



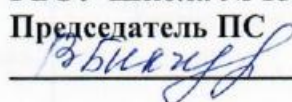
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«Школа № 1517»

Адрес: ул. Живописная д. 11, корп. 1, г. Москва, 123103
Телефон: 8 (495) 212-15-17, 8 (499) 720-25-67/69, E-mail: 1517@edu.mos.ru, <http://1517.mskobr.ru>
ОКПО 44433042, ОГРН 1037739147929, ИНН/КПП 7734132109/773401001

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете
ГБОУ Школа № 1517

Председатель ПС

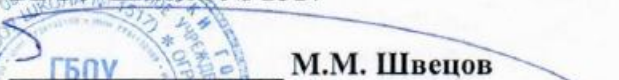
 В.В. Бикчурина

Протокол № 15 от «28» марта 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

ГБОУ Школа № 1517

 М.М. Швецов

Приказ № 84/1/ОРГ от «28» марта 2023 г.



Дополнительная общеразвивающая программа
Название программы: Мастерская интерактивных игр
Направленность: техническая
Уровень образовательной программы: ознакомительный
Срок реализации: 9 месяцев (36 ак.часов)
Возраст: 6-11 лет
Автор-составитель: Иванова Светлана Викторовна,
учитель начальных классов

Москва 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направление программы: техническое.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Индустрия создания компьютерных игр требует от разработчиков широкого спектра компетенций. Обучение школьников созданию компьютерных игр должно способствовать повышению интереса и мотивации учащихся к изучению школьных предметов информатики, математики, физики, литературы, истории и многих других. Первичным при этом является очевидное увлечение детей компьютерными играми. В процессе изучения технологии и инструментов разработки компьютерных игр у учащихся формируется восприятие компьютера и других электронных устройств не только как источника развлечений, но и как рабочего инструмента, востребованного во многих современных профессиях. Кроме того, благодаря увлекательной форме использования знаний различных дисциплин более эффективно происходит осознание межпредметных связей.

Создание компьютерных игр — это инструмент для развития у учащихся таких навыков XXI века, как:

- информационная грамотность — создавая проекты, дети работают с разными видами информации: текст, графика, анимация, звук;
- коммуникативные навыки — позволяет учащимся работать над проектами совместно;
- критическое и системное мышление — дети учатся критически мыслить и рассуждать: в проектах надо согласовывать поведение героев, их взаимодействие;
- креативность и любознательность.

Цель и задачи программы

Цель программы: развитие логики и алгоритмического мышления, творческих способностей, формирование базовых компетенций в области разработки компьютерных игр.

Задачи:

Образовательные:

- развитие у учащихся логики, алгоритмического, образного и аналитического мышления, творческих способностей;
- формирование знаний и умений по созданию анимации.

Воспитательные:

- формирование навыков работы в команде;
- формирование навыков систематизации информации, самообучения и самоконтроля.

Развивающие:

- формирование навыков сетевой коммуникации;
- отработка умений и навыков презентации проектов.

Категория учащихся по программе: 6-11 лет.

Срок реализации программы: 9 месяцев (36 ак.ч.).

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу (время занятий включает 45 мин. учебного времени и обязательный 15-минутный перерыв).

Формы и методы обучения: очная, групповая (занятия проводятся в разновозрастных или разновозрастных группах, численный состав группы — 15-20 человек).

Во время занятия у каждого ребенка есть компьютер (планшет).

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

- после успешного завершения курса программы обучающиеся смогут усовершенствовать навыки инженерного мышления.

Метапредметные:

- повысить точность и скорость выполнения разнообразных поставленных задач;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки, символы, схемы для решения учебных и познавательных задач.

Личностные:

- использовать полученные знания в личностном развитии;
- самостоятельно осуществлять творческие проекты.

В результате изучения курса

учащиеся будут знать:

- основы технологии разработки компьютерных игр и образовательных проектов.

учащиеся будут уметь:

- алгоритмически и логически мыслить;
- разрабатывать сценарии компьютерных игр и образовательных проектов;
- создавать анимацию и простые интерактивные игры;
- самообучаться.

Знания, умения и навыки, полученные учащимися при изучении курса, будут способствовать:

- углублению знаний, связанных с содержанием учебных предметов (информатика, математика, физика, литература и др.), и формированию межпредметных связей;
- повышению познавательной активности, формированию познавательного интереса, развитию интеллектуального и творческого потенциала;
- развитию коммуникативных и информационных компетенций учащихся.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный (тематический) план.

	Название раздела(модуля), темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	теория	практика	
1	Введение. Техника безопасности. Знакомство с процедурой регистрации на различных платформах.	1	1		Выполнение заданий
2	Работа и создание интерактивных игр в программе PowerPoint	5	1	4	Выполнение заданий
3	Работа и создание интерактивных игр на платформе Learnis	5	1	4	Выполнение заданий
4	Работа и создание интерактивных игр на платформе LearningApps	5	1	4	Выполнение заданий
5	Работа и создание интерактивных игр на платформе Udoba	5	1	4	Индивидуальный проект
6	Работа и создание интерактивных игр на платформе ETreniki	5	1	4	Индивидуальный проект
7	Работа и создание интерактивных игр на платформе Genially	5	1	4	Индивидуальный проект
8	Создание собственных игр	3		3	Индивидуальный проект
9	Конкурс творческих проектов	2		2	Творческая работа
	Итого	36	6	30	

1	Введение. Техника безопасности. Знакомство с процедурой регистрации на различных платформах.
2	Работа и создание интерактивных игр в программе PowerPoint
3	Работа и создание интерактивных игр в программе PowerPoint
4	Работа и создание интерактивных игр в программе PowerPoint
5	Работа и создание интерактивных игр в программе PowerPoint
6	Работа и создание интерактивных игр в программе PowerPoint
7	Работа и создание интерактивных игр на платформе Learnis
8	Работа и создание интерактивных игр на платформе Learnis
9	Работа и создание интерактивных игр на платформе Learnis
10	Работа и создание интерактивных игр на платформе Learnis
11	Работа и создание интерактивных игр на платформе Learnis
12	Работа и создание интерактивных игр на платформе LearningApps
13	Работа и создание интерактивных игр на платформе LearningApps
14	Работа и создание интерактивных игр на платформе LearningApps
15	Работа и создание интерактивных игр на платформе LearningApps
16	Работа и создание интерактивных игр на платформе LearningApps
17	Работа и создание интерактивных игр на платформе Udoba
18	Работа и создание интерактивных игр на платформе Udoba
19	Работа и создание интерактивных игр на платформе Udoba
20	Работа и создание интерактивных игр на платформе Udoba
21	Работа и создание интерактивных игр на платформе Udoba
22	Работа и создание интерактивных игр на платформе ETreniki
23	Работа и создание интерактивных игр на платформе ETreniki
24	Работа и создание интерактивных игр на платформе ETreniki
25	Работа и создание интерактивных игр на платформе ETreniki
26	Работа и создание интерактивных игр на платформе ETreniki
27	Работа и создание интерактивных игр на платформе Genially
28	Работа и создание интерактивных игр на платформе Genially
29	Работа и создание интерактивных игр на платформе Genially
30	Работа и создание интерактивных игр на платформе Genially
31	Работа и создание интерактивных игр на платформе Genially
32	Создание собственных игр
33	Создание собственных игр
34	Создание собственных игр
35	Защита проектов.
36	Защита проектов.
	Итого: 36 часов

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контроль достижений учащихся осуществляется через наблюдение за активностью учащихся на учебных занятиях, беседы с учащимися при выполнении практических работ и защите проектной работы по данному факультативному занятию, а также участие в конкурсах по программированию и разработке игр.

В условиях личностно-ориентированного обучения все чаще происходят:

- смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме;
- перенос акцента с оценки на самооценку.

В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах проектов.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы

Требования к помещению для учебных занятий: в соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4 3648-20.

Для организации учебного процесса необходим учебный кабинет, рассчитанный на учебную группу до 20 учащихся из расчета 2 м² на человека.

Требования к мебели: стулья по количеству учащихся в группе и парты.

Требования к оборудованию учебного процесса: оборудование для демонстрации презентаций, аудио- и видеоматериалов, ПК с возможностью выхода в сеть Интернет, мультимедиапроектор, экран (желательно, более 3 м в диагонали).

Требования к оснащению учебного процесса: 20 компьютеров Macbook.

Методические особенности реализации программы

В зависимости от уровня подготовки, интересов и способностей учащихся учителю предлагается возможность использовать одну или несколько стратегий проектно-ориентированного обучения:

а) рассмотрение простых примеров, рекомендованных в программе учебно-демонстрационных игр, и реализация в течение одного или нескольких занятий одной такой игры или ее модификации (с учетом желания и творческих идей учащихся) – данная стратегия наиболее целесообразна на начальной стадии.

б) использование в качестве сквозных проектов концепций игр основных жанров, которые предлагают компании-разработчики игр (далее – геймдизайнеры) и их поэтапная реализация на протяжении нескольких занятий (в течение почти всего курса) с использованием графических библиотек и прочих материалов, переданных этими компаниями; у учащихся при этом развивается творческое мышление и способности к самообучению, самоорганизации и самоконтролю.

Основными формами и методами проведения учебных занятий являются: практические работы на компьютере, метод проектов, демонстрации с использованием видеоматериалов и наглядных средств (*по принципу «делай, как я»: учитель показывает, как использовать те или иные инструменты, а учащиеся повторяют за ним*), проблемные беседы, дискуссии, защита индивидуальных и коллективных проектов. В рамках курса возможны встречи с профессиональными разработчиками компьютерных игр, а также другими ИТ-специалистами.

Доступ к упоминаемым в учебной программе концепциям игр, графическим библиотекам и соответствующим методическим материалам, которые предоставляют геймдизайнеры, обеспечивается посредством сети Интернет.

Перечень нормативных документов

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р»;

3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

6. Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

7. Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

8. Приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 № 922 «О мерах по развитию дополнительного образования детей»;

9. Приказ Департамента образования и науки города Москвы от 18.08.2021 № 387 «Об утверждении Правил подачи заявления и зачисления в государственные образовательные организации, подведомственные Департаменту образования и науки города Москвы, реализующие дополнительные общеобразовательные программы, в электронной форме с использованием Официального портала Мэра и Правительства Москвы».

Список литературы

1. Ветушинский А. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. - Издательство Бомбора, 2021.
2. В. Сабиров Игра в цифры. Как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше. - Издательство Бомбора, 2021.
3. Программирование для детей / К. Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус [и др.]; пер. с англ. С. Ломакина.