

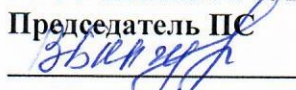


ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«Школа № 1517»

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 № 14 от «01» апреля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
ГБОУ Школа № 1517



 М.М. Швецов

Приказ № 121/1/ОРГ от «01» апреля 2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

Название программы: «Учись играючи в Minecraft»

Направленность: техническая

Уровень образовательной программы: ознакомительный

Срок реализации: 9 месяцев (36 часов)

Возраст: 6-11 лет

Автор-составитель: Иванова Светлана Викторовна,
учитель начальных классов

Москва 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Minecraft — компьютерная инди-игра в жанре песочницы с элементами симулятора выживания и открытым миром, позволяет конструировать 0-миры из кубов. Разработана шведским программистом Маркусом Перссоном, в Minecraft можно совмещать цифровой и реальный мир. Это интересная среда, где дети могут взаимодействовать и давать волю фантазии, исследовать мир. Minecraft — это использование игры в образовательных целях. Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Цель программы — развитие творческого мышления, умение работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Задачи программы состоят в развитии инженерно-архитектурных навыков, командной деятельности, развитии индивидуальных качеств личности. Решение данных задач способствует:

- выработке пространственного мышления;
- формированию архитектурных навыков.

Образовательные:

- помочь учащимся представить проект в среде Minecraft;
- отработать навыки развития архитектурного мышления;
- развивать творческие способности и логическое мышление;
- освоение навыков в работе на компьютере с использованием платформы Minecraft;
- развитие мелкой моторики;
- приобщение к проектно-творческой деятельности;
- развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; изобразительное искусство.

Воспитательные:

- воспитание дисциплинированности, самостоятельности, целеустремленности;
- формирование потребности в саморазвитии;
- содействовать формированию умения составлять план действий и применять его для решения практических задач;
- осуществлять анализ и оценку проделанной работы;
- развитие культуры общения;
- развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

- развитие речевых, интеллектуальных и познавательных способностей детей;
- развитие таких качеств, как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие чувства прекрасного;
- развитие умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности;
- развитие образного и пространственного мышления;

- развитие умений применять знания на практике.

Решение данных задач способствует:

- освоению платформы Minecraft;
- развитию навыков проектно-творческой деятельности;
- формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитию пространственного мышления, развитию критического мышления.

Категория учащихся по программе:

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 6 до 11 лет. Дети данного возраста способны выполнить задания по образцу, а также после изучения блока темы выполнить творческое задание.

Срок реализации программы: 9 месяцев, 36 часов.

Формы и режим занятий:

Формы организации образовательной деятельности и режим занятий - очная, групповая.

Во время занятия у каждого ребенка есть компьютер (планшет), численный состав группы 15-20 человек.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу (время занятий включает 45 минут учебного времени).

Планируемые результаты освоения программы:

Метапредметные:

- повысить точность и скорость выполнения разнообразных поставленных задач;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки, символы, схемы для решения учебных и познавательных задач.

Предметные: после успешного завершения курса программы обучающиеся смогут усовершенствовать навыки инженерного мышления;

Личностные:

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

Учащиеся должны знать, что такое мобы, биомы.

Учащиеся должны уметь строить простейшие сооружения, использовать Pixel Art.

Содержание программы Учебный (тематический) план. 1 год обучения

	Название раздела(модуля), темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Техника безопасности.	1	1		Выполнение заданий
2	Работа с биомами. Объекты, мобы, моды.	1		1	
3	Профессии в Minecraft.	3		3	
4	Знакомство с редстоуном. Освещение.	5	1	4	Индивидуальный проект
5	Развитие творческих способностей и архитектурного мышления.	17		17	
6	Pixel Art.	5	1	4	
7	Составление викторины.	2	1	1	

8	Конкурс творческих проектов.	2	2	Творческая работа
	Итого	36	6	30

Содержание учебно-тематического плана. 1 год обучения.

- 1 Техника безопасности и правила поведения. Среда Minecraft. История создания.
 - 2 Работа с биомами. Объекты, mobs, моды.
 - 3 Профессии в Minecraft. Охотник, строитель, дизайнер, рыболов.
 - 4 Профессии в Minecraft. Алхимик, фермер, кузнец, шахтер.
 - 5 Профессии в Minecraft. Художник.
 - 6 Знакомство с редстоуном. Фонарь.
 - 7 Освещение. Стекланные туннели.
 - 8 Освещение. Размещение света в стенах.
 - 9 Освещение. Использование плит.
 - 10 Освещение. Подсветка пола.
 - 11 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Пожарная лестница.
 - 12 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Городской дом.
 - 13 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Городской дом.
 - 14 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Блочная многоэтажка.
 - 15 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Дом будущего.
 - 16 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Автомобиль.
 - 17 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Автомобиль.
 - 18 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Метро.
 - 19 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Метро.
 - 20 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления.
 - 21 Зоопарк. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления.
 - 22 Зоопарк. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления.
 - 23 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Лабиринт.
 - 24 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Лабиринт.
 - 25 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Проект на свободную тему.
 - 26 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Проект на свободную тему
 - 27 Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Проект на свободную тему
 - 28 Разработка рисунка «Pixel
 - 29 Разработка рисунка «Pixel
 - 30 Разработка рисунка «Pixel
 - 31 Разработка рисунка «Pixel
 - 32 Разработка рисунка «Pixel
 - 33 Составление викторины.
 - 34 Составление викторины.
 - 35 Защита проектов.
 - 36 Защита проектов.
- Итого: 36 часа**

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

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.

Оценивание знаний, умений и навыков учащихся

Проверка знаний, умений и навыков, учащихся осуществляется путем оценивания практических работ (в том числе проектов), выполненных на уроках.

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- **текущий контроль** уровня усвоения материала осуществляется в виде еженедельного оценивания учителем технологических навыков работы на платформе Майнкрафт по выполненным учащимися практическим заданиям.

- **итоговый контроль** проводится в конце курса в виде творческой работы и фотоотчёта. Примерные темы творческого проекта: город будущего или проект сельская местность.

Формы и критерии оценки учебных результатов программы определяются по трём уровням:

1. Методы выявления результатов воспитания: беседа.
2. Методы выявления результатов развития: устные ответы учащихся, проекты.
3. Формы подведения итогов реализации программы: викторина, фотоотчёт.

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 25 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, мультимедиа-проектор, экран (желательно, более 3 м в диагонали).

Требования к оснащению учебного процесса: интерактивная доска.

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) Меган Миллер «Все секреты Minecraft», Эксмо, 2015
- 2) <http://www.edutainme.ru/post/minecraft-v-obrazovanii/>
- 3) Кристен Керни «Пошаговое руководство по строительству Minecraft», Москва 2017
- 4) Стивен О'Брайен «Продвинутое руководство Minecraft», Москва 2017

Приложения к программе
Календарно-тематический план 1 год обучения

Тема 1. Введение. Техника безопасности.	
	Занятие 1. Техника безопасности и правила поведения. Среда Minecraft. История создания.
Тема 2. Работа с биомами. Объекты, мобы, моды.	
	Занятие 2. Работа с биомами. Объекты, мобы, моды.
Тема 3. Профессии в Minecraft	
	Занятие 3. Профессии в Minecraft. Охотник, строитель, дизайнер, рыболов.
	Занятие 4. Профессии в Minecraft. Алхимик, фермер, кузнец, шахтер.
Тема 4. Знакомство с редстоуном. Освещение.	
	Занятие 5. Знакомство с редстоуном. Фонарь.
	Занятие 6. Освещение. Стекланные туннели.
	Занятие 7. Освещение. Размещение света в стенах.
	Занятие 8. Освещение. Использование плит.
	Занятие 9. Подсветка пола.
Тема 5. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления	
	Занятие 10. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Пожарная лестница.
	Занятие 11. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Городской дом.
	Занятие 12. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Городской дом.
	Занятие 13. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Блочная многоэтажка
	Занятие 14. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Дом будущего.
	Занятие 15. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Автомобиль.
	Занятие 16. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Автомобиль.
	Занятие 17. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Метро.
	Занятие 18. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Метро.
	Занятие 19. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Метро.

	Занятие 20. Зоопарк. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления.
	Занятие 21. Зоопарк. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления.
	Занятие 22. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Лабиринт
	Занятие 23. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Лабиринт
	Занятие 24. Развитие творческих способностей и архитектурного мышления. Проект на свободную тему.
Тема 6. Pixel Art	
	Занятие 25. Разработка рисунка «Pixel
	Занятие 26. Разработка рисунка «Pixel
	Занятие 27. Разработка рисунка «Pixel
	Занятие 28. Разработка рисунка «Pixel
Тема 7. Составление викторины.	
	Занятие 29. Составление викторины.
	Занятие 30. Составление викторины.
Тема 8. Защита проектов.	
	Занятие 31. Защита проектов.
	Занятие 32. Защита проектов.

Вопросы по Minecraft

1 Как переводится minecraft?

- маленький мир
- кирка и пещера
- маленький крафт
- шахтёрское ремесло

2. Ты пошёл в шахту и обнаружил там уголь. Чем будешь его копать?

- рукой
- топором
- мотыгой
- киркой

3. Дальше ты нашёл железо, а чем же его надо копать?

- тоже рукой, также как уголь, ведь так выпадет больше железа!
- деревянной киркой
- каменной киркой

4. А вот и редстоун, золото и алмазы, подскажешь, чем их копать?

- нет не подскажу, я не знаю!
- железной киркой
- конечно же рукой! чем же ещё!
- каменной киркой

5. Что бы ты взял с собой в пещеру?

- да ничо
- еду, меч, факел, верстак, печь, кирки, ну и ещё что-нибудь
- только еду
- не знаю

6. Кто создал minecraft?

- не знаю
- Билл Гейтс
- Маркус Перссон
- Зомби

7. Кто основатель игры minecraft?

- Маркус Перссон
- Билл Гейтс
- Mojang AB
- не знаю