся должны знать / понимать:

Этапы проектной деятельности.

Обучающиеся должны уметь:

Пользоваться интерфейсом приложения, составлять и запускать программы, составить план и защищать проект.

9. Аттестация – 6 часов

9.1. Начальная аттестация – сентябрь (2 часа)

9.2. Промежуточная аттестация – декабрь (2 часа)

9.3. Аттестация по итогам года – май (2 часа)

10. Итоговое занятие - 2 часа

Теория. Обобщение полученных знаний. Подведение итогов работы.

Практика. Проведение тестирования по пройденным темам. Просмотр работ обучающихся.

Методы обучения: рассказ, демонстрация.

Формы подведения итогов: тестирование, просмотр работ.

1.4. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество во учебных недель	Количество о учебных дней	Количество о учебных часов	Режим занятий
1 год	сентябрь	май	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

1.5. Формы аттестации

Для определения уровня усвоения программы обучающимися, ее дальнейшей корректировки и определения путей достижения каждым ребенком максимального творческого и личностного развития предусмотрена *аттестация обучающихся*.

Аттестация обучающихся:

- начальная аттестация (сентябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- аттестация по итогам года (май).

При наборе обучающихся в объединение по интересам проводится **начальная аттестация**, в ходе которой педагог проводит *устный опрос* и *практическую работу*, по результатам которой узнает уровень подготовки обучающихся к занятиям.

Формы промежуточной аттестации: теоретическая часть – *тестирование*, практическая часть – *практическая работа*.

Тестирование состоит из перечня вопросов по содержанию разделов программы. *Практическая работа (творческий проект)* предполагает выполнение заданий по пройденным темам.

Формы аттестации обучающихся в течение учебного года

Аттестация	Сроки	Теория	Практика
Начальная аттестация	Сентябрь	Устный опрос	Практическая работа
Промежуточная аттестация	Декабрь	Тестирование	Практическая работа
Аттестация по итогам года	Май	Тестирование	Творческий проект

2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы

2.1. Система оценки образовательных результатов

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков обучающихся по теории и практике проходит по трем уровням: **высокий, средний, низкий.**

Высокий уровень – обучающиеся должны правильно и грамотно ответить на все вопросы, предложенные педагогом, полно раскрыв содержание вопроса и самостоятельно выполнить практическую работу.

Средний уровень – обучающиеся должны правильно, грамотно и по существу ответить на предложенные вопросы и выполнить практическую работу, допустив незначительные неточности в работе.

Низкий уровень – обучающиеся не отвечают на значительную часть вопросов, и с большими затруднениями выполняют практическую работу.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий;

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий;

Низкий уровень - выполнение менее 50% заданий.

Система контроля

Знания, умения и навыки, полученные на занятиях необходимо подвергать педагогическому контролю с целью выявления качества усвоенных обучающимися знаний в рамках программы обучения.

Формами педагогического контроля могут быть: итоговые занятия один раз в конце полугодия, промежуточная аттестация, устный опрос, тестирование, защита творческих проектов, которые способствуют поддержанию интереса к работе, направляют обучающихся к достижению более высоких вершин творчества.

Результатом усвоения обучающимися программы по каждому уровню программы являются: устойчивый интерес к техническому творчеству, сохранность контингента на протяжении всего срока обучения, результаты достижений в муниципальных, региональных и всероссийских соревнованиях, выставках и конкурсах.

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях обучающихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие критерии, определяющие развитие интеллектуальных и технических способностей обучающихся: развитие памяти, воображения, образного, логического и технического мышления.

Проверка достигаемых обучающимися образовательных результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающихся выполняемых заданий (тестирование, устный опрос, контрольные упражнения);
- результат выполнения обучающимися практических заданий на каждом занятии;
- взаимооценка обучающимися работ друг друга;
- итоговый контроль обучающихся;
- промежуточное и итоговое тестирование обучающихся по итогам обучения.

Подведение итогов реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity» осуществляется в форме участия обучающихся в конкурсах, соревнованиях и выставках различных уровней.

2.2. Оценочные материалы

Контрольно-измерительные материалы для начальной аттестации

Теоретическая часть: устный опрос

1. Есть исполнитель «Арифмометр», который понимает следующие команды:

- **взять число N** (занести в память число N),
- **умножить** (перемножаются занесённые в память последние два числа),
- **сложить** (складываются занесённые в память последние два числа),
- **вычесть** (вычисляется разность занесённых в память последних двух чисел),
- **результат** (вывести результат)

Например, в результате выполнения алгоритма:

- взять число 5,
- взять число 10,
- взять число 2,
- вычесть,
- умножить,
- результат

получим ответ 40, так как $5*(10-2)=40$.

2. Зашифруй слова с помощью кода Цезаря. Правило кодирования: вместо нужной буквы пишется следующая за ней по алфавиту, а вместо «Я» пишется «А».



а)	КОМПЬЮТЕР	МОНИТОР	КЛАВИАТУРА
	_____	_____	_____
б)	КНИГА	БУМАГА	ПАПИРУС
	_____	_____	_____
в)	ПРИНТЕР	ТЕТРАДЬ	РАДИО
	_____	_____	_____
г)	АЛФАВИТ	БУКВА	ЗНАК
	_____	_____	_____
д)	ПРИЗНАК	ЖЕСТ	ВИД
	_____	_____	_____

3.



На каждом листочке написана команда. Прочитай все команды, что может получиться в результате, выполнения этих команд. Расставь номера команд, и напиши эти команды по порядку.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

В большой корзине лежали клубки с нитками, чтобы Каю и Герде связать новые носки. Прочитай приведенный алгоритм и ответь, какого цвета носки свяжет бабушка Каю?



Выбери ответ из предложенных вариантов.

- 1) Красные
- 2) Синие
- 3) Цветные
- 4) Не красные

Практическая часть: *практическая работа*
Выполнить задание в Scratch JR.

**Контрольно-измерительные материалы
для промежуточной аттестации (1 полугодие)**

Теоретическая часть: тестирование

Scratch

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

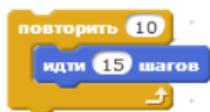
- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb2
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

5. Какой из этих блоков переместит Котенка на 120 шагов?

Какой из этих блоков переместит Котёнка на 120 шагов?



- А) первый

- Б) второй
- В) третий

Kodu Game Lab

1. Соотнесите пункт меню и действие, которое оно позволяет делать

1	NEW WORLD	а	база готовых игр в онлайн-сообществе
2	ДРУЗЬЯ	б	открытие последнего отредактированного мира
3	ПОМОЩЬ	в	база миров, сохраненных на компьютере
4	ВЫЙТИ	г	настройки программы
5	ВОЗОБНОВИТЬ	д	создание нового мира
6	ПАРАМЕТРЫ	е	краткий справочник по программе, список ее авторов
7	ЗАГРУЗИТЬ МИР	ж	выход из программы

2. Инструмент, который отвечает за движение камеры:
 - а) путь б) объект в) рука г) кисть земли
3. Инструмент, который отвечает за создание персонажей, объектов и декораций:
 - а) путь б) объект в) рука г) кисть земли
4. Инструмент для редактирования мира:
 - а) путь б) объект в) рука г) кисть земли
5. Инструмент, который позволяет создавать участки земли:
 - а) путь б) объект в) рука г) кисть земли
6. Инструмент, который выравнивает и делает гладкими неровные участки земли:
 - а) путь б) метры мира в) сглаживание г) кисть земли
7. Инструмент, который открывает настройки для всего мира, а не для его отдельных элементов:
 - а) путь б) метры мира в) сглаживание г) кисть земли
8. Программа состоит из:
 - а) блоков б) только действий в) только условий г) условий и действий
9. Каких способов перемещения объекта не существует:
 - а) свободное движение б) движение от цели в) движение к цели г) движение по путям
10. Жанр игр, где следует учитывать главного персонажа и его врага, количество жизней, урон, возможность проигрыша и выигрыша:

- а) сражение б) гонки в) борьба г) арконоиды
11. С помощью, какой клавиши можно выйти из меню настроек:
а) enter б) esc в) shift г) alt
12. Для чего необходима полоска жизни:
а) для изменения поведения б) для создания нового мира в) для маршрута г) для указания очков жизни
13. Что делает отрицательное значение очков жизни:
а) уменьшает б) убивает в) ничего г) исцеляет
14. Что необходимо, если надо сделать игру на время или рассчитать выигрыш по количеству очков:
а) камера б) таймер в) переключатель г) счетчик
15. Счетчик может быть:
а) правильный и неправильный б) четкий и нечеткий в) свободный и фиксированный г) прямой и обратный
16. Для чего нужны страницы:
а) новое поведение персонажа б) новый персонаж в) новый мир
17. Название игры, где главный персонаж – платформа, которая перемещается влево и вправо с помощью стрелок, а также есть шарик, который двигается сам по себе и сбивает объекты:
а) сражение б) гонки в) борьба г) арконоиды
18. Любого персонажа можно запрограммировать так, чтобы он создавал себе подобных:
а) перевоплощение б) функция родитель в) наследование
19. Как называются элементы, с помощью которых составляется программа:
а) кирпичи б) блоки в) карточки

Практическая часть: практическая работа (хакатон)

Создайте игру «Перейди дорогу», где действуют главный персонаж Коду, которым игрок управляет с помощью клавиш, и несколько Байкеров, которые двигаются по путям. Цель игры: перейти дорогу, не коснувшись Байкеров. Если Байкер совершил наезд на Коду, то засчитывается проигрыш.

Пример игры:



**Контрольно-измерительные материалы
для аттестации по итогам года (2 полугодие)**

**Теоретическая часть: тестирование
Kodu Game Lab**

1. С помощью, какой клавиши можно выйти из меню настроек:
а) enter б) esc в) shift г) alt
2. Для чего необходима полоска жизни:
а) для изменения поведения б) для создания нового мира в) для маршрута г) для указания очков жизни
3. Что делает отрицательное значение очков жизни:
а) уменьшает б) убивает в) ничего г) исцеляет
4. Что необходимо, если надо сделать игру на время или рассчитать выигрыш по количеству очков:
а) камера б) таймер в) переключатель г) счетчик
5. Счетчик может быть:
а) правильный и неправильный б) четкий и нечеткий в) свободный и фиксированный г) прямой и обратный
6. На какой картинке изображена программа с наследованием:



7. Сопоставьте картинки и алгоритм:

а		1	КОГДА + <НЕ вижу свет> ДЕЛАТЬ + <грустить>
б		2	КОГДА + <вижу свет> ДЕЛАТЬ + <двигаться к нему>,

8. Для чего нужны страницы:

- а) новое поведение персонажа б) новый персонаж в) новый мир
- 9. Название игры, где главный персонаж – платформа, которая перемещается влево и вправо с помощью стрелок, а также есть шарик, который двигается сам по себе и сбивает объекты:
 - а) сражение б) гонки в) борьба г) арканоиды
- 10. Любого персонажа можно запрограммировать так, чтобы он создавал себе подобных:
 - а) перевоплощение б) функция родитель в) наследование
- 11. Как называются элементы, с помощью которых составляется программа:
 - а) кирпичи б) блоки в) карточки
- 12. Для чего необходима команда scale:
 - а) таймер б) счетчик в) переключатель г) масштаб
- 13. Что необходимо использовать в играх, где нужно управлять сразу несколькими персонажами:
 - а) камера б) таймер в) переключатель г) счетчик
- 14. Для чего нужна функция Nextlevel:
 - а) новый персонаж б) новый мир в) новая игра г) новый уровень

Minecraft

- 15. Как получить данные от пользователя?
 - а) Использовать метод read()
 - б) Использовать метод get()
 - в) Использовать метод cin()
 - г) Использовать метод readLine()
 - д) Использовать метод input()
- 16. Какая функция выводит что-либо в консоль (на экран монитора)?
 - а) out();
 - б) og();
 - в) print();
 - г) write();
- 17. Какие существуют типы переменных у чисел (выбрать несколько вариантов):
 - а) float
 - б) list
 - в) num
 - г) int
 - д) integer
- 18. Имена переменных не могут включать:
 - а) Русские буквы
 - б) Латинские буквы
 - в) Пробелы
 - г) Скобки, знаки + = ! ? b др.
- 19. Какие имена являются правильными в PYTHON (выбрать несколько):

- а) N
- б) sum
- в) 41And
- г) A+B

20. Установите соответствие между названиями типов данных и их обозначениями:

1	Целочисленный	а	str
2	Вещественный	б	bool
3	Строковый	с	Int
4	Логический	д	float

21. Установите соответствие между арифметическими операциями в языке Python и обозначениями:

1	сложение	а	+
2	вычитание	б	*
3	умножение	с	**
4	Деление	д	/
5	целочисленное деление (для целых чисел)	е	//
6	получение остатка от деления (для целых чисел)	ж	%
7	возведение в степень	з	-

Unity

22. Можно ли вращать и передвигать камеру:

- а) Можно, только если камера не основная
 - б) Нет, нельзя
 - в) Можно всегда
23. Какой компонент есть у каждого объекта

- а) Collider
- б) Transform
- в) Light
- г) Rigid body
- д) Mesh Renderer

24. Как называется официальный магазин от Unity:

- а) Asset store
- б) Package store
- в) Unity Store
- г) Plugins Store
- д) Projects Store

25. Какая вкладка отвечает за отображения сообщений:

- а) Вкладка Project
 - б) Вкладка Console
 - в) Вкладка Inspector
 - г) Вкладка Hierarchy
26. Unity позволяет создавать:
- а) любые игры разного уровня сложности
 - б) любые приложения, игры, а также графику для кинематографических и анимационных проектов
 - в) игры для запуска на iOS и Android
 - г) игры для телефонов, ПК и серверные игры
27. Зачем нужна вкладка Project?
- а) С помощью вкладки Project можно управлять файлами проекта.
 - б) С помощью вкладки Project можно передвигать объекты на сцене.
 - в) С помощью вкладки Project можно менять параметры компонентов.
 - г) С помощью вкладки Project можно запустить игру.
28. Зачем нужна вкладка Hierarchy?
- а) Вкладка Hierarchy содержит список всех компонентов выбранного GameObject'a.
 - б) Вкладка Hierarchy содержит список всех файлов выбранного проекта.
 - в) Вкладка Hierarchy содержит список всех GameObject'ов на сцене.
 - г) Вкладка Hierarchy содержит список всех параметров выбранного материала.

Практическая часть: творческий проект

Выполнение и защита проекта.

2.3. Материально-техническое обеспечение программы

Аппаратное обеспечение:

Процессор не ниже Pentium G4560
Оперативная память не менее 4096 Мб
Дисковое пространство не меньше 256 Гб
Монитор с разрешением не ниже 1920x1080

Программное обеспечение:

Операционная система: Windows 10.

2.4. Методическое обеспечение программы

Для реализации дополнительной программы «*Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity*» используются следующие методы обучения:

- *по источнику полученных знаний*: словесные, наглядные, практические.
- *по способу организации познавательной деятельности*:
 - ✓ развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский, программированный);
 - ✓ дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания);
 - ✓ игровые методы (конкурсы, соревнования и т.д.).

Средства обучения:

- дидактические материалы (опорные конспекты, готовые проекты, раздаточный материал для практических работ);
- методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики);
- сетевые ресурсы;
- видеохостинг Youtube;
- календарно-тематический план.

2.5. Информационное обеспечение

Интернет-ресурсы:

1. www.inventwithpython.com
2. [Видеозаписи Пиксель — школа программирования и робототехники \(vk.com\)](https://vk.com)

2.6. Список методической литературы

1. Эл Свейгарт Программирование для детей. Делай игры и учи Scratch. Москва: Эксмо, 2019
2. Ричардсон, Крэйг Програмируем с Minecraft. Создай свой мир с помощью Python / Ричардсон; пер. с англ. Станислава Ломакина М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. Денисов Д. В. Разработка игры на Unity. С нуля до публикации / Д. В. Денисов - «Автор», 2021

**Программа воспитания и
календарный план воспитательной работы
объединения по интересам
«Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»
на 2024-2025 учебный год**

**Педагог дополнительного образования:
Гончарова Марина Викторовна**

1. Пояснительная записка

Развитие российского образования связано с утверждением принципов гуманизации и гуманитаризации, что проявляется в повороте к личности, содействии ее развитию и позитивной социализации. Целевая установка при этом – создание условий для наиболее полной самореализации индивидуальных способностей, возможностей, потребностей, развития приоритетных характеристик, обеспечивающих успешное социальное самоопределение. Содержательно процесс обеспечения готовности к позитивной социализации представляет собой формирование разностороннего социального опыта.

Одной из задач учреждения дополнительного образования, наряду с творческим развитием детей, их самореализацией, является создание условий для их социализации. Развитие ребенка не происходит в одиночестве. На этот процесс оказывает влияние окружающая среда и, прежде всего, система социальных отношений, в которые с самого раннего детства включается ребенок. Социализация рассматривается как усвоение элементов культуры, социальных норм и ценностей, на основе которых формируются качества личности.

Актуальность программы

С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Президент Российской Федерации В.В. Путин отметил, что смысл предлагаемых поправок в том, чтобы «укрепить, акцентировать воспитательную составляющую отечественной образовательной системы». Он подчеркнул, что система образования не только учит, но и воспитывает, формирует личность, передает ценности и традиции, на которых основано общество.

«Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма,

гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде». (Статья 2, пункт 2, ФЗ № 304)

Адресат программы

Настоящая программа воспитания разработана для детей **от 9 до 11 лет**, обучающихся в объединении по интересам **технической направленности «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»**, с целью организации воспитательной работы с учащимися. Реализация программы воспитательной работы осуществляется параллельно с выбранной ребенком или его родителями (законными представителями) основной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой.

Цель программы: формирование и развитие у учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующих их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами, как основы их воспитанности.

Задачи программы:

1. Активизировать интересы учащихся в направлении интеллектуального, нравственного, физического и духовного развития.
2. Создавать благоприятную обстановку для интеллектуального, эстетического, физического, коммуникативного самовыражения личности учащихся.
2. Формировать у учащихся стремление к здоровому образу жизни.
3. Прививать учащимся чувства долга и ответственности, любви к Родине, воспитывать бережное отношение к природе и окружающим живым существам.
4. Формировать у учащихся потребность в саморазвитии и личностном совершенствовании.
5. Приобщение учащихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению.
6. Развивать у учащихся культуру межличностных отношений.
7. Предупреждать возникновение вредных привычек, совершение правонарушений.
8. Формировать важные социальные навыки, позволяющие успешно адаптироваться в современном обществе.

Планируемые результаты реализации программы воспитания

- Формирование у учащихся представления о базовых национальных ценностях российского общества.

- Формирование у учащихся ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения.
- Формирование у учащихся коммуникативных умений и навыков, способности адекватно выбирать формы и способы общения в различных ситуациях.
- Формирование и развитие положительных общечеловеческих и гражданских качеств личности.

Основные направления воспитательной работы

Воспитательная работа в объединении по интересам **технической направленности «Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»** осуществляется по шести направлениям, позволяющим охватить и развить важные аспекты личности учащихся.

Направления воспитательной работы:

1. Гражданско-патриотическая направленность.
2. Культурологическая направленность.
3. Экологическая направленность.
4. Здоровьесберегающая направленность.
5. Духовно-нравственная направленность.
6. Работа с родителями.

1. Гражданско-патриотическая направленность

Гражданско–патриотическое воспитание основывается на воспитании учащихся в духе любви к своей Родине, формировании и развитии личности, обладающей качествами гражданина и патриота России способной на социально оправданные поступки в интересах российского общества и государства, в основе которых лежат общечеловеческие моральные и нравственные ценности патриота, гражданина своей страны. Направлено на выработку ощущения национальной принадлежности к русскому народу, его историческим корням и современным реалиям.

Цель: формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

Задачи патриотического воспитания:

- ✓ формирование патриотических чувств и сознания учащихся на основе исторических ценностей;
- ✓ сохранение и развитие чувства гордости и любви за свою страну, город, семью, их истории, культуре, традициям;
- ✓ воспитание личности гражданина - патриота Родины, способного встать на защиту государственных интересов;

- ✓ изучение истории своей семьи, города, культуры народов мира, своей страны;
- ✓ развитие чувства ответственности и гордости за достижения страны, культуры;
- ✓ формирование толерантности, чувства уважения к другим народам, их традициям.

2. Культурологическая направленность.

Культурологическое воспитание осуществляется с целью приобщения учащихся к культурным ценностям, традициям России, ознакомления с культурой других стран, общемировыми культурными ценностями, для расширения их кругозора, создания благоприятных условий для развития творческой природы учащихся, выработки уважительного отношения к культурному наследию человечества и познавательных интересов к различным культурным областям.

Цель: создание условий для проявления учащимися инициативы и самостоятельности, искренности и открытости в реальных жизненных ситуациях, развитие интереса к данной деятельности.

Задачи культурологического воспитания:

- ✓ создание условий для равного проявления учащимися объединения по интересам своих индивидуальных способностей;
- ✓ использование активных и нестандартных форм в работе с детьми, отвечающих их интересам и возможностям;
- ✓ развитие способностей адекватно оценивать свои и чужие достижения, радоваться своим успехам и огорчаться за чужие неудачи.

3. Экологическая направленность

Экологическое воспитание направлено на развитие у учащихся экологической культуры как системы ценностных установок, включающей в себя знания о природе и формирующей гуманное, ответственное и уважительное отношение к ней как к наивысшей национальной и общечеловеческой ценности.

Цель: воспитание у учащихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

Задачи экологического воспитания:

- ✓ расширение знаний по экологии, географии, истории;
- ✓ расширение знаний об окружающем мире;
- ✓ развитие творческой, познавательной и созидательной активности;
- ✓ воспитание патриотизма посредством занятий по краеведению.

4. Здоровьесберегающая направленность

Здоровьесберегающее воспитание направлено на совершенствование и развитие физических качеств личности, формы и функций организма человека, формирования осознанной потребности в физкультурных занятиях,

двигательных умений, навыков, связанных с ними знаний, потребности в активном, здоровом образе жизни, негативного отношения к вредным, для здоровья человека, привычкам.

Цель: способствовать воспитанию понимания у учащихся важности здоровья, обучение детей правилам безопасного поведения на улице и дорогах, использование педагогических технологий и методических приемов для демонстрации учащимся значимости физического и психического здоровья человека.

Задачи здоровьесберегающего воспитания:

- ✓ формирование у учащихся культуры сохранения и совершенствования собственного здоровья;
- ✓ познакомить учащихся с правилами поведения на улице, дороге, в транспорте, на природе;
- ✓ познакомить учащихся с дорожными знаками, сигналами светофора.

5. Духовно-нравственная направленность

Духовно-нравственное воспитание направлено на формирование гармоничной личности, развитие ее ценностно-смысловой сферы посредством сообщения духовно-нравственных, морально-волевых и других базовых ценностей с целью развития:

- *нравственных чувств* - совести, долга, веры, ответственности; нравственного облика - терпения, милосердия;
- *нравственной позиции* - способности к различению добра и зла, проявлению самоотверженной любви, готовности к преодолению жизненных испытаний;
- *нравственного поведения* - проявления духовной рассудительности, послушания, доброй воли.

Цель: социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного и компетентного гражданина России.

Задачи духовно-нравственного воспитания:

- ✓ формирование у учащихся нравственной культуры миропонимания;
- ✓ формирование у учащихся осознания значимости нравственного опыта прошлого и будущего и своей роли в нем;
- ✓ воспитание доброго отношения к родителям, к окружающим людям, сверстникам;
- ✓ воспитание добросовестного отношения к своим обязанностям, к самому себе, к общественным поручениям.

6. Работа с родителями

Работа с родителями направлена на создание условий для формирования системы детско-родительских отношений на основе приоритетных направлений воспитательной работы в объединении по

интересам, повышение родительской ответственности за обучение и воспитание детей.

Цель: создание условий для активного участия семьи в воспитательной системе объединения по интересам, формирование единомышленников из числа родителей.

Задачи:

- ✓ довести до сознания родителей педагогические советы и рекомендации, выработать положительное отношение к ним;
- ✓ создать эмоциональный настрой на совместную работу родителей с детьми;
- ✓ привлекать родителей к активному участию в мероприятиях, родительских собраниях.

**2. Календарный план воспитательной работы
объединения по интересам
«Основы разработки компьютерных игр от Scratch до Unity»
на 2024-2025 учебный год**

№ п/п	Направление воспитательной деятельности	Мероприятие (форма, название)	Сроки
1	Работа с родителями	Родительское собрание	сентябрь, май
2	Здоровьесберегающее направление	Викторина Правила дорожного движения	сентябрь
3	Культурологическое направление	Фотовыставка «Мой Белгород»	Сентябрь
4	Духовно-нравственное направление	Мероприятие, посвященное Дню пожилого человека «Мастер класс по созданию открытки»	Октябрь
5	Гражданско-патриотическое направление	Викторина «Россия – родина моя»	Октябрь
6	Здоровьесберегающее направление	Мероприятие «Здоровье – это бесценный дар»	Ноябрь
7	Духовно-нравственное направление	Мероприятие, посвященное Дню Матери Мастер-класс «Создание анимационной открытки-подарка»	Ноябрь
8	Гражданско-патриотическое направление	Морской бой «Юные партизаны», посвященный Дню Героев России	декабрь
9	Культурологическое	Мастер-класс по работе с 3D-	декабрь

	направление	ручкой «Новогодние игрушки»	
10	Гражданско-патриотическое направление	Просмотр фильма о блокадном Ленинграде	январь
11	Культурологическое направление	Игра «Где логика», посвященная миру флоры и фауны	январь
12	Гражданско-патриотическое направление	Мастер-класс по работе с 3D-ручкой «Символы России»	февраль
13	Культурологическое направление	Игра-викторина, посвященная 23 февраля «А ну-ка, мальчики!»	февраль
14	Культурологическое направление	Игра-викторина, посвященная 8марта «А ну-ка, девочки!»	март
15	Здоровьесберегающее направление	Выставка рисунков «Я за ЗОЖ»	март
16	Экологическое направление	Конкурс рисунков «Пернатые друзья», посвященный Всемирному дню птиц	апрель
17	Духовно-нравственное направление	Фотовыставка «Моя Семья»	апрель
18	Гражданско-патриотическое направление	Конкурс рисунков «Помню. Горжусь»	май
19	Культурологическое направление	Игра в кино «Путешествие по русским сказкам и мультикам»	май

Список используемой литературы

1. Юдина Н.А. Досуговые программы для детей и подростков. Изд 2, Волгоград: Учитель, 2022г.
2. Буренко Л.Ю. Города-герои России: Листая истории славных страниц Теория и методика воспитания Волгоград: Учитель, 2022г.
3. Дубровская Е.Н. Игровые классные часы: правила дорожного движения. М: Центр педагогического образования, 2007г.
4. Малыгина Л.Б. Справочник педагога дополнительного образования Волгоград: Учитель, 2022г.