



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

«Цифровая реальность 2»

Направленность: *техническая*
Уровень программы: *базовый*
Возраст учащихся: *12 – 16 лет*
Срок реализации: *1 год*

Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Селюкова Елена Сергеевна

г. Белгород,
2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа:
авторская «Цифровая реальность 2» технической направленности**

Автор программы: Селюкова Елена Сергеевна

**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	7
1.3. Содержание программы	7
1.4. Календарный учебный график	9
1.5. Формы аттестации	10

2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы

2.1. Система оценки образовательной результатов	11
2.2. Оценочные материалы	12
2.3. Материально - техническое обеспечение	16
2.4. Методическое обеспечение	16
2.5. Информационное обеспечение	16
2.6. Список методической литературы	16

Приложение

№ 1. Программа воспитания

№ 2. Календарно – тематический план

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Современные учащиеся достаточно свободно чувствуют себя в мире компьютерных технологий. Часто они не задумываются, каким образом данные технологии появились, и просто пользуются результатами прогресса. Ученикам школ, где нет специализации на программировании, затруднительно осваивать языки программирования, что часто приводит к их отказу от профессий, связанных с ИКТ, при поступлении в высшие учебные заведения. Современная молодежь интересуется игровой индустрией, дизайном и виртуальной реальностью. Это можно использовать, чтобы подтолкнуть их к изучению информатики и заинтересовать их будущими профессиями, связанными с информационно-коммуникационными технологиями и программированием. Разработка игровых приложений, создание проектов 3D-графики и виртуальной реальности, может значительно повысить мотивацию к обучению, помочь преодолеть познавательные трудности и ускорить интеллектуальное развитие детей. Учебный план не может вместить все то, что интересует обучающихся, и все то, что необходимо для практического овладения предметом. Одним из решений данной проблемы является организация объединения по интересам. Проведение занятий даёт возможность педагогу подбирать темы, которые заинтересуют обучающихся.

Программа дополнительного образования «Цифровая реальность 2» направлена на раннее знакомство с компьютером, позволяющее сделать занятия более интерактивными и захватывающими, предоставляет возможность показать учащимся, что информатика – может быть интересной и увлекательной. А также – на знакомство с азами алгоритмики, приобретение начальных навыков программирования и 3D-моделирования, создания проектов виртуальной реальности.

Программа разработана с учетом возрастных и психологических особенностей детей 12-16 лет. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа – **авторская, технической направленности.**

Актуальность настоящей программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность изучения программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции,

необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Обучение по данной программе позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа «Цифровая реальность 2» построена для обучающихся, прошедших обучение по программе «Цифровая реальность». В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Целью программы «Цифровая реальность 2» является подготовка обучающихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности.

Задачи программы:

Образовательные:

- ✓ научить обучающихся использовать компьютерные технологии в повседневной жизни с учетом здоровьесбережения, скорости выполнения однотипных операций, безопасности при использовании коммуникативных технологий, информационной «гигиены»;
- ✓ создать условия для обучения обучающихся проектной деятельности;
- ✓ дать начальные знания о сущности информации и информационных процессов, устройстве компьютерной техники, программном обеспечении, логике работы систем и программировании;
- ✓ научить детей находить и использовать знания, полученные в образовательном процессе, при использовании технических устройств и информационных технологий;
- ✓ содействовать обучению детей практическим навыкам работы с компьютерной техникой и гаджетами.

Развивающие:

- ✓ расширить кругозор в сфере современных информационных технологий, информационных систем, поиска, хранения, обработки и применения информации;
- ✓ создать условия для формирования у детей навыков использования компьютерной техники, как практический инструмент для работы с информацией в учебной, повседневной и проектной деятельности.

Воспитательные:

- ✓ способствовать формированию у детей таких качеств как самостоятельность, аккуратность, пунктуальность, терпеливость, чувство меры, креативность и уверенность в своих силах;
- ✓ воспитывать у обучающихся интерес к информационным технологиям и последним тенденциям в этой отрасли.

Программа построена на специально отобранном материале и опирается на следующие **принципы обучения**:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

Возрастные особенности детей (данная программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста (12 - 16 лет)).

Средний школьный возраст - это возраст перехода от детства к юности. В этом возрасте происходит рост и развитие всего организма. Неравномерное физическое развитие детей оказывает влияние на их поведение: они часто жестикулируют, движения порывисты, плохо координированы. Характерная черта восприятия детей среднего школьного возраста – специфическая избирательность, поэтому содержание общеобразовательной (общеразвивающей) программы подобрано с учетом интересов и познавательных возможностей обучающихся. В этом возрасте идет интенсивное нравственное и социальное формирование личности.

Старший школьный возраст - все познавательные процессы, сформированные еще в подростковом возрасте, в старшем школьном возрасте будут только укрепляться и совершенствоваться. Главное для старшего школьника теперь - выход во взрослый мир, овладение профессией, а значит, нахождение своего места в мире. Доминантой становится выбор и овладение профессией, поскольку от этого зависит дальнейшая жизнь, которую избирает человек на пороге взрослой жизни. Соответственно новая доминанта изменяет отношение к учению, заставляя соотносить свои старания и практическое их применение.

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

Организация образовательного процесса

Срок реализации программы «**Цифровая реальность 2**»: 1 год

Количество часов: 144 часа

Рекомендуемый возраст детей: 12-16 лет

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Один академический час – 45 минут; между занятиями перерыв не менее 10 минут.

Наполняемость групп:

1 год обучения - 10-12 человек

Форма обучения: *очная*.

Возможна реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Цифровая реальность 2» с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Условия набора детей в объединение по интересам: принимаются все учащиеся, успешно освоившие программу «Цифровая реальность».

Занятия проводятся в кабинете, оборудованном согласно санитарно - эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 1.2.3685-21.

Уровень освоения программы – базовый, предназначен для получения обучающимися базовых знаний в области информационных технологий, программирования и сопутствующих дисциплин (*информатика и технические дисциплины*).

Планируемые результаты программы

Обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- устройство ПК, периферическое оборудование и основное ПО;
- особенности серфинга и безопасности в сети Интернет;
- иметь представление о компьютерных вирусах и антивирусных программах, визуальном программировании, различных видео и графических редакторах, конструкторах web-сайтов.

Обучающиеся должны уметь:

- работать в программах и облачных платформах: GDevelop 5, Roblox Studio, Blender, EV Studio и других;
- создавать свои компьютерные игры, проекты виртуальной реальности;
- ставить цель - создание проекта, планировать достижение этой цели;
- слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая реальность 2» разработана в соответствии с:

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 09.11. 2018 № 196).
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11. 2015 № 09-3242).
- Санитарно - эпидемиологические правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21.

1.2. Учебный план

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	<i>1</i>	<i>1</i>	2	Беседа, практическая работа
2	Начальная аттестация	<i>1</i>	<i>1</i>	2	Устный опрос, практическая работа
3	Интернет и кибербезопасность	<i>2</i>	<i>2</i>	4	Практическая работа
4	GDevelop 5	<i>6</i>	<i>50</i>	56	Мини-проект, практическая работа
5	Промежуточная аттестация	<i>1</i>	<i>1</i>	2	Тестирование, творческий проект
6	Roblox Studio	<i>4</i>	<i>22</i>	26	Мини-проект, практическая работа
7	Blender	<i>2</i>	<i>10</i>	12	Мини-проект, практическая работа
8	EV Studio	<i>4</i>	<i>16</i>	20	Мини-проект, практическая работа
9	Промежуточная аттестация по итогам года	<i>1</i>	<i>1</i>	2	Тестирование, творческий проект
10	Подготовка к конкурсам и мероприятиям	<i>8</i>	<i>8</i>	16	Творческий проект, выставка.
11	Итоговое занятие	<i>1</i>	<i>1</i>	2	Беседа, практическая работа
	Итого:	<i>31</i>	<i>113</i>	144	

1.3. Содержание программы

1. Вводное занятие – 2 часа

Теоретические сведения: Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Краткий обзор образовательной программы.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, демонстрация, контроль.

Материально-техническое обеспечение: компьютеры.

2. Начальная аттестация – 2 часа

Теоретические сведения: Устные вопросы для обучающихся.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, упражнения, контроль.

Материально-техническое обеспечение: проектор.

3. Интернет и кибербезопасность – 4 часа

Теоретические сведения: Браузеры. Серфинг и безопасность в Интернете.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа.

4. GDevelop 5 – 56 часов

Теоретические сведения: Интерфейс. Разработка компьютерных игр в GDevelop5.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: подготовка и защита проекта.

5. Промежуточная аттестация – 2 часа

Теоретические сведения: Тестовые задания для аттестации обучающихся.

Практическая работа: Практическая работа на ПК. Создание проекта.

Методы обучения: беседа, упражнения, контроль.

Материально-техническое обеспечение: проектор.

6. Roblox Studio – 26 часов

Теоретические сведения: Интерфейс. Скрипты в Roblox Studio. Разработка игр в Roblox Studio.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: подготовка и защита проекта.

7. Blender – 12 часов

Теоретические сведения: Интерфейс. Моделирование в Blender. Разработка проектов в Blender.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: подготовка и защита проекта.

8. EV Studio – 20 часов

Теоретические сведения: Интерфейс. Основные возможности. Разработка VR-приложений.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Методы обучения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: подготовка и защита проекта.

9. Промежуточная аттестация по итогам года – 2 часа

Теоретические сведения: Тестовые задания для аттестации обучающихся.

Практическая работа: Практическая работа на ПК. Создание проекта.

Методы обучения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

10. Подготовка к конкурсам и мероприятиям – 16 часов

Теоретические сведения: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта.

Практическая работа: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

Методы обучения: беседа, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материально-техническое обеспечение: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: подготовка и защита проекта.

11. Итоговое занятие – 2 часа

Теоретические сведения: Подведение итогов работы объединения по интересам за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

Практическая работа: Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке.

Методы обучения: беседа, итоговая выставка/презентация.

Материально-техническое обеспечение: компьютеры, проектор.

1.4. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Цифровая реальность 2»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество 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 которого узнает уровень подготовки обучающихся к занятиям.

Формы промежуточной аттестации: теоретическая часть - *тестирование*, практическая часть – *практическая работа (творческий проект)*.

Тестирование состоит из перечня вопросов по содержанию разделов программы.

Практическая работа (творческий проект) предполагает задания по пройденному материалу.

Формы аттестации обучающихся в течение учебного года

Аттестация	Сроки	Теория	Практика
Начальная аттестация	сентябрь	устный опрос	практическая работа
Промежуточная аттестация	декабрь	тестирование	творческий проект
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 знать правила техники безопасности при работе, грамотно излагать программный материал, без ошибок выполнять практическую работу.

Средний уровень – обучающиеся должны знать правила техники безопасности при работе, грамотно и, по существу, излагать программный материал, не допуская существенных неточностей в ответе, выполнять практическую работу с небольшими затруднениями.

Низкий уровень – обучающиеся не знают значительной части материала, допускают существенные ошибки, 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 детьми знаний в рамках программы обучения. Проводимые мероприятия направляют обучающихся к достижению более высоких вершин творчества, нацеливают на достижение положительного результата.

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

Подведение итогов реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Цифровая реальность 2» осуществляется в форме защиты проектов по выбранной теме и участия в конкурсах и выставках различных уровней.

2.2. Оценочные материалы

Контрольно-измерительные материалы для начальной аттестации

Теоретическая часть: устный опрос

1. Что называется компьютером, перечислите известные вам аппаратные части?
2. Как правильно включать и выключать компьютер или ноутбук? Есть ли какие-то правила обращения с компьютером?
3. Какие виды ПО вам знакомы?
4. Какие дополнительные устройства можно подключить к компьютеру и какие функции они выполняют?
5. Кто сможет рассказать, что такое браузер и поисковая система?
6. Перечислите виды компьютерной графики.
7. Перечислите виды компьютерной анимации.
8. Приведите примеры алгоритмов.
9. Чем программа отличается от алгоритма?
10. Что такое визуальное программирование?
11. Расскажите о виртуальной реальности.

Практическая часть: практическая работа

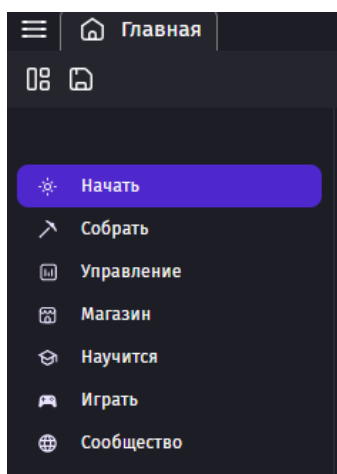
Создайте мини-проект в графическом редакторе/программе для создания компьютерной анимации/программе дополненной реальности.

Контрольно-измерительные материалы для промежуточной аттестации (1 полугодие)

Теоретическая часть: тестирование

Выберите правильный ответ:

1. Для того, чтобы создать новый проект в GDevelop 5, нужно нажать на кнопку



а)	
б)	
в)	
г)	

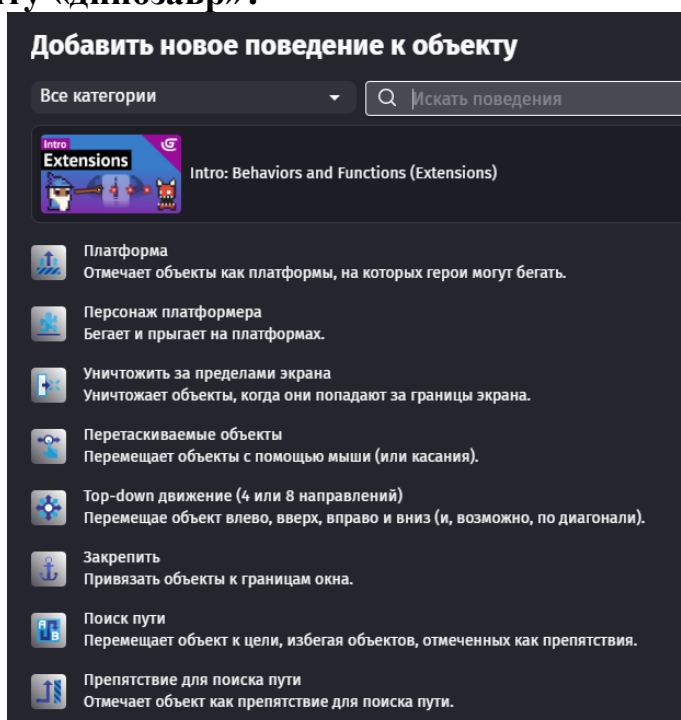
2. События в GDevelop состоят из

- а) объектов и условий;
- б) действий;
- в) условий и действий;
- г) действий и объектов.

3. Если к событию добавлено условие, то

- а) действия перестанут выполняться;
- б) действия будут выполняться только в том случае, если условие истинно;
- в) действия будут выполняться только в том случае, если условие ложно;
- г) действия будут выполняться бесконечно.

4. Создаём игру «Динозаврик в Гугл Хром». Какое поведение нужно добавить спрайту «динозавр»?

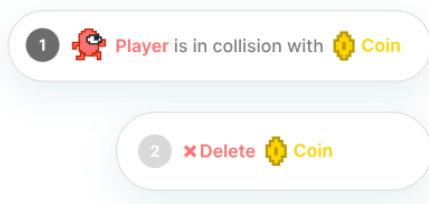


- а) платформа;
- б) персонаж платформера;

в) Top-down движение;

г) поиск пути.

5. Что произойдет?



а) при столкновении игрока с монетой начисляется ещё одна монета;

б) при столкновении игрока с монетой – игрок исчезнет;

в) при столкновении игрока с монетой – монета исчезнет.

Практическая часть: творческий проект

Создание проектов на компьютере.

Контрольно-измерительные материалы для промежуточной аттестации (2 полугодие)

Теоретическая часть: тестирование

1. Roblox Studio – это:

а) мультимедиа;

б) многопользовательская онлайн-игра;

в) приложение для разработки игр.

2. На каком языке программируют в Roblox?

а) Lua;

б) Python;

в) Java#.

3. Для чего предназначено Окно Explorer?

а) это окно, внутри которого находятся все команды и функции, которые есть в RB;

б) в нем находятся все сервисы для настройки уровня, а также самый важный из них Workspace;

в) здесь находятся все свойства выбранного объекта;

г) здесь находятся различные объекты: модели, скрипты, звуки, пакеты моделей и т.д. созданные другими игроками и разработчиками.

4. Для чего предназначено Окно Properties?

а) в нем находятся все сервисы для настройки уровня, а также самый важный из них Workspace;

б) это окно, внутри которого находятся все команды и функции, которые есть в RB;

в) здесь находятся все свойства выбранного объекта;

г) здесь находятся различные объекты: модели, скрипты, звуки, пакеты моделей и т.д. созданные другими игроками и разработчиками.

5. Для чего предназначено Окно Toolbox?

- а) в нем находятся все сервисы для настройки уровня, а также самый важный из них Workspace;
- б) это окно, внутри которого находятся все команды и функции, которые есть в RB;
- в) здесь находятся все свойства выбранного объекта;
- г) здесь находятся различные объекты: модели, скрипты, звуки, пакеты моделей и т.д. созданные другими игроками и разработчиками.

6. Как мы можем запустить игру?

- а) нажав на кнопку Play;
- б) нажав на кнопку Stop;
- в) нажав на кнопку Run.

9. При выборе этого режима вы можете перемещать нужный вам объект, по игровой плоскости.

- а) Select;
- б) Move;
- в) Rotate;
- г) Scale.

10. Режим, который не позволяет объектам проходить друг через друга.

- а) Anchor;
- б) Collisions.

11. Технологии VR ...– это симуляция, воспроизводимая на экран, с использованием контроллеров, изображений, звука.

- а) полного погружения;
- б) реалистичного погружения;
- в) без погружения;
- г) с обратной связью.

12. Вставь пропущенные слова. Технология VR с эффектом полного погружения создает правдоподобную симуляцию ... мира с большой степенью детализации.

- а) дополнительного;
- б) виртуального;
- в) смешанного;
- г) реального.

13. Система, в которой реальные и виртуальные объекты взаимодействуют между собой, имеют конкретную форму и положение?

- а) дополненная реальность;
- б) виртуальная реальность;
- в) смешанная реальность.

14. Какие устройства ввода-вывода могут быть в виртуальной реальности?

- а) те же устройства ввода-вывода, что и в обычной реальности, плюс различные фантастические устройства ввода-вывода;
- б) только виртуальные устройства ввода-вывода;
- в) только те же самые устройства ввода-вывода, что и в обычной реальности.

Практическая часть: творческий проект

Создание проектов на компьютере.

2.3. Материально-техническое обеспечение

Аппаратное обеспечение:

- ЦП: Intel Core i7 5-го поколения или аналогичный от AMD.
- ОЗУ: 16 ГБ.
- Видеокарта: уровня Nvidia GTX 1060 с 6 ГБ видеопамяти или аналогичная от AMD.

Программное обеспечение:

Операционная система: Windows 10.

Компьютерные программы: Scratch 3.0, Roblox Studio, Tinkercad, EV Studio.

2.4. Методическое обеспечение

Для реализации программы 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, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

Средства обучения:

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

2.5. Информационное обеспечение программы

Интернет-ресурсы:

1. [GDevelop documentation - GDevelop documentation](#)
2. <https://www.roblox.com/>
3. <https://www.blenderdiplom.com/>
4. <https://eligovision.ru/>

2.6. Список методической литературы

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. № 273.
2. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования (Приказ МО РФ от 05.03.2004 № 1089). Стандарт основного Аила Ф.,
3. Кузнецов А.Г. «Создание компьютерных игр на платформе GDevelop». Издательство: БХВ-Петербург, 2020.
4. Кузнецов А.А. «Разработка игр на платформе Roblox Studio». Издательство: Питер, 2020.

**Программа воспитания и
календарный план воспитательной работы
объединения по интересам «Цифровая реальность 2»
на 2024-2025 учебный год**

***Педагог дополнительного образования:
Селюкова Елена Сергеевна***

1. Пояснительная записка

Развитие российского образования связано с утверждением принципов гуманизации и гуманитаризации, что проявляется в повороте к личности, содействию 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». (Ст. 2, п. 2, ФЗ № 304).

Адресат программы:

Настоящая программа воспитания разработана для детей **от 12 до 16 лет**, обучающихся в объединении по интересам **технической направленности «Цифровая реальность 2»**, 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 «Цифровая реальность 2» 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 «Цифровая реальность 2» на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Направление воспитательной деятельности	Мероприятие (форма, название)	Сроки
1	Работа с родителями	Родительское собрание	сентябрь
2	Гражданско-патриотическое направление	Виртуальный тур «Прохоровское сражение»	сентябрь
3	Экологическое направление	Конкурс цифровых рисунков «Живой лес»	октябрь
4	Культурологическое направление	Конкурс цифровых рисунков «Яркая осень»	октябрь
5	Здоровьесберегающее направление	Конкурс цифровых рисунков «Гимнастика для глаз»	ноябрь
6	Духовно-нравственное направление	Мероприятие, посвященное Дню Матери	ноябрь
7	Культурологическое направление	Виртуальный квест «Спаси Деда Мороза»	декабрь
8	Духовно-нравственное направление	Конкурс цифровых рисунков «Новогодняя сказка»	декабрь
9	Здоровьесберегающее направление	Конкурс анимаций «омпьютер за ЗОЖ»	январь
10	Духовно-нравственное направление	Конкурс цифровых рисунков и анимаций «Символ России»	январь
11	Гражданско-патриотическое направление	Виртуальный патриотический квест «Солдатская смекалка»	февраль
12	Культурологическое направление	Виртуальная экскурсия «Виртуальный Белгород»	февраль
13	Духовно-нравственное направление	Мастер-класс «Подарок маме»	март
14	Здоровьесберегающее направление	Виртуальная игра-квест «Кто хочет стать пожарным?»	март
15	Экологическое направление	Круглый стол «Береги лес от пожара!»	апрель

16	Культурологическое направление	Мастер-класс «Путешествуем в Лондон с дополненной реальностью»	апрель
17	Гражданско-патриотическое направление	Виртуальная игра-квест «Танковое сражение»	май
18	Здоровьесберегающее направление	Виртуальный квест «Безопасные каникулы»	май
19	Работа с родителями	Родительское собрание	май

Список используемой литературы

1. Маленкова П.И. Теория и методика воспитания - М., 2017;
2. Слостенин В.А. Методика воспитательной работы - изд.3-е-М, 2015;
3. Озорнина А.Г. Разговоры о важном - М., 2023;
4. Кузнецов А.П. Моя страна Россия. Символы Отечества - М., 2011.

Электронные ресурсы:

1. [Государственный военно-исторический музей-заповедник «Прохоровское поле» \(xn----ctbjbwigaaccdifcs7d.xn--p1ai\)](http://xn----ctbjbwigaaccdifcs7d.xn--p1ai)
2. <https://evtoolbox.school/courses/arpostcard>
3. [правила поведения летом по безопасности смотреть онлайн видео от Инна в хорошем качестве. \(rutube.ru\)](https://rutube.ru)
4. [Дети и пожар - Рекомендации для детей - Главное управление МЧС России по Белгородской области \(mchs.gov.ru\)](http://mchs.gov.ru)
5. [Панорамы улиц на карте Белгорода — Яндекс Карты \(yandex.ru\)](https://yandex.ru/maps/)