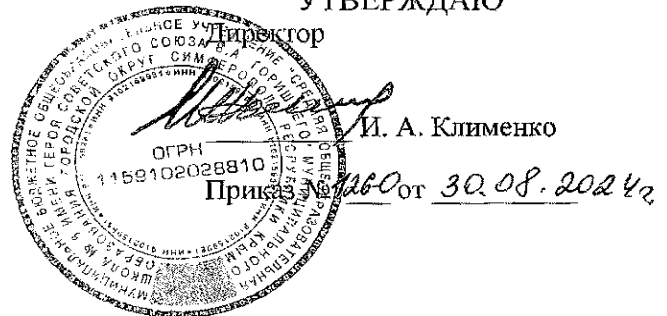


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 6 ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА В.А. ГОРИШНЕГО» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
Протокол № 13  
от «30» 08 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ЮНЫЙ ПРОГРАМИСТ»

Направленность: научно-техническая  
Срок реализации программы: 1 год  
Уровень программы: ознакомительный  
Вид программы: модифицированная  
Возраст обучающийся: 10-12 лет.

Автор-составитель: Мокеев В.В.  
педагог дополнительного образования

г. Симферополь,  
2024г.

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа кружка «Юный программист» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р;
- Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 01.12.2016 г. № 642 (в действующей редакции);
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3;
- Национальный проект «Образование» - ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);
- Приказ Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 13.07.2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. № 474. О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее - СП 2.4.3648-20).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 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»;

- Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (в действующей редакции);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Об образовании в Республике Крым: закон Республики Крым от 06.07.2015 г. № 131-ЗРК/2015 (в действующей редакции);

- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021 г. № 1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;

- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021 г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;

- Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022 г.

№ 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым»;

- Постановление Совета министров Республики Крым от 20.07.2023 г. № 510 «Об организации оказания государственных услуг в социальной сфере при формировании государственного социального заказа на оказание государственных услуг в социальной сфере на территории Республики Крым»;

- Постановление Совета министров Республики Крым от 17.08.2023 г. № 593 «Об утверждении Порядка формирования государственных социальных заказов на оказание государственных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям исполнительных органов Республики Крым, и Формы отчета об исполнении государственного социального заказа на оказание государственных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям исполнительных органов Республики Крым»;

- Постановление Совета министров Республики Крым от 31.08.2023 г. № 639 «О вопросах оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ» в соответствии с социальными сертификатами»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет». ФГАУ «Федеральный институт развития образования» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование», письмо от 18.11.2015 г. № 09-3242;

- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей, письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»;

- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 г. № ТС – 551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;

- Письмо Минпросвещения России от 19.03.2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего

профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 г. № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»;

- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.07.2023 г. № 04-423 «О направлении методических рекомендаций для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями)»;

- Письмо Минпросвещения России от 01.06.2023 г. № АБ-2324/05 «О внедрении Единой модели профессиональной ориентации» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования», «Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта Российской Федерации»);

- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 г. № АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно технологического и культурного развития страны»;

Программа **модифицированная** и составлена на основе примерной рабочей программы курса внеурочной деятельности «Основы программирования» которая была одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол № 5/22 от 25.08.2022, предоставлена ФГБНУ «Институт стратегии развития образования».

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы кружка «Юный программист»: научно-техническая

**Актуальность.** XXI век - век стремительного научно-технического прогресса, высоких технологий, большого потока доступной информации. Сегодня персональные компьютеры способны реализовывать большое количество алгоритмов. Умение использовать эти алгоритмы позволяет эффективно пользоваться компьютером. Уже в школе дети должны получить возможность для раскрытия своего потенциала, развития навыков ориентации в высокотехнологичном конкурентном мире.

Данная программа ориентирована на формирование у учащихся практических общеинтеллектуальных навыков работы на компьютере через изучение основ программирования, разработку компьютерной игры, а также создании сопутствующего для игры материала.

**Новизна программы.** Знания по созданию игр ученики получают в контексте практического применения, что дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

**Отличительная особенность программы** состоит в использовании игрового движка таловой (плиточной) графики с визуальным программированием, что значительно упростит усвоение материала.

**Педагогическая целесообразность** Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как правильно и эффективно пользоваться им.: Программа успешно решает данную проблему используя разработку игр как способ игровой формы решения поставленных задач.

**Адресат, объем и сроки освоения программы.** Целевая аудитория: 4-6 классы, максимальное количество обучающихся в группе – минимальное 12 человек, максимальное 30 человек.

**Уровень программы** Уровень программы: ознакомительный, занятия проводятся согласно утвержденному расписанию.

**Объем и сроки освоения программы**

Срок реализации программы – 1 год.

Режим работы 1 раза в неделю по 2 часа

Объем программы – 68 часов

Форма обучения – очная групповая

**Формы и методы обучения**

В процессе обучения используются различные формы занятий: традиционные, комбинированные и практические занятия. В раздел практической работы входит и самостоятельная работа учащихся, как на занятии, так и в виде задания на дом.

1. По источнику передачи и восприятию информации:
  - словесный (беседа, рассказ, диалог);
  - наглядный (видео материалы, фотоматериалы, показ педагога, сотрудничество в совместной продуктивной деятельности);
  - практический (разработка игры).
2. По дидактическим задачам:
  - знакомство с интерфейсом программы и терминологией;
  - восприятие информации через визуальные источники информации (фото, видео);
  - изучение готовых продуктов (игр).
3. По характеру деятельности:
  - маппинг локаций (создание игровых карт);
  - разработка правил игры (программирование игровых взаимодействий);
  - балансировка игры, (регулирование игровых взаимодействий, подгонка игрового баланса под разные этапы знакомства с игрой);
  - тестировал игр (устранение ошибок в коде игры).

**Особенности организации образовательного процесса**

Занятия - групповые

Группа - разновозрастная

Состав группы – постоянный

Основные виды учебной деятельности:

1. наблюдение
2. слушание объяснений учителя;
3. наблюдение за демонстрациями учителя;
4. программирование;
5. систематизация знаний;
6. работа с раздаточным материалом.
7. решение познавательных задач;
8. разрешение проблемных ситуаций.

## 1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** обучение основам гейм дизайна, особенностям использования таловых игровых движков, а также программ аудио и фото редактирования для создания сопутствующего материала.

**Задачи реализации программы:**

- создать условия для эффективного использования персональных компьютеров;
- научить создавать завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- научить создавать завершённые проекты, предполагающие организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- научить создавать завершённые проекты, предполагающие поиск необходимой информации;
- научить создавать завершённые проекты, требующие креативного подхода в реализации.

## 1.3 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ПРОГРАММЫ

Программа «Юный программист» руководствуется следующими приоритетами государственной политики в области воспитания:

- создание условий для воспитания здоровой, счастливой, свободной, ориентированной на труд личности;
- формирование у детей высокого уровня духовно-нравственного развития, чувства причастности к историко-культурной общности российского народа и судьбе России;
- поддержка единства и целостности, преемственности и непрерывности воспитания;
- поддержка общественных институтов, которые являются носителями духовных ценностей;
- формирование уважения к русскому языку как государственному языку Российской Федерации, являющемуся основой гражданской идентичности россиян и главным фактором национального самоопределения;
- обеспечение защиты прав и соблюдение законных интересов каждого ребенка, в том числе гарантий доступности ресурсов системы образования, физической культуры и спорта, культуры и воспитания;
- формирование внутренней позиции личности по отношению к окружающей социальной действительности;
- развитие на основе признания определяющей роли семьи и соблюдения прав родителей кооперации и сотрудничества субъектов системы воспитания (семьи, общества, государства, образовательных, научных, традиционных религиозных организаций, учреждений культуры и спорта, средств массовой информации, бизнес-сообществ) с целью совершенствования содержания и условий воспитания подрастающего поколения России.

## 1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

| № модуля | Название модулей               | Количество учебных часов |        |          | Форма аттестации/контроля |
|----------|--------------------------------|--------------------------|--------|----------|---------------------------|
|          |                                | Всего                    | Теория | Практика |                           |
| 1        | Интерфейс и возможности движка | 15                       | 11     | 4        | -                         |

|               |                                |           |           |           |                                   |
|---------------|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------------------------------|
| 2             | Мэпинг                         | 10        | 4         | 6         | -                                 |
| 3             | Кодинг                         | 16        | 11        | 5         | -                                 |
| 4             | Практические задания           | 20        | -         | 20        | Индивидуальные творческие задания |
| 5             | Тестирование готового продукта | 7         | -         | 7         | Выставка проектов                 |
| <b>ИТОГО:</b> |                                | <b>68</b> | <b>26</b> | <b>42</b> | <b>0</b>                          |

#### 1.4.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п         | Название тем                                                    | Количество учебных часов |           |           |
|---------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------|-----------|
|               |                                                                 | Всего                    | Теория    | Практика  |
| 1.            | Модуль 1. Знакомство с редактором                               | 1                        | 1         | -         |
| 2.            | Модуль 2. Тайлсеты                                              | 6                        | 3         | 3         |
| 3.            | Модуль 5. Первое тестирование игры                              | 1                        | -         | 1         |
| 4.            | Модуль 1. События, их значение и принцип работы                 | 1                        | 1         | -         |
| 5.            | Модуль 3. Создание персонажей                                   | 2                        | 1         | 1         |
| 6.            | Модуль 3. Диалоговые окна                                       | 1                        | 1         | -         |
| 7.            | Модуль 4. Создание игры с расширенной диалоговой системой       | 1                        | -         | 1         |
| 8.            | Модуль 5. Второе тестирование игры                              | 1                        | -         | 1         |
| 9.            | Модуль 3. Создание переходов между локациями                    | 1                        | -         | 1         |
| 10.           | Модуль 3. Команды управления процессом                          | 6                        | 6         | -         |
| 11.           | Модуль 4. Создание квестов по заранее заданным условиям         | 3                        | -         | 3         |
| 12.           | Модуль 5. Третье тестирование игры                              | 1                        | -         | 1         |
| 13.           | Модуль 3. Изображения и звуки                                   | 4                        | 2         | 2         |
| 14.           | Модуль 4. Внедрение изображения и музыки в игру                 | 1                        | -         | 1         |
| 15.           | Модуль 5. Четвертое тестирование игры                           | 1                        | -         | 1         |
| 16.           | Модуль 1. База данных часть 1                                   | 7                        | 4         | 3         |
| 17.           | Модуль 4. Создание боевые взаимодействия                        | 4                        | -         | 4         |
| 18.           | Модуль 5. Пятое тестирование игры                               | 1                        | -         | 1         |
| 19.           | Модуль 1. База данных часть 2                                   | 4                        | 3         | 1         |
| 20.           | Модуль 4. Создание локаций по заранее заданным условиям часть 1 | 4                        | -         | 4         |
| 21.           | Модуль 5. Шестое тестирование игры                              | 1                        | -         | 1         |
| 22.           | Модуль 1. Система генерации персонажей                          | 1                        | 1         | -         |
| 23.           | Модуль 1. Сравнения версий игрового движка                      | 1                        | 1         | -         |
| 24.           | Модуль 3. Плагины и генераторы                                  | 2                        | 1         | 1         |
| 25.           | Модуль 2. Создание креативны локаций                            | 3                        | -         | 3         |
| 26.           | Модуль 2. Работа с регионами                                    | 1                        | 1         |           |
| 27.           | Модуль 4. Создание локаций по заранее заданным условиям часть 2 | 3                        | -         | 3         |
| 28.           | Модуль 4. Финальная полировка игры                              | 4                        | -         | 4         |
| 29.           | Модуль 5. Финальное тестирование игры                           | 1                        | -         | 1         |
| <b>ВСЕГО:</b> |                                                                 | <b>68</b>                | <b>26</b> | <b>42</b> |

## 1.4.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### Модуль 1. Интерфейс и возможности движка

#### Тема 1. Знакомство с редактором (1 час)

Знакомство с игровым движком. Изучение расположения и предназначение инструментов программы, способы настройки программы и собственного проекта, выписка горячих клавиш.

#### Тема 2. События, их значения и принцип работы (1 час)

Изучение редактора событий и игровых команд. Настройка параметров событий.

#### Тема 3. База данных (11 часов)

Изучение и настройка базы данных игры: общие события, персонажи, классы, игровые предметы, умения, анимация, противники, состояния, визуальный стиль.

#### Тема 4. Система генерации персонажей (1 час)

Изучение редактора персонажей. Настройка персонажей для игры.

#### Тема 5. Сравнения версий игрового движка (1 час)

Сравнения разных версий игрового движка между собой.

Распределение учебных часов модуля 1 по четвертям

| № темы                                | 1<br>четве<br>рть | 2<br>четвер<br>ть | 3<br>четве<br>рть | 4<br>четвер<br>ть |
|---------------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Знакомство с редактором               | 1                 | -                 | -                 | -                 |
| События, их значения и принцип работы | 1                 | -                 | -                 | -                 |
| База данных                           | -                 | -                 | 11                | -                 |
| Система генерации персонажей          | -                 | -                 | -                 | 1                 |
| Сравнения версий программ             | -                 | -                 | -                 | 1                 |
| <b>Всего</b>                          | <b>2</b>          | <b>0</b>          | <b>11</b>         | <b>2</b>          |

Формы организации учебной деятельности:

1. фронтальная работа;
2. индивидуальная.

Основные виды учебной деятельности:

1. наблюдение;
2. слушание объяснений учителя;
3. наблюдение за демонстрациями учителя.

### Модуль 2. Мепинг

#### Тема 1. Тайлсеты (6 час)

Изучение тайловой, плиточная графика. Создание собственных сетов и редактирование существующих.

#### Тема 2. Создание локаций (3 час)

Создание и редактирование локации при помощи тайлов.

#### Тема 3. Работа с регионами (1 час)

Настраиваем код местности для создания уникальных событий.

### Распределение учебных часов модуля 2 по четвертям

| № темы             | 1<br>четве<br>рть | 2<br>четвер<br>ть | 3<br>четве<br>рть | 4<br>четвер<br>ть |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Тайлсеты           | 5                 | -                 | -                 | -                 |
| Создание локаций   | 1                 | -                 | -                 | 3                 |
| Работа с регионами | -                 | -                 | -                 | 1                 |
| <b>Всего</b>       | <b>6</b>          | <b>0</b>          | <b>0</b>          | <b>4</b>          |

Формы организации учебной деятельности:

1. фронтальная работа;
2. индивидуальная.

Основные виды учебной деятельности:

1. слушание объяснений учителя;
2. наблюдение за демонстрациями учителя;
3. программирование;
4. систематизация знаний;
5. работа с раздаточным материалом.

### Модуль 3. Кодинг

#### Тема 1. Создание персонажей (2 час)

Изучение процесса создания цифрового кода или скрипта с целью реализации алгоритма действий персонажей и игровых скриптов.

#### Тема 2. Вывод сообщений (1 час)

Создание и вывод сообщений. Показ диалогов между персонажами игры.

#### Тема 3. Создания переходов между локациями (1 час)

Создание переходов между игровыми картами

#### Тема 4. Команды управления процессом (6 час)

Логическое «И», логическое «ИЛИ», команды выбора решений, команды цикла.

#### Тема 5. Изображения и звуки (4 час)

Вывод изображений. Работа с изображениями. Фоновая музыка. Звуки действий.

#### Тема 6. Плагины и генераторы (2 час)

Подбираем готовые плагины для игры. Изучаем генератор персонажей.

### Распределение учебных часов модуля 3 по четвертям

| № темы                             | 1<br>четве<br>рть | 2<br>четвер<br>ть | 3<br>четве<br>рть | 4<br>четвер<br>ть |
|------------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Создание персонажей                | 2                 | -                 | -                 | -                 |
| Вывод сообщений                    | 1                 | -                 | -                 | -                 |
| Создания переходов между локациями | -                 | 1                 | -                 | -                 |
| Команды управления процессом       | -                 | 6                 | -                 | -                 |
| Изображения и звуки                | -                 | 4                 | -                 | -                 |
| Плагины и генераторы               | -                 | -                 | -                 | 2                 |
| <b>Всего</b>                       | <b>3</b>          | <b>11</b>         | <b>0</b>          | <b>2</b>          |

Формы организации учебной деятельности:

1. фронтальная работа;
2. индивидуальная.

Основные виды учебной деятельности:

1. слушание объяснений учителя;
2. наблюдение за демонстрациями учителя;
3. программирование;
4. систематизация знаний;
5. решение познавательных задач;
6. разрешение проблемных ситуаций.

#### **Модуль 4. Практически задания**

##### **Тема 1. Создание игры с расширенной диалоговой системой (1 час)**

Создание игры в жанре «Визуальная новелла»

##### **Тема 2. Создание квестов по заранее заданным условиям (3 час)**

Реализация случайного технического задания в своей игре, завязанного на логике работы игры.

##### **Тема 3. Внедрение изображения и музыки в игру (1 час)**

Улучшения игры при помощи картинок и звука

##### **Тема 4. Создание боевые взаимодействия (4 час)**

Создание игры в жанре «RPG» с боевыми взаимодействиями.

##### **Тема 5. Создание локаций по заранее заданным условиям (7 час)**

Реализация случайного технического задания в своей игре связанного с локациями

##### **Тема 6. Финальная полировка игры (4 час)**

Самостоятельная работа над игрой

**Распределение учебных часов модуля 4 по четвертям**

| <b>№ темы</b>                                   | <b>1<br/>четве<br/>рть</b> | <b>2<br/>четвер<br/>ть</b> | <b>3<br/>четве<br/>рть</b> | <b>4<br/>четвер<br/>ть</b> |
|-------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Создание игры с расширенной диалоговой системой | 1                          | -                          | -                          | -                          |
| Создание квестов по заранее заданным условиям   | -                          | 3                          | -                          | -                          |
| Внедрение изображения и музыки в игру           | -                          | 1                          | -                          | -                          |
| Создание боевые взаимодействия                  | -                          | -                          | 4                          | -                          |
| Создание локаций по заранее заданным условиям   | -                          | -                          | 4                          | 3                          |
| Финальная полировка игры                        | -                          | -                          | -                          | 4                          |
| <b>Всего</b>                                    | <b>1</b>                   | <b>4</b>                   | <b>8</b>                   | <b>7</b>                   |

Формы организации учебной деятельности:

1. фронтальная работа;
2. индивидуальная.

Основные виды учебной деятельности:

1. решение экспериментальных задач;
2. решение познавательных задач;
3. программирование;

## Модуль 5. Тестирование

### Тема 1. Тестирование игры (7 час)

Тестирование игры другими учениками для выявления ошибок и несбалансированных элементов.

Распределение учебных часов модуля 5 по четвертям

| № темы            | 1<br>четверть | 2<br>четверть | 3<br>четверть | 4<br>четверть |
|-------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Тестирование игры | 2             | 2             | 2             | 1             |
| Всего             | 2             | 2             | 2             | 1             |

Формы организации учебной деятельности:

1. фронтальная работа;
2. индивидуальная.

Основные виды учебной деятельности:

1. слушание и анализ выступлений своих товарищей;
2. редактирование программ.

## 1.5 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

### Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### Метапредметные результаты

#### Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

#### Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

#### Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиа сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

### **Предметные результаты**

- понимание значения информации для человеческой деятельности;
- понимание назначения компьютера как средства обработки различного вида информации;
- назначение основных устройств компьютера, назначение программы Калькулятор.
- Основные правила набора текста;
- Знать технологию создания и редактирования рисунка;
- Знание правил гигиены и безопасности при работе на ЭВМ;
- Умение в правильном порядке начинать и завершать работу с компьютером;
- Работать мышью;
- Запускать программу и завершать работу с ней;
- Изменять размеры и расположение окна;
- Выполнять расчеты при помощи программы Калькулятор;
- Умение набирать небольшой текст, исправить ошибки, изменить форму или при необходимости содержание;
- Умение выполнять несложные рисунки (графические изображения), изменять их форму, цвет с помощью простейшего графического редактора;
- Умение создавать объекты с помощью готовых форм;
- Умение строить модели в графическом редакторе;

## **2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

**Начало 2024/2025 учебного года – 09.09.2024;**

**Окончание 2024/2025 учебного года – 26.05.2025;**

**Окончание реализации программы – 26.05.2025.**

**Учебные периоды и их продолжительность:**

| <b>Учебные периоды</b> | <b>Начало периода</b> | <b>Окончание периода</b> | <b>Количество учебных недель</b> |
|------------------------|-----------------------|--------------------------|----------------------------------|
| <b>I четверть</b>      | <b>09.09.2024</b>     | <b>25.10.2024</b>        | <b>7</b>                         |
| <b>II четверть</b>     | <b>05.11.2024</b>     | <b>28.12.2024</b>        | <b>8</b>                         |
| <b>III четверть</b>    | <b>13.01.2025</b>     | <b>21.03.2025</b>        | <b>10</b>                        |
| <b>IV четверть</b>     | <b>01.04.2025</b>     | <b>26.05.2025</b>        | <b>8</b>                         |

**Продолжительность каникул:**

| <b>Каникулярный период</b> | <b>Начало периода</b> | <b>Окончание периода</b> |
|----------------------------|-----------------------|--------------------------|
| <b>Осенний</b>             | <b>26.10.2024</b>     | <b>04.11.2024</b>        |
| <b>Зимний</b>              | <b>29.12.2024</b>     | <b>12.01.2025</b>        |
| <b>Весенний</b>            | <b>22.03.2025</b>     | <b>31.03.2025</b>        |

**Продолжительность уроков – 40 минут**

### **2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Для организации кружка необходимо следующее материально-техническое оснащение:

- Учебный кабинет;
- Столы;
- Стулья;

- Персональный компьютер или ноутбук на каждого члена кружка;
- Проектор.

Для организации кружка необходимо следующее информационное обеспечение:

- RPG Maker MV;
- Adobe Photoshop;
- Audacity.

Для организации кружка необходимо следующее кадровое оснащение:

- Педагог дополнительного образования. Без предъявления требований к уровню квалификации.

Для организации кружка необходимо следующее методическое оснащение:

- Раздаточный материал – шаблоны для мепинга;
- Раздаточный материал – шаблоны для древа принятия решений;
- Банк шаблонов графики в формате «PNG»;
- Банк шаблонов звуков в формате «OGG»;

### 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Результативность освоения Программы систематически отслеживается в течение года. С этой целью используются разнообразные виды контроля:

**Входной контроль** - проводится в начале учебного года в форме беседы

**Текущий контроль** - проводится в течении всего года в форме педагогического наблюдения за правильностью выполнения практического задания;

**Итоговый контроль** - проводится в конце учебного года в форме выставки готовых проектов.

**Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:**

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов**

Готовый проект – компьютерная игра.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов**

Выставка готовых проектов.

### 2.4 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Учебник для 5 класса общеобразовательной школы /Р.А. Кадиркулов, Г.К. Нумуханбетова – Алматы: «АЛМАТЫКІТАП БАСПАСЫ», 2023г., 132 ст.;

Окулов С.М. Основы программирования: Десятое издание. – М.: Лаборатория знаний, ISBN 978-5-00101-759-2 2020г., 339 ст.;

Основы информатики: учебник / В. Ф. Ляхович, В.А. Молодцов, Н.Б. Рыжикова. — Москва: КНОРУС, 2018. — 348 ст.;

Информатика. Задачник-практикум: В 2 т./ Под ред. И.Г. Семакина: Т.1. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011 г., 297 ст.;

Даррин Перез – «Создайте 2D-ролевую игру за выходные: Второе издание: С помощью RPG Maker MV» (Darrin Perez – Make a 2D RPG in a Weekend: Second Edition: With RPG Maker MV), ISBN: 1484217926, 2015г., 263 ст.;