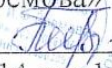


Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Ивантеевка  
имени И.Ф. Дрёмова Саратовской области»  
Центр дополнительного образования цифрового  
и гуманитарного профилей  
«Точка Роста»

Принято решением педагогического совета МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова» Протокол № 1 от «28» августа 2023 года	Утверждаю. Директор МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова»  О.М. Печерина Приказ № 114 от «1» сентября 2023 г.
---	---

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа

*технической направленности*

«PRO игры»

Возраст детей: 11-14 лет

Срок реализации: 5 месяцев

Вид программы: модифицированная

Разработчик программы

Барсова Ксения Андреевна

педагог дополнительного образования

с. Ивантеевка  
2023 год

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

## **1.1. Пояснительная записка**

Современный мир предъявляет новые требования к молодому поколению, вступающему в жизнь, так как будущее сегодняшних детей — это информационное общество.

Создание интерактивных игр прекрасный образовательный инструмент, который позволяет обучающимся напрямую взаимодействовать с IT миром. Разрабатывая игры, обучающиеся получают возможность познакомиться с профессиональными инструментами разработки, основами программирования и дизайна.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «PRO игры» **технической** направленности ориентирована на развитие мышления, умения получать знания, на использование имеющихся навыков для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом открываются при работе с компьютером.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в современном мире важное место занимает информация. Основным способом представления информации в сети Интернет являются интерактивные игры. Количество новых игр увеличивается каждый день с невероятной скоростью, благодаря относительной доступности их разработки.

У каждой интерактивной игры свои цели и задачи, которые реализуются благодаря возможностям и преимуществам интернет технологий.

**Отличительной особенностью** программы является то, что она позволит обучающимся повысить техническую грамотность в области использования полезных интернет – ресурсов, а также окажет благоприятное воздействие на формирование их нравственных качеств, развитие эстетических чувств. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «PRO игры» позволит обучающимся познакомиться с современными интернет-технологиями, научиться использовать современные инструменты веб-разработки, делать игры стильными и удобными.

### **Адресат программы:**

Программа рассчитана на детей 11 - 14 лет

### **Возрастные особенности:**

У обучающихся в этом возрасте происходит формирование личности, изменения условий жизни и деятельности. В соответствии с этим, работа с обучающимися данной возрастной категории направлена в основном на формирование первичных навыков использования интернет – ресурсов при реализации творческих проектов.

**Объем программы:** 20 часов

**Сроки реализации программ:** 5 месяцев

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу, длительностью 40 минут.

## 1.2. Цель и задачи программы:

**Цель программы:** формирование устойчивого интереса к разработке собственных игр и их публикации в сети.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

1. Познакомить с основными понятиями веб-разработки.
2. Сформировать навык разработки игр с помощью платформы LearningApps.org.
3. Сформировать навык использования итерационного подхода при решении различных задач.

4. Сформировать навык внесения изменений в уже созданные игры.

5. Сформировать навык публикации интерактивной игры в сети Интернет.

**Развивающие:**

1. Развивать логическое, алгоритмическое и критическое мышление.

2. Развивать навык публичного выступления и презентации.

**Воспитательные:**

1. Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам.

## 1.3. Планируемые результаты

**Предметные результаты:**

*Обучающиеся должны знать:*

1. основные приёмы и способы создания интерактивных игр.
2. назначение и функции различных шаблонов интерактивных игр;
3. правила использования интернет – платформ для создания игр;

*уметь:*

1. составлять игровые задания;
2. размещать игровые задания по заданному интерактивному шаблону;
3. редактировать ранее созданную интерактивную игру, размещать её в сети;
4. создавать интерактивный квест.

**Метапредметные результаты:**

1. самостоятельно определять цель своего обучения, формулировать для себя новые задачи в творческой деятельности;
2. уметь оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности её решения;

**Личностные результаты:**

1. развитие умения и навыков самостоятельной практической деятельности, повышение уровня самоконтроля;
2. формирование устойчивого интереса к знаниям в области компьютерной графики.

## 1.4. Учебный план

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Ознакомление, тестирование платформы LearningApps.org. Техника безопасности.	2	0,5	1,5	Практическое задание
2	Создание личного аккаунта на платформе LearningApps.org. Создание интерактивных игр по типу: «Хронологическая линейка», «Заполни пропуски».	2	0,5	1,5	Практическое задание
3	Разработка игровых заданий. Создание интерактивных игр по типу: «Кто хочет стать миллионером», «Парочки».	2	0,5	1,5	Практическое задание
4	Разработка игровых заданий. Создание интерактивных игр по типу: «Где находится это?», «Пазлы» «Угадай-ка»,	2	0,5	1,5	Практическое задание
5	Разработка игровых заданий. Создание интерактивных игр: по типу «Простой порядок», «Кросворд».	2	0,5	1,5	Практическое задание
6	Разработка игровых заданий. Создание интерактивных игр по типу: «Сортировка картинок», «Слова из букв».	2	0,5	1,5	Практическое задание
7	Разработка игровых заданий. Создание интерактивных игр по типу: «Классификация», «Найди пару».	2	0,5	1,5	Практическое задание
8	Разработка игровых заданий. Создание интерактивных игр по типу: «Оцените», «Викторина с выбором правильного ответа»	2	0,5	1,5	Практическое задание
9	Создание коллекции игр (квеста)	2	0,5	1,5	Практическое задание
10	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация квеста
<b>ИТОГО</b>		<b>20</b>	<b>4,5</b>	<b>15,5</b>	

## 1.5. Содержание учебного плана

**Тема 1.** Ознакомление, тестирование платформы LearningApps.org. Техника безопасности.

**Тема2.** Создание личного аккаунта на платформе LearningApps.org. Создание интерактивных игр по типу «Хронологическая линейка», «Заполни пропуски».

**Тема 3.** Разработка игровых заданий на тему «История Моей малой родины». Создание интерактивных игр по типу «Кто хочет стать миллионером», «Парочки».

**Тема 4.** Разработка игровых заданий на тему «Значимые места моей Малой Родины». Создание интерактивных игр по типу «Где находится это?», «Пазл «Угадайка»,

**Тема 5.** Разработка игровых заданий на тему «По улицам моей Малой Родины». Создание интерактивных игр по типу «Простой порядок», «Кросворд».

**Тема 6.** Разработка игровых заданий на тему «Цветы моей Малой Родины». Создание интерактивных игр по типу «Сортировка картинок», «Слова из букв».

**Тема 7.** Разработка игровых заданий на тему «Педагоги моей школы». Создание интерактивных игр по типу «Классификация», «Найди пару».

**Тема 8.** Разработка игровых заданий на тему «Герои моей Малой Родины». Создание интерактивных игр по типу «Оцените», «Викторина с выбором правильного ответа»

**Тема 9.** Создание коллекции игр (квеста) из ранее созданных игр.

**Итоговое занятие.** В рамках итогового занятия проводится презентация коллекции интерактивных игр, квеста.

## 1.6. Формы аттестации и их периодичность.

Планируемые результаты	Формы аттестации
<b>Предметные</b>	
<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.основные приёмы и способы создания интерактивных игр.</li> <li>2.назначение и функции различных шаблонов интерактивных игр;</li> <li>3.правила использования интернет – платформ для создания игр;</li> </ol> <p><i>уметь:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.составлять игровые задания;</li> <li>2. размещать игровые задания по заданному интерактивному шаблону;</li> <li>3.редактировать ранее созданную интерактивную игру, размещать её в сети;</li> <li>4.создавать интерактивный квест.</li> </ol>	Интеллектуальная игра «Виртуальный мир»
<b>Метапредметные</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.самостоятельно определять цель своего обучения, формулировать для себя новые задачи в творческой деятельности;</li> <li>2.уметь оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности её решения;</li> </ol>	Мини-проект «По местам Малой Родины»
<b>Личностные</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.развитие умения и навыков самостоятельной практической деятельности, повышение уровня самоконтроля;</li> <li>2.формирование устойчивого интереса к знаниям в области компьютерной графики.</li> </ol>	Презентация интерактивного квеста

### Формы контроля результатов:

- целенаправленное наблюдение (фиксация проявляемых обучающимися действий и качеств по заданным параметрам);
- результаты выполнения практических заданий.

### **Формы подведения итогов реализации программы.**

По окончании курса обучения по программе обучающимся предоставляется возможность ответить на вопросы и выполнить практическое задание, требующее проявить знания и навыки по ключевым темам программы, в форме презентации квеста.

## **2.Комплекс организационно - педагогических условий**

### **2.1.Методическое обеспечение**

Основными принципами обучения являются:

1. Научность. Принцип, предопределяющий сообщение обучающимся только достоверных, проверенных практикой сведений, при отборе которых учитываются новейшие достижения науки и техники.
2. Доступность. Предусматривает соответствие объема и глубины изучаемого материала уровню общего развития обучающихся в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.
3. Связь теории с практикой. Обязывает вести обучение так, чтобы дети могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.
4. Воспитательный характер обучения. Процесс обучения является воспитывающим, обучающийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.
5. Наглядность. Объяснение техники создания интерактивных игр, квестов с применением интернет - ресурсов.
6. Закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой.
7. Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей обучающихся.

### **2.2. Условия реализации программы**

**Форма обучения:** очная.

Программа реализуется на базе школы МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова», в кабинете «Класс информационных технологий» Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

### **Материально-техническое обеспечение.**

Ноутбуки НР  
Фотоаппарат  
Квадрокоптер  
Интерактивный комплекс  
Проектор  
Интернет

### **Кадровое обеспечение программы:**

Педагог дополнительного образования.

## 2.3.Список литературы

### для педагога

- 1.Алекс Дж. Шампандар . Искусственный интеллект в компьютерных играх.
- 2.Альтшуллер Г.С., Вёрткин И.М. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности – Минск, «Беларусь», 1994 г., 479 с.
- 3.Альтшуллер, Г.С. Найти идею: Введение в теорию решения изобретательских задач. – Петрозаводск: Скандинавия, 2003. – 189 с.
- 4.Вагнер Б. Эффективное программирование . 50 способов улучшения кода.
- 5.Вильямс, 2017. - 224 с.
- 6.Вильямс, 2007. - 768 с.
- 7.Вернон В. Предметно-ориентированное проектирование. Самое основное.
- 8.Клэйтон К. Создание компьютерных игр без программирования. – Москва, 2005.

### для обучающихся

1. Найсторм Б. Шаблоны игрового программирования – Robert Nystrom, 2014.– 354 с. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 370 с.
2. Потапов А.С. Малашин Р.О. Системы компьютерного зрения: Учебно методическое пособие по лабораторному практикуму. – СПб: НИУ ИТМО, 2012. – 41 с.
3. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. – Питер, 2016. – 240 с.
- 4 .Шелл Д. Искусство Геймдизайна (The Art of Game Design). – Джесси Шелл, 2008. — 435 с.