

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: Программа «Разработка игр на Unreal Engine»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: от 11 до 17 лет

Срок реализации программы: 24 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Пепеляев Леонид Константинович, педагог дополнительного образования

Разделы программы: Программа «Разработка игр на Unreal Engine» включает в себя учебные разделы:

1. «Введение в курс»
2. «Введение в геймдев»
3. «Редактор Unreal Engine»
4. «Программирование на Blueprint»
5. «Создание квест-игры»

Основная цель программы: является развитие специальных и творческих способностей у обучающихся в процессе овладения навыками программирования и создание игровой платформы на базе unreal engine.

Задачи:

обучающие:

- Формировать знания у учащихся о тенденциях развития игровой индустрии, создания геймдизайна;
 - способствовать изучению принципов работы компьютерных систем и принципах их программирования;
- способствовать овладению технической терминологией, повышению технической грамотности;
- формировать умение пользоваться технической литературой;
- способствовать формированию целостной научной картины мира;
- формирования навыков проектного мышления.
- обучать приемам и технологиям разработки простейших алгоритмов и систем управления, машинного обучения, технических устройств и объектов управления
- научить работать с информацией

развивающие:

- формировать интерес к техническим знаниям; развивать у учащихся мышление, изобретательность образное, пространственное и критическое мышление
- формировать учебную мотивацию и мотивацию к творческому поиску;
- развивать способности осознанию ставить перед собой конкретные задачи, разбивать их на отдельные этапы и добиваться их выполнения:
- воспитывать самостоятельность, инициативность, творческую активность.

воспитательные:

- воспитывать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе;
- воспитывать бережное отношение к технике, терпение в работе;
- воспитывать аккуратность, стремление доводить работу до конца;
- воспитывать стремление к саморазвитию и поиску информации;
- воспитывать самостоятельность, инициативность, творческую активность.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия

Краткое содержание:

Формировать знания у учащихся о тенденциях развития игровой индустрии, создания геймдизайна, а также способствовать изучению принципов работы компьютерных систем и принципах их программирования и способствовать овладению технической терминологией, повышению технической грамотности.

Ожидаемые результаты:

Программа обеспечит достижение детьми не только предметных результатов в области электроники, но и личностных и метапредметных результатов.

Личностные результаты учащихся будут достигнуты через систему совместной работы педагога и детей, групповое и индивидуальное взаимодействие, ребята научатся работать самостоятельно и нести ответственность за свой проект.

–