

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1
г. Новоузенска Саратовской области»**

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «30» 08.2024 г.

Утверждено
Приказ № 188
от «30» 08.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

**«ЛАБОРАТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»
(техническая направленность)**

Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Шигербаева Саяра Иргашевна,
педагог дополнительного образования

г.Новоузенск
2024 год

Содержание

| | |
|---|----|
| 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы: | 3 |
| 1.1 Пояснительная записка | 3 |
| 1.2 Объем и сроки реализации, режим занятий, формы организации и проведения занятий | 4 |
| 1.3 Цели и задачи | 4 |
| 1.4 Планируемые результаты | 4 |
| 2. Комплекс организационно-педагогических условий: | 5 |
| 2.1 Учебный план | 5 |
| 2.2 Содержание учебного плана | 7 |
| 2.3 Календарный учебный график | 8 |
| 2.4 Методическое обеспечение программы | 13 |
| 2.5 Рабочая программа воспитания | 13 |
| 2.6 Календарный план воспитательной работы | 16 |
| 2.7 Условия реализации | 16 |
| 2.8 Оценочные материалы | 17 |
| 2.9 Список литературы | 18 |

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа кружка «Лаборатория компьютерных игр» является программой технической направленности.

Программа разработана в соответствии с действующими законодательными документами и на основании «Положения о разработке, принятии и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МОУ «СОШ №1 г. Новоузенска Саратовской области».

Актуальность

Актуальность программы состоит в ее содержании, направленном на развитие навыков креативного программирования. Креативное программирование расширяет знания и практические навыки, необходимые современным детям для создания динамичных и интерактивных компьютерных сред.

Практическая направленность программы может способствовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Новизна

Дополнительная образовательная программа «Лаборатория компьютерных игр» экспериментальная. Целью ее создания является изменение содержания, организационно- педагогических основ и методов обучения, направленных на интеллектуальное развитие личности и поддерживающих деятельностный подход в образовании.

Отличительная особенность

Отличительными особенностями данной программы являются: кейсовая система обучения, проектная деятельность обучающихся, освоение и получение базовых компетенций в сфере информационных технологий. Основное количество часов отводится практическому написанию программ.

Каждый обучающийся реализует индивидуальный проект в результате освоения программы, имеет прикладной характер и может быть использован по необходимости.

Педагогическая целесообразность программы.

Материал программы подобран с учетом личных пожеланий каждого учащегося. Деятельность учащихся предполагает их совместные занятия. На занятиях присутствуют все дети независимо от уровня подготовки. Большое внимание в реализации программы уделяется самостоятельной подготовке каждого ребенка: тесты, практика, анализ выполненной работы, работы с компьютерными программами. Создать и проанализировать игру считается необходимым для совершенствования.

Возраст учащихся и их психологические особенности.

Программа адресована учащимся среднего школьного возраста от 10 до 14 лет и сформирована с учетом психолого-педагогических особенностей развития детей. Начало обучения совпадает с первым этапом подросткового развития — переходом к кризису младшего подросткового возраста, характеризующимся началом перехода от детства к взрослости, при котором центральным и специфическим новообразованием в личности подростка является возникновение и развитие самосознания — представления о том, что он уже не ребенок, т. е. чувства взрослости, а также внутренней переориентацией подростка с правил и ограничений, связанных с моралью послушания, на нормы поведения взрослых.

1.2 Объем и сроки реализации, режим занятий, формы организации и проведения занятий

Срок реализации программы- 1 год

Объем программы- 74 часа

Режим занятий- 2 раза в неделю по 2 академических часа (в неделю 2 часа), (1 академический час- 40 минут), перерыв между занятиями – 10 минут.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная

Наполняемость учебных групп составляет 10-15 человек.

1.3 Цель и задачи

Целью программы является развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся средствами изучения и создания визуальных сред для программирования.

Задачи:

Обучающие:

1. обучить учащихся умению использовать базовые понятия программирования;
2. способствовать получению первоначального практического опыта проектной работы.

Воспитательные:

1. сформировать у обучающихся мотивацию к получению образования в ИТ-сфере;
2. сформировать у обучающихся навыки самоорганизации учащихся, их уверенности в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту.

Развивающие:

1. содействовать развитию алгоритмического стиля мышления;
2. содействовать развитию логического и творческого мышления.

1.4 Планируемые результаты и способы определения результативности образовательного процесса

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обывденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Code game lab и Scratch;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями спрайт, объект, скрипт, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Code game lab и Scratch;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Личностные результаты:

- сформирована готовность обучающихся к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- сформирована готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты, готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- сформирована способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания, ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения.

Метапредметные результаты:

- способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;
- анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними;
- разрабатывает и содержательно аргументирует стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Учебный план

| № | Название раздела, темы или модуля программы | Всего часов | В том числе: | | Форма контроля/аттестации |
|----------|--|--------------------|---------------------|-----------------|----------------------------------|
| | | | теория | практика | |
| 1. | Раздел 1. Первые опыты с KoduGamesLab | 4 | 2 | 2 | Контрольное задание |
| 2. | Раздел 2. Эксперименты с играми | 4 | 0 | 4 | Контрольное задание |

| | | | | | |
|---------------------|---|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 3. | Раздел 3. Самостоятельная разработка игры | 4 | 1 | 3 | Контрольное задание |
| 4. | Раздел 4. Первые опыты в Скретч | 6 | 3 | 3 | Контрольное задание |
| 5. | Раздел 5. Эксперименты с блоками | 9 | 2 | 7 | Контрольное задание |
| 6. | Раздел 6. Эксперименты с алгоритмами | 5 | 1 | 4 | Контрольное задание |
| 7. | Раздел 7. Эксперименты с играми | 25 | 7 | 18 | Контрольное задание |
| 8. | Раздел 8. Самостоятельная разработка игры | 11 | 1 | 10 | Презентация проекта |
| 9. | Воспитательные мероприятия | 6 | - | 6 | Наблюдение |
| Итого часов: | | 74 | 17 | 57 | |

2.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. Первые опыты с KoduGamesLab – (теория-2 часа, практика - 2 часа.)

Теория. О задачах программы и плане на учебный год. Правила техники безопасности. Знакомство с Kodu. Интерфейс визуального редактора. Создание клонов и порождаемых объектов. Опция «Родитель».

Практика. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Экскурсия по учреждению дополнительного образования. Создание, сохранение и открытие проекта. Практическая работа «Летающая рыба». Практическая работа «Создание игры с несколькими сценами».

Раздел 2. Эксперименты с играми- (практика-4 часа)

Практика. Эксперимент 1 «Стратегии»: практическая работа «Битва с монстрами». Эксперимент 2 «Лабиринт»: практическая работа «Выход из лабиринта». Эксперимент 3 «Гонки»: практическая работа «Гонки на байках». Эксперимент 4 «Логические игры»: практическая работа «Сокобан». Эксперимент 5 «Спортивные игры»: практическая работа «Футбол».

Раздел 3. Самостоятельная разработка игры - (теория-1 час, практика -3 часа.)

Практика. Практическая работа «Создание сценария».

Практическая работа по созданию кода, определяющего правила поведения игроков и объектов. Создание уровней. Практическая работа тестированию и отладке игры.

Теория. Эффектная и эффективная презентация.

Раздел 4. Первые опыты в Скретч (теория-3 часа, практика -3 часа.)

Теория. Интерфейс Скретч. Учетная запись Скретч. Скретч-студия. Создание, сохранение и публикация проекта. Пиксель. Растр. Инструменты графического редактора. Особенности растровой графики. Особенности векторной графики. Инструменты векторного редактора.

Практика. Создание учетной записи Скретч. Создание, сохранение проекта в он-лайн и оф-лайн среде. Публикация проекта в студии. Первые опыты с блоками. Создание фона для сцены и костюма для спрайта с помощью растрового графического редактора. Создание фона для сцены и костюма для спрайта с помощью растрового графического редактора. Создание интерактивного коллажа «Обо мне». Движение спрайта по сцене.

Создание вычислительных скриптов. Создание скриптов для обработки слов и списков.

Раздел 5. Эксперименты с блоками - (теория-2 часа, практика -7 часов.)

Практика. Создание анимационного музыкального видео проекта. Практические работы: «Персонажи», «Диалоги», «Сцены», «Отладка», «Передай дальше». Практические работы: «Лабиринт», «Пинг-понг», «Вертолет». Практические работы: «Головоломки», «Исправь программу!». Рисование по координатам. Использование клонирования для создания

множественных спрайтов.

Теория. Этапы разработки игры. Мини-проект «Взрыв шара», защита проекта.

Раздел 6. Эксперименты с алгоритмами - (теория-1 часа, практика - 4 часа.)

Теория. Полное и неполное ветвление. Простые и сложные условия.

Практика. Использование условных конструкций в приложениях. Использование циклических конструкций в приложениях. Использование вложенных циклов в приложениях. Использование рекурсии в приложениях.

Создание приложения. Сравнение строк. Расшифровка. Манипулирование строками. Понятие «список». Команды управления списками. Динамические списки. Использование списков. Поиск и сортировка в списке. Создание приложения «Волшебник-математик»

Раздел 7. Эксперименты с играми- (теория-7 часов, практика -18 часов.)

Теория. Создание фона и спрайтов. Управление спрайтом. Создание игры для двух игроков. Координаты. Область видимости переменной. Блоки движения. Условия. Клонирование. Интерактивность в программе. Анимация спрайтов.

Практика. Анимация спрайтов. Разработка и программирование игр: «Бегущий в лабиринте», «Баскетбол», «Арконоид», «Змейка», «Фруктовый ниндзя», «Битва с астероидами», «Платформер», «Виселица». Разработка и программирование игр «Тренажер счета», «Тест по ботанике».

Раздел 8. Самостоятельная разработка игры - (теория-1час, практика -10 часов.)

Практика. Практическая работа «Создание сценария». Практическая работа по созданию фонов и костюмов спрайтов. Практическая работа по созданию кода, определяющего правила поведения игроков и объектов. Создание уровней. Практическая работа по созданию начальных и конечных страниц. Организация взаимодействия между страницами. Практическая работа тестированию и отладке игры.

Теория. Эффектная и эффективная презентация.

Воспитательные мероприятия (6ч.) (Календарный план воспитательной работы)

2.3 Календарный учебный график

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|--|-------|-------|--------------------------|-------------------|--------------|-------------------------------------|------------------|----------------|
| Раздел 1. Первые опыты с Kodu Games Lab | | | | | | | | |
| 1. | | | | Беседа, практикум | 1 | Вводное занятие. Знакомство с Kodu. | Каб№8 | Тестирование |
| 2. | | | | практикум | 1 | Объекты Kodu. Пути перемещения | Каб№8 | Индивидуальное |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---------------------|---|---|-------|-------------------------------------|
| | | | | | | объектов. | | практическое задание |
| 3. | | | | Беседа, практикум | 1 | Клоны. Опция «Родитель». Дополнительные опции в игре. | Каб№8 | Индивидуальное практическое задание |
| 4. | | | | практикум | 1 | Использование страниц. | Каб№8 | Индивидуальное практическое задание |
| Раздел 2. Эксперименты с играми | | | | | | | | |
| 5. | | | | практикум | 1 | Эксперимент 1. «Стратегии». | Каб№8 | Практическая работа |
| 6. | | | | практикум | 1 | Эксперимент 2. «Лабиринт». Эксперимент 3. «Гонки». | Каб№8 | Практическая работа |
| 7. | | | | практикум | 1 | Эксперимент 4. «Логические игры». | Каб№8 | Практическая работа |
| 8. | | | | практикум | | Эксперимент 5. «Спортивные игры». | Каб№8 | Практическая работа |
| Раздел 3. Самостоятельная разработка игры | | | | | | | | |
| 10. | | | | творческая работа | 1 | Создание сценария игры. Разработка виртуального мира. | Каб№8 | Демонстрация проектов |
| 11. | | | | Сам. работа | 1 | Создание кода. Начало и окончание игры. | Каб№8 | Практическая работа |
| 12. | | | | Сам. работа | 1 | Тестирование и отладка. | Каб№8 | Практическая работа |
| 13. | | | | презентация | 1 | Презентация игры. | | |
| Раздел 4. Первые опыты в Скретч | | | | | | | | |
| 14. | | | | беседа практикум | 1 | Что такое Скретч? | Каб№8 | Тестирование |
| 15. | | | | беседа практикум | 1 | Опыты с растровой графикой. | Каб№8 | Практическая работа |
| 16. | | | | беседа практикум | 1 | Опыты с векторной графикой. | Каб№8 | Практическая работа |
| 18. | | | | практикум | 1 | Опыты с блоками Движение. | Каб№8 | Практическая работа |
| 20. | | | | практикум | 1 | Опыты с числами. | Каб№8 | Практическая работа |
| 21. | | | | практикум | 1 | Опыты со словами. | Каб№8 | Практическая работа |
| Раздел 5. Эксперименты с блоками | | | | | | | | |
| 22. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Анимация». | Каб№8 | практической работы |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|-------------------|---|---|-------|-------------------|
| 23. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Персонажи и диалоги». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 24. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Сенсоры». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 25. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Счет». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 26. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Взаимодействие». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 27. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Рисование». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 29. | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Клонирование». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 30. | | | | презентация | 1 | Мини-проект «Взрыв шара». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 31. | | | | презентация | 1 | Презентация мини-проектов | Каб№8 | |
| Раздел 6. Эксперименты с алгоритмами. | | | | | | | | |
| 33 | | | | Беседа, практикум | 1 | Вводное занятие. Эксперимент «Принятие решений» | Каб№8 | Тестирование |
| 34 | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Циклические алгоритмы». Эксперимент «Стоп-команды. Функции счета». | Каб№8 | Анализ работы |
| 35 | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Рекурсия». Мини-проект «Тренажер счета» | Каб№8 | Анализ работы |
| 36 | | | | практикум | 1 | Эксперимент «Строки». Эксперимент «Списки». | Каб№8 | Анализ работы |
| 37 | | | | практикум | 1 | Мини-проект «Волшебник-математик». | Каб№8 | Тестирование игры |
| Раздел 7. Эксперименты с играми | | | | | | | | |
| 39 | | | | беседа | 1 | Эксперимент «Анимационная заставка». Эскиз проекта. Начало работы. | Каб№8 | Анализ работы |
| 40 | | | | практикум | 1 | Игра «Анимационная заставка». Программирование. Отладка. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 41 | | | | беседа | 1 | Игра «Бегущий в лабиринте». | Каб№8 | Тестирование игры |

| | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|-----------|---|--|-------|-------------------|
| | | | | | | Эскиз проекта. Создание уровней. | | |
| 42 | | | | практикум | 1 | Игра «Бегущий в лабиринте». Ограничения, награды. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 44 | | | | беседа | 1 | Игра «Баскетбол». Эскиз проекта. Движение героя. Сценарий кольца. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 45 | | | | практикум | 1 | Игра «Баскетбол». Броски. Режим двух игроков. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 46 | | | | беседа | 1 | Игра «Арканоид». Эскиз проекта. Программирование мяча и кирпичиков. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 47 | | | | практикум | 1 | Игра «Арканоид». Выигрыш и проигрыш. Отладка. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 48 | | | | практикум | 1 | Игра «Змейка». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 49 | | | | беседа | 1 | Игра «Фруктовый ниндзя». Эскиз проекта. Подготовка фонов и костюмов. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 50 | | | | практикум | 1 | Игра «Фруктовый ниндзя». Заставка. Движущиеся объекты. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 52 | | | | беседа | 1 | Игра «Битва с астероидами». Эскиз проекта. Сценарий космолета | Каб№8 | Тестирование игры |
| 56 | | | | практикум | 1 | Игра «Битва с астероидами». Стрельба. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 55 | | | | беседа | 1 | Игра «Платформер». Эскиз проекта. Гравитация, падения и приземления. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 56. | | | | практикум | 1 | Игра «Платформер». Склоны и стены. Прыжки. Препятствия. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 57 | | | | практикум | 1 | Игра «Платформер». Хитбокс. Анимация ходьбы. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 58 | | | | практикум | 1 | Игра «Платформер». Уровни. Крабы и яблоки. | Каб№8 | Тестирование игры |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--------------------|---|--|-------|-------------------|
| | | | | | | Отладка. | | |
| | | | | практикум | 1 | Игра «Платформер». Уровни. Крабы и яблоки. Отладка. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 59 | | | | практикум | 1 | Игра «Виселица». Эскиз проекта. Фон. Костюмы. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 60 | | | | практикум | 1 | Игра «Виселица». Программирование спрайтов. Отладка. | Каб№8 | Тестирование игры |
| 61 | | | | практикум | 1 | Учебные игры. Игра «Тренажер счета». | Каб№8 | Тестирование игры |
| | | | | практикум | 1 | Учебные игры. Игра «Тренажер счета». | Каб№8 | Тестирование игры |
| | | | | практикум | 1 | Учебные игры. Игра «Тренажер счета». | Каб№8 | Тестирование игры |
| | | | | практикум | 1 | Учебные игры. Игра «Тест по ботанике». | Каб№8 | Тестирование игры |
| 62 | | | | практикум | 1 | Учебные игры. Игра «Тест по ботанике». | Каб№8 | Тестирование игры |
| Раздел 8. Самостоятельная разработка игры | | | | | | | | |
| 63 | | | | Сам.работа | 1 | Создание сценария игры | Каб№8 | Тестирование игры |
| 64 | | | | Сам.работа | 1 | Разработка фона и персонажей | Каб№8 | Тестирование игры |
| 65 | | | | Сам.работа | 1 | Разработка фона и персонажей | Каб№8 | Тестирование игры |
| 66 | | | | Сам.работа | 1 | Создание кода. Начало и окончание игры | Каб№8 | Тестирование игры |
| 67 | | | | Сам.работа | 1 | Создание кода. Начало и окончание игры | Каб№8 | Тестирование игры |
| 68 | | | | Сам.работа | 1 | Тестирование и отладка | Каб№8 | Тестирование игры |
| 69 | | | | Сам.работа | 1 | Тестирование и отладка | Каб№8 | Тестирование игры |
| 70 | | | | презентация | 1 | Презентация игры | Каб№8 | |
| 71 | | | | презентация | 1 | Презентация игры | Каб№8 | |
| 72 | | | | презентация | 1 | Презентация игры | Каб№8 | |
| 73 | | | | Праздник рефлексия | 1 | Итоговое занятие. | Каб№8 | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|----|-----------------------------|--|--|
| | | | | | 6 | Итого воспитательная работа | | |
| | | | | | 74 | Итого | | |

2.4 Методическое обеспечение программы

Методы обучения:

- словесный, наглядный практический;
- объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный;
- игровой, дискуссионный, проектный и др.

Педагогические технологии

При организации обучения используется дифференцированный, индивидуальный подход. На занятиях используются следующие педагогические технологии: кейс технология, междисциплинарного обучения, проблемного обучения, развития критического мышления, здоровьесберегающая, информационно коммуникационные технологии и электронные средства обучения, игровая, проектная, исследовательская.

Групповые формы обучения:

- групповая работа на занятии. Данная форма направлена на формирование социально-значимых качеств, достижение высоких творческих результатов.

2.5 Рабочая программа воспитания

Цель: создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося

Задачи:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний и сформированных отношений в жизни, практической деятельности.

Направления воспитания

- Гражданское воспитание;
- Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности;
- Духовное и нравственное воспитание детей на основе российских традиционных ценностей;
- Приобщение детей к культурному наследию;

- Физическое воспитание и формирование культуры здоровья;
- Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение;
- Экологическое воспитание.

| Направление воспитательной работы | Задачи поданному направлению |
|---|---|
| <i>Гражданское воспитание</i> | <ul style="list-style-type: none"> • создание условий для воспитания у учащихся активной гражданской позиции, гражданской ответственности, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества; • развитие культуры межнационального общения; • воспитание уважительного отношения к национальному достоинству людей, их чувствам, религиозным убеждениям; • развитие в детской и подростковой среде ответственности, принципов коллективизма и социальной солидарности. |
| <i>Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности</i> | <ul style="list-style-type: none"> • формирование у учащихся патриотизма, чувства гордости за свою Родину, готовности к защите интересов Отечества, ответственности за будущее России на основе развития программ патриотического воспитания детей; • развитие у подрастающего поколения уважения к таким символам государства, как герб, флаг, гимн Российской Федерации, к историческим символам и памятникам Отечества. |
| <i>Духовное и нравственное воспитание детей на основе российских традиционных ценностей</i> | <ul style="list-style-type: none"> • развитие у учащихся нравственных чувств (чести, долга, справедливости, милосердия и дружелюбия); • формирование выраженной в поведении нравственной позиции, в том числе способности к сознательному выбору добра; • развитие сопереживания и формирования позитивного отношения к людям, в том числе к лицам с ограниченными возможностями здоровья и инвалидам; • содействие формированию у учащихся позитивных жизненных ориентиров и планов; • оказание помощи учащимся в выработке моделей поведения в различных трудных жизненных ситуациях, в том числе проблемных, стрессовых и конфликтных |
| <i>Приобщение детей к культурному наследию</i> | <ul style="list-style-type: none"> • эффективное использование уникального российского культурного наследия, в том числе литературного, музыкального, художественного, театрального и кинематографического; • создание равных для всех детей возможностей доступа к культурным ценностям; • воспитание уважения к культуре, языкам, традициям и обычаям народов, проживающих в Российской Федерации; • приобщение учащихся к классическим и современным высокохудожественным отечественным и мировым произведениям искусства и литературы; • создание условий для доступности музейной и театральной культуры для детей; • проведение культурных мероприятий, направленных на популяризацию российских культурных, нравственных и |

| | |
|--|--|
| | <p>семейных ценностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование у подрастающего поколения ответственного отношения к своему здоровью и потребности в здоровом образе жизни; • формирование в детской, подростковой и семейной среде системы мотивации к активному и здоровому образу жизни, занятиям физической культурой и спортом, развитие культуры здорового питания; • развитие культуры безопасной жизнедеятельности, профилактика наркотической и алкогольной зависимости, табакокурения и других вредных привычек; • содействие проведению массовых общественно-спортивных мероприятий и привлечение к участию в них учащихся. |
| <p><i>Физическое воспитание и формирование культуры здоровья</i></p> | |
| <p><i>Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • воспитание у учащихся уважения к труду и людям труда, трудовым достижениям; • формирование у учащихся умений и навыков самообслуживания, потребности трудиться, добросовестного, ответственного и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности, включая обучение и выполнение домашних обязанностей; • развитие навыков совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий; • содействие профессиональному самоопределению, приобщения учащихся к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии. |
| <p><i>Экологическое воспитание</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • развитие у учащихся и их родителей экологической культуры, бережного отношения к родной земле, природным богатствам России и мира; • воспитание чувства ответственности за состояние природных ресурсов, умений и навыков разумного природопользования, нетерпимого отношения к действиям, приносящим вред экологии. |

Формы и методы воспитательной работы

- организация интересной и полезной для обучающихся совместной воспитательной деятельности, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах (акции, экскурсии, праздники, коллективные творческие дела, творческие проекты по различным направлениям и т.п.), которая будет способствовать укреплению традиций, формированию и развитию коллектива;

- участие в конкурсах, выставках и фестивалях, конференциях, соревнованиях различных уровней;

- регулярное информирование родителей об успехах и проблемах их детей, о жизни объединения в целом; индивидуальные диалоги; информация на официальном сайте.

Планируемые результаты воспитательной работы

- сформированность уважительного отношения к культуре и традициям родной страны, края, города;
- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- проявление самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки;
- активность в общении и взаимодействии со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- способность оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

2.6 Календарный план воспитательной работы

| Направления воспитательной деятельности | Мероприятия (форма, название) | Дата проведения | Кол-во часов |
|---|--|-----------------|--------------|
| <i>Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение</i> | День программиста. Квест-игра | сентябрь | 1 |
| <i>Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение</i> | День инженера. Интеграция наук. | октябрь | 1 |
| <i>Физическое воспитание и формирование культуры здоровья</i> | Викторина «Найди ключ к своему здоровью через IT» | ноябрь | 1 |
| <i>Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности</i> | Квиз, посвящённый дню космонавтики «Просто Космос» | март | 1 |
| <i>Физическое воспитание и формирование культуры здоровья</i> | Квест «Мы за ЗОЖ» | апрель | 1 |
| <i>Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности</i> | Всероссийская акция, посвященная Дню Победы | май | 1 |
| ИТОГО | | | 6 |

2.7 Условия реализации программы

Учебно-методический комплекс программы

Для реализации программы «Лаборатория компьютерных игр» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется. Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

Методические материалы для педагога

1. Методические рекомендации, конспекты занятий, сценарии мероприятий, памятки: памятки по темам программы, практические работы по темам программы, комплексы оздоровительно-

профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся.

2. Диагностический инструментарий: тесты для текущего контроля знаний, анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».

Дидактические материалы для учащихся

1. Медиапособия: учебные фильмы, компьютерные тесты, медиапрезентации по темам занятий.

2. Раздаточный материал по темам занятий: комплект задач и заданий разного уровня по каждой теме.

Материально-техническое обеспечение

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете используется следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2. Техническое и программное обеспечение. Для реализации данной программы требуются IBM-совместимые компьютеры с процессором типа Intel 80286 и выше.

На компьютерах должна быть установлена операционная система WindowsXP и выше или операционная система Linux.

Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультимедийная проекционная установка;
- принтер черно-белый, цветной;
- сканер;
- ксерокс;
- цифровой фотоаппарат.

2.8 Оценочные материалы

Методы отслеживания (диагностики) успешности овладения учащимися содержанием программы.

Психолого-педагогический мониторинг – это систематическая оценка уровня освоения дополнительной программы в течение учебного года.

Текущий контроль складывается из следующих компонентов.

Входная диагностика знаний. В начале учебных занятий педагогом проводится вводное тестирование для определения начального уровня знаний.

Оперативный контроль усвоения материала осуществляется по завершению изучения отдельной темы с помощью итоговой самостоятельной работы, творческой работы или тестирования.

Итоговый мониторинг проводится в форме тестирования по следующим параметрам:

- усвоение обучающимися предметных знаний и умений;

- качество и способность обучающегося работать самостоятельно и творчески.

Инструментарий оценивания:

✓ тест, выполненный в программе MyTest, состоящий из 10 вопросов с вариантами ответов, из которых 1 является правильным. 100-80% - 5 баллов, 79-60% - 4 балла, 59-30% - 3балла, 29-10% - 2 балла, менее 10% - 1 балл;

✓ оценочный лист итоговой работы; содержит 4 показателя: уровень сложности работы, качество оформления работы, степень самостоятельности работы, качество защиты; по каждому показателю можно набрать от 0 до 3 баллов, высокий уровень 12-10 баллов, средний уровень 9-6 баллов, низкий уровень 5-1 балл, 0 баллов – не освоил программу.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

2.9 Список литературы

1. Брыскина О.Ф., Михеева О.П., Останин Я.Е., Яникова Н.В. «Методическиерекомендации «Пять уроков по Kodu», 2013 г.
2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223с. – (Стандарты второго поколения).
3. Креативное программирование. К.Бреннан, К. Болкх, М. Чунг./ Гарвардская Высшаяшкола образования, 2017
4. Мажет Марджи Scratch самоучитель по программированию. /пер. с англ. М.Гескинойи С. Таскаевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017
5. Приемы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.
6. Программирование для детей./ К.Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус и др.; пер. сангл. С.Ломакина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015
7. Статья «Внеурочная деятельность в условиях ФГОС. Визуальное программирование в Kodu: первый шаг к ИТ-образованию», О.Ф. Брыскина, 2013 г.

