

Управление образования
администрации Тамбовского района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новолядинская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО
на заседании методического совета
школы
Протокол № 10 от 27.06.2023г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
_____ Н.А.Громова
Приказ №653 от 27.06.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Академия компьютерных игр»
(базовый уровень)**

**Возраст учащихся: 12-16 лет
Срок реализации: 1 год (с 01.09.2023г. по 31.05.2024г.)**

Составитель: Р.А. Желтов,
учитель истории

Информационная карта программы

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Новолядинская средняя общеобразовательная школа»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная программа «Академия компьютерных игр»
3. Сведения об авторах (составителе):	
3.1. Ф.И.О., должность	Желтов Роман Александрович, учитель истории
3.2. Основные сведения о педагоге, реализующем программу (образование, стаж, квалификация, награды)	Желтов Роман Александрович закончил в 2007 году Тамбовский Государственный Университет им. Г.Р. Державина, по направлению История, Преподаватель по специальности История. Образование высшее. Прошел курсы повышения квалификации центра цифрового и гуманитарного образования «Точка роста» Курсы «Методические основы обучения игре в шахматы обучающихся на базе центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база	Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273ФЗ (с изм. и доп); Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28); «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ МП РФ от 9 ноября 2018 года № 196) с изменениями от 30.09.2020; «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)» (Письмо Департамента молодежной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015; Положение о структуре и порядке разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МБОУ «Новолядинская СОШ» (утв. приказом №433 от 31.05.2021г.)
4.2. Область применения	Дополнительное образование
4.3. Направленность	Техническая
4.4. Уровень освоения программы	Базовый уровень
4.5. Вид программы	Модифицированная
4.6. Возраст учащихся по программе	12-16 лет
4.7. Продолжительность обучения, объем и сроки реализации	1 год, 01.09.2023 – 31.05.2024, 72 часа в год, всего –72 часа
4.8. Количество учащихся	10-15 человек
4.9. Краткая аннотация программы	Программа способствует поддержанию у учащихся интереса к процессу занятий, раскрытию своих творческих способностей. В процессе занятий повышается приобретенная ранее компьютерная грамотность и азы проектирования, Развиваются основные психические качества у учащихся: внимание, память, мышление, воля.

Блок № 1. «Комплекс основных характеристик Дополнительной общеобразовательной программы»

1.1. Пояснительная записка

Программа «Академия компьютерных игр» составлена на основе материалов книг: Aryadi Subagio. Learning Construct 2, John Bura. Construct 2 Game Development by Example, В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника и других источников. Она предназначена для проведения занятий с детьми, которые проявляют интерес к творческим проектам, программированию, рисованию на компьютере и созданию электронных игр. Рассчитана на один год обучения.

Актуальность программы состоит прежде всего, в востребованности самими учащимися. Ребенок, прекращающий систематические занятия созданием игр, теряет интерес, знания и практическую силу. Занятия по данной программе дают возможность получать новые знания и совершенствовать навыки создания игр.

Отличительной особенностью данной программы от подобных программ является формирование у учащихся навыков создания электронных игр и визуального программирования **Новизна программы.** Содержание программы представлено с учетом использования ресурсов Интернет. На основе **интересов и образовательного запроса** учащихся, составляется индивидуальная образовательная программа (маршрут) образовательной деятельности учащегося, обеспечивающая условия для раскрытия и развития способностей ребенка, фиксирующая образовательные цели и результаты

Педагогическая целесообразность

Материал программы подобран с учетом личных пожеланий каждого учащегося. Деятельность учащихся предполагает их совместные занятия. На занятиях присутствуют все дети независимо от уровня подготовки. Проводятся они один раз в неделю по 2 часа.

Большое внимание в реализации программы «АЭИ» уделяется самостоятельной подготовке каждого ребенка: тесты, практика, анализ выполненной работы, работы с компьютерными программами. Создать и проанализировать игру считается необходимым для совершенствования.

Адресат программы. Программа адресована учащимся среднего школьного возраста от 12 до 16 лет

Объем и срок освоения программы. Предлагаемая программа рассчитана на 1 год обучения, из расчета 72 часа в год.

Особенности организации образовательного процесса. Содержание программы построено с учетом возрастных особенностей учащихся. Освоить курс программы способны все желающие, без ограничения и предварительного отбора. Это позволяет строить занятия в соответствии с познавательными и практическими возможностями учащихся, согласно их возрасту.

Первый год обучения является вводным и направлен на первичное знакомство учащихся с основными понятиями информатики, общепринятыми нормами поведения за компьютером и в сети Интернет; правилами поведения в общественных местах, дома, за столом; правилами личной гигиены при занятиях в кружке; различными видами игр для детей в сети Интернет.

Второй год направлен на базовую подготовку учащихся, расширение знаний и умений на основе имеющихся, совершенствование полученных навыков; формирование нравственных ориентиров при построении деятельности, общения и взаимоотношений, основ мировоззрения и самовоспитания.

Состав группы. Обучение проводится в группе постоянного состава, сформированной в объединение из учащихся одного возраста. Наполняемость в группах составляет от 10 до 15 человек. Любой ученик имеет право быть зачисленным в состав учебной группы. Набор в группу

проводится независимо от уровня подготовки и пола учащихся. В группу могут быть зачислены дети-инвалиды и дети с ОВЗ, не имеющие интеллектуальных нарушений.

Форма обучения – очная

Режим занятий: рекомендуется проводить занятия учебных групп 1 раз в неделю по 2 учебных часа.

Продолжительность одного учебного часа 40 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие интеллектуальных качеств и творческих способностей учащихся в процессе изучения программы визуального программирования и основы графического дизайна.

Задачи программы:

<i>Обучающие</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.2. Обучение навыкам алгоритмизации задачи.3. Освоение основных этапов решения задачи.4. Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.5. Обучение проекта, его структуры, дизайна и разработки6. Обучение созданию графического арта для игр
Развивающие	<ol style="list-style-type: none">1. Развивать познавательный интерес школьников.2. Развивать творческого воображения и образного мышление учащихся.3. Развитие умений и навыков самостоятельной работы; .4. Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.5. Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.
Воспитывающие	<ol style="list-style-type: none">1. Воспитывать интерес к занятиям.2. Воспитывать культуру общения между учащимися.3. Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.4. Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

1.3. Содержание программы
Учебный план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	История создания и развитие электронных игр.	2	2		Опрос
2	Устройство компьютера	2	2		Зачет
3	Понятие исполнителя.	2	1	1	Опрос
4	Способы записи алгоритма.	2	1	1	Опрос
5	Знакомство с исполнителем Констракт 2 и средой программирования	2	1	1	Опрос
6	Система команд исполнителя Констракт 2.	2	1	1	Опрос
7	Основные жанры электронных игр	2	2		Опрос
8	Платформер	2	2		Зачет
9	Этапы решения задачи	2	1	1	Опрос
10	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	2	2		Опрос
11	Изучение объектов Констракт 2	2	1	1	Опрос
12	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Констракт 2	2	1	1	Опрос
13	Ветвления.	2	1	1	Опрос
14	Циклы	2	1	1	Опрос
15	Переменная и её использование.	2	1	1	Опрос
16	Функция случайных чисел.	2	1	1	Опрос
17	Работа со звуком.	2	1	1	Опрос
18	Основные этапы разработки проекта.	2	1	1	Зачет
19	Правила использование цветов.	1	1		Опрос
20	Обзор функций графического редактора.	1	1		Опрос
21	Работа в графическом редакторе.	2	1	1	Анализ результатов
22	Создание спрайтов игры.	2	1	1	Анализ результатов
23	Создание анимации.	2	1	1	Анализ результатов
24	Подготовка элементов дизайна.	4		4	Анализ результатов
24	Работа с проектом.	20		20	Опрос
26	Тестирование и отладка проекта.	2		2	Анализ результатов
27	Защита проекта.	2	2		Анализ результатов
	Всего:	72	30	42	

Содержание учебного плана

1-й год обучения

1. Первоначальная диагностика

Первоначальный контроль теоретических знаний обучаемых (опрос).

Сдача теории.

Теоретическая подготовка

Исторический обзор развития электронных игр. Электронные игры в мире в XXI веке. Изучение теории по созданию игр.

2. Специальная подготовка

1. **Введение в компьютерное проектирование.** Изучение истории создание игр, знакомства с основными жанрами. Начало проектирование своей игры.

2. **Основные приемы программирования и создания проекта.** Освоение визуального программирования, решение первых задач и алгоритмов. Использование спрайтов. Изучение кода.

3. **Основные приемы создание графического арта и анимации.** Создание графики для игры и необходимого арта. Анимации персонажа. Теория цвета.

3. Индивидуальные творческие занятия

Решение заданий тестов. Индивидуальная и самостоятельная (творческая работа). Работа по заданию и выбору.

4. Промежуточная диагностика

Проверка практических умений и навыков: проверка умений пользоваться специализированными программами, составлять дизайн документы.

5. Итоговая диагностика

Проверка практических умений и навыков: проверка умений создание игр, защита проекта.

Итоговый контроль. Подведение итогов работы за учебный год.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения дополнительной общеобразовательной программы «Академия компьютерных игр» у учащихся формируются

Личностные (социально-личностные) компетенции:

к концу обучения

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- система нравственно-эстетических представлений, взглядов, убеждений, адекватного восприятия различных видов искусства;- дальнейшее развитие истинных критериев общечеловеческих ценностей;- умения видеть прекрасное вокруг себя, в окружающей действительности;- понимание основ общечеловеческих нравственных ценностей: добро, терпение, справедливость, дружелюбие, вежливость, уважение, чуткость;- стремление овладеть положительной, моделью доброжелательного общения; этические |
|--|

чувства – совести, вины, стыда – как регуляторы морального поведения; мотивации к творческому труду;

- адекватная оценка жизненных ситуаций и поступков людей с точки зрения общечеловеческих норм, нравственных и этических ценностей, ценностей гражданина России.

Метапредметные компетенции:

к концу обучения

- умения свободно общаться в типовых ситуациях повседневности;
- умения наблюдать за эстетическими проявлениями окружающей природы;
- умения понимать и оценивать произведение искусства;
- умения ориентироваться в социальной среде, пользоваться общепринятыми правилами общения;
- умения соблюдать правила нравственных взаимоотношений в коллективе;
- умения соблюдать правила поведения в общественных местах, при знакомстве, правила охраны природы;
- умения соблюдать правила этикета и основные требования этикета;
- умения соблюдать речевой этикет в споре, дискуссии; слушать и вести полемику;
- умения пользоваться справочной и специальной литературой.

Предметные компетенции:

к концу обучения

Знания:

- материал о состоянии современных электронных игр в Мире;
- основы современного игростроения;
- значение тестов для дизайнера игр;
- формы организации занятий по созданию игр;
- виды и значение самостоятельной работы;

Умения:

- использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- пользоваться графическими редакторами для создания различных художественных элементов игры
- использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- самостоятельно работать с источниками информации и пособиями, по заданным темам;

Блок № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных недель в год – 36, 9 месяцев обучения, 36 учебных дня. Всего по программе: 36 учебной недели, 8 месяцев, 72 учебных дня.

Продолжительность учебного года: начало учебного года по программе первого года обучения – не позднее 15 сентября 2021 года, окончание учебного года – 31 мая 2022 года.

Продолжительность летних каникул - с 01 июня по 31 августа.

Календарно-тематическое планирование. – Приложение №1.

2.2. Условия реализации программы

<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>Информационное обеспечение</i>
Коворкинг-зона обучающего центра «Точка роста» ; Количество РМУ: из расчета одна рабочая станция на двух учеников. Смартфон: из расчета одна рабочая станция на двух учеников. Периферийные устройства: Сканер, принтер. Локальная сеть, выход в Интернет. Операционная система: Windows/Android; Основная программа: Констракт 2.; Графический редактор: на Windows/Android	подборка информационной и справочной литературы; сценарии праздничных программ; разработки занятий; видео и аудио записи; наглядные пособия; диагностические методики для определения уровня освоения программы; Интернет-ресурсы.
<i>Кадровое обеспечение</i>	
Квалификационные требования: высшее или среднее педагогическое образование, соответствие специальности и квалификации по диплому профилю программы без предъявления требований к стажу работы	Необходимые компетенции: (см. пункт 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт).

2.3. Формы аттестации

Промежуточная аттестация учащихся проводится в декабре 2021 года, итоговый контроль – по окончании реализации программы, в мае 2022 года.

Формы проведения аттестации учащихся по программе: сюжетно-ролевая игра «Эстетика жизни», защита творческих работ (презентации, проекты).

Промежуточная диагностика проводится в конце полугодия – это изучение динамики освоения предметного содержания, личностного развития, взаимоотношений в коллективе. Итоговая диагностика проводится в конце освоения программы – это проверка освоения программы, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материалы анкетирования и тестирования, фото, методические разработки, сертификат о прохождении курса.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческих работ (протокол оценки презентации – *Приложение №3*, протокол оценки проекта – *Приложение №4*), викторины, тесты, конкурсы

2.4. Методические условия реализации программы

Методы обучения и воспитания. В основу разработки программы «Академия компьютерных игр» положены педагогические технологии на основе личностно-ориентированного подхода:

▪ **технология развивающего обучения.** Стимулируется самостоятельность и активность каждого учащегося, им предлагаются задания, направленные на развитие памяти, внимания и логического мышления. Привлечение компьютера рассматривается не как самоцель, а как способ активизации творческого развития личности.

▪ **игровые технологии-** комплекс дидактических упражнений. **ИКТ –технологии.** Включение компьютерных обучающих программ в процесс обучения по программе позволяет повысить эффективность обучения. Компьютерные программы - это, прежде всего инструменты, в которых активно используются зрительные образы (для формирования абстрактных понятий и навыков), а также активные формы работы самого ребенка. Компьютерные обучающие

программы, обеспечивая управление учебной деятельностью, служат инструментом познавательного развития детей.

В программе используются важнейшие **принципы** обучения:

Принцип воспитывающего обучения. В ходе освоения детьми программы происходит осуществление воспитания через содержание, методы и организацию обучения.

Принцип сознательности и активности. Изучение учащимися любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что выражается в сознательном освоении учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий. Самым важным является то, что все приобретённые знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность.

Принцип наглядности. При демонстрации на демонстрационной доске, выделяются важнейшие моменты, привлекается к ним внимание учащихся с целью осмысления ими связей между событиями. На занятиях используется объяснение, а затем полученные представления закрепляются наглядными, конкретными примерами. Для этого показывается какая-либо деятельность, технический приём и т.п., после чего учащиеся самостоятельно выполняют аналогичные задания. *Принцип систематичности и последовательности.* В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков.

Принцип доступности. Этот принцип означает, что учебный материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности.

Принцип прочности. Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. В программе сформулированы контрольные вопросы по проверке знаний.

Формы организации образовательного процесса. При организации учебных занятий используются следующие **методы** обучения: **По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:**

Словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

Наглядный – показ педагогом приемов работы с прикладными программами, просмотр презентации.

Практический – различная деятельность учащихся по созданию игр.

По степени активности познавательной деятельности учащихся: *Объяснительно-иллюстративный* – учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

Репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, создание спрайтов игры, программирование и т.д.

Исследовательский – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это – самостоятельный анализ готовых игр, книг по темам.

Частично-поисковый – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения задач.

По логичности подхода:

Аналитический – анализ игр и учебных материалов.

Формы организации учебного занятия. Возрастные особенности младших школьников требуют, чтобы занятия велись в увлекательной форме, были эмоциональны, методически разнообразно построены, насыщены играми, проблемными ситуациями из жизни самих детей, из популярных сказок, детских мультфильмов. На занятиях используются различные наглядные пособия, а также аудиозаписи с детскими песнями, музыкальными сказками, литературными произведениями и видеоматериалами. Значительное место на занятиях отводится заданиям творческого характера. Предусматриваются следующие формы организации учебных занятий: открытое занятие, деловые и сюжетно-ролевые игры, игры-путешествия, игра-инсценировка, конкурсы, выставки работ, праздники, викторины, театрализованное представление, презентации, тренинги, практикумы, экскурсии, виртуальные экскурсии, беседы, беседы с элементами театрализации, фестивали, устные журналы.

Педагогические технологии. В ходе реализации программы

Педагогические технологии. В ходе реализации программы «Азбука эстетики» используются педагогические технологии: групповой деятельности, индивидуализации обучения, коллективного способа обучения, активных методов обучения, коллективной творческой деятельности, проблемного обучения, проектной деятельности, игровой деятельности, информационно-коммуникационные технологии, коммуникативная технология обучения, технология развития критического мышления, технология сотрудничества, здоровьесберегающая технология.

Структура занятия и его этапов. Для реализации программы используются несколько форм занятий:

1. Изучение нового материала и первичное закрепление новых знаний. Вводное занятие – педагог знакомит учащихся с техникой безопасности, особенностями организации обучения и предлагаемой программой работы на текущий год.
2. Совершенствование ЗУН. Формирование ЗУН, комплексное применение ЗУН, обобщение и систематизация знаний. Ознакомительное занятие – педагог знакомит детей с историей создания электронных игр, визуальным программированием. Практическое освоение программ нужных для разработки игр.
3. Контрольное занятие. Занятие проверочное – (на повторение) помогает педагогу после изучения сложной темы проверить усвоение данного материала и выявить детей, которым нужна помощь педагога. Организация анкетирования и тестирования для определения стратегии дальнейшего обучения.
4. Итоговое занятие – подводит итоги работы объединения за учебный год. Проходить в виде защиты своего проекта.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем больше количество времени занимает практическая часть.

Используемые образовательные технологии. В ходе реализации программы «Создание электронных игр» используются педагогические технологии индивидуализации обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, развивающего обучения, проблемного обучения, исследовательской деятельности, проектной деятельности, коммуникативная технология обучения, коллективной творческой деятельности, развития критического мышления через, здоровье сберегающая технология

Методическое обеспечение:

<i>№ п/п</i>	<i>Название раздела, темы</i>	<i>Материально- техническое оснащение, дидактический материал</i>	<i>Формы, методы и приемы обучения</i>	<i>Формы подведения итогов</i>
1	Теоретическая подготовка	Учебные пособия, карточки- задания. Учебные пособия.	Групповая Объяснительно- иллюстративный метод	Опрос
2	Специальная подготовка	Теоретические справочники и книги, компьютерные программы и Сайты: «scirra.com», «с2community.ru» и другие.	Объяснительно- иллюстративный, частичнопоисковый проблемный	Опрос

3	Индивидуальные творческие занятия	Образцы, схемы. Карточки- задания. Компьютерные тесты	Групповая Работа в парах. Конкурс. Частично-поисковый, проблемный.	Участие в групповых проектах и помощи одноклассникам
4	Диагностика	Карточки- задания, компьютерные программы.	Групповая. Конкурс. Работа в парах. Индивидуальная Частично-поисковый, проблемный.	Тестирование. Защита проектов.

2.5. Оценочные материалы

Предполагаемые результаты и способы их проверки. Диагностический инструментарий: тестовые задания, опросные листы, диагностические карты.

Формы контроля: индивидуальный контроль, групповой контроль.

Приемы контроля: игровые задания, самостоятельная творческая работа, выставки детского творчества, презентации, составление кроссвордов.

Этапы педагогического контроля

Этап	Сроки контроля	Цель контроля	Формы контроля	Методы контроля	Уровни оценочных критериев
Текущий контроль	В течение учебного года	Выявление уровня освоения темы, раздела	Выставка рисунков, конкурс, творческая работа	Опрос, наблюдение	Высокий Средний Низкий
Промежуточный контроль	В конце учебного года	Выявление уровня освоения части программы	Сюжетно-ролевая игра «Эстетика жизни»	Наблюдение, опрос, моделирование, диагн. карта	Высокий Средний Низкий
Итоговый контроль	По окончании реализации программы	Выявление уровня освоения программы	Защита творческой работы (презентации, проекты)	Протокол защиты творческой работы	Высокий Средний Низкий

Результаты образовательной деятельности отслеживаются путем проведения прогностической, текущей и итоговой диагностики учащихся. Прогностическая (начальная) диагностика проводится при наборе или на начальном этапе формирования коллектива - это изучение отношения учащихся к выбранной деятельности, его достижения в этой области, личностные качества учащихся.

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Aryadi Subagio. Learning Construct 2.
2. John Bura. Construct 2 Game Development by Example.
3. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника

Дополнительные источники

1. <https://www.scirra.com/construct2> – страница разработчиков
2. <https://www.scirra.com/construct2/download/> - скачать последнюю версию Констракт 2
3. <http://c2community.ru/>.— сайт русского сообщества Констракт 2

Календарно-тематическое планирование
 Дополнительная общеобразовательная программа
«Академия компьютерных игр»
 2023-2024 учебный год

Группа: 1

№ п/п	Дата проведения:		Время и место проведения ОЦ «Точка роста»	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
	по плану	фактически					
1	2	3	4	5	6	7	8
1. Введение в компьютерное проектирование (16 часов)							
1-2			Каб. 45	Лекция	2	История создания и развитие электронных игр.	Опрос
3-4			Каб. 45	Инструктаж	2	Устройство компьютера	Зачет
5-6			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Понятие исполнителя.	Опрос
7-8			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Способы записи алгоритма.	Опрос
9-10			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Знакомство с исполнителем Констракт 2 и средой программирования	Опрос
11-12			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Система команд исполнителя Констракт 2.	Опрос
13-14			Каб. 45	Лекция	2	Основные жанры электронных игр	Опрос
15-16			Каб. 45	Лекция	2	Платформер	Зачет
2. Основные приемы программирования и создания проекта (20 часов)							
17-18			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Этапы решения задачи	Опрос
19-20			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Опрос
21-22			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Изучение объектов Констракт 2	Опрос
23-24			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Констракт 2	Опрос
25-26			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Ветвления.	Опрос
27-28			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Циклы	Опрос
29-30			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Переменная и её использование.	Опрос
31-			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Функция случайных чисел.	Опрос

32				ное занятие			
33-34			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Работа со звуком.	Опрос
35-36			Каб. 45	Комбинированное занятие	2	Основные этапы разработки проекта.	Зачет
3. Основные приемы создание графического арта и анимации(12 часов)							
37			Каб. 45	Лекция	1	Правила использование цветов.	Опрос
38			Каб. 45	Лекция	1	Обзор функций графического редактора.	Опрос
39-40			Каб. 45	Работа с ЭВМ	2	Работа в графическом редакторе.	Анализ результатов
41-42			Каб. 45	Работа с ЭВМ	2	Создание спрайтов игры.	Анализ результатов
43-44			Каб. 45	Работа с ЭВМ	2	Создание анимации.	Анализ результатов
45-48			Каб. 45	Работа с ЭВМ	4	Подготовка элементов дизайна.	Анализ результатов
4.Создание личного проекта (24 часов)							
49-66			Каб. 45	Работа с ЭВМ	20	Работа с проектом.	Опрос
67-68			Каб. 45	Работа с ЭВМ	2	Тестирование и отладка проекта.	Анализ результатов
69-70			Каб. 45	Дискуссия	2	Итоговый контроль. Защита проекта.	Анализ результатов
Итого:					72		

Диагностическая карта
 результатов промежуточной аттестации учащихся
 объединения ДО «*Академия компьютерных игр*»
 Форма проведения: защита проекта

ФИО педагога: _____

Дата: _____

№ п/ п	Фамилия, имя уч-ся	Теорети- ческая часть тест	Практическая часть параметры		Творческая работа параметры		Всего баллов	Уровень освоения программы
			Оформл ение проект а	Проект	Художественная часть	Оригинальн ость идеи		
2.								
3.								
4.								
5.								
Всего баллов								
Средний балл								

Критерии оценивания – от 3 до 5 баллов

Шкала перевода:

60-70 баллов – высокий уровень

50-59 баллов – средний уровень

40-49 балла – низкий уровень