

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «ИГРОДЕЛ»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Быченков Владимир Васильевич

Разделы программы:

1. Методология создания игр
2. Моделирование
3. Знакомство со средами разработки анимации
4. Знакомство с программированием

Основная цель программы: формирование информационной культуры обучающихся, в процессе обучения программированию и анимации игр.

Задачи:

обучающие:

- обучить основам программирования игр и анимации;
- научить пользоваться технической литературой (документацией) и самостоятельно искать нужную информацию;
- научить применять полученные знания для реализации учебных задач и самостоятельной разработки проектов в области программирования.

развивающие:

- развивать способности в процессе создания проектов;
- развивать смекалку, находчивость, изобретательность и устойчивый интерес к поисковой творческой деятельности;
- развивать умение выразить свой замысел в проекте;
- развивать умение излагать мысли в четкой логической последовательности,
- отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

воспитательные:

- воспитывать бережное отношение к труду других людей;
- воспитывать трудолюбие, ответственность, организованность.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия
- ✓ лабораторные занятия

Краткое содержание: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игродел» разработана с учетом нормативно-правовых документов, носит ознакомительный характер с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, с этапами разработки игр. Также в курсе предусмотрены командные игры для поднятия настроения и соревновательного духа.

Программа состоит из разделов:

Раздел 1. Методология создания игр. Раздел знакомит с теорией создания игр

Раздел 2. Моделирование. Обучающиеся начинают работать в среде разработки трехмерных игр Kodu game lab

Раздел 3. Знакомство со средами разработки анимации. Обучающиеся учатся анимации игр в разных средах.

Раздел 4. Знакомство с программированием. Обучающиеся составляют программы для мультфильмов и игр из блоков.

Промежуточный и итоговый контроль проходит в виде защиты творческой самостоятельной или групповой работы.

Ожидаемые результаты:

Предметные результаты

По итогам обучения обучающиеся будут знать:

- палитру команд языка программирования Scratch;
- основы создания игр и анимации.

уметь:

- составлять программы игр и анимации;
- пользоваться технической литературой (документацией) и самостоятельно искать нужную информацию;
- применять полученные знания для реализации учебных задач и самостоятельной разработки проектов в области программирования.

Метапредметные результаты:

- научиться формулировать свои затруднения, ставить вопросы, обращаться за помощью, предлагать помощь и сотрудничество;
- научиться планировать реализацию поставленных задач.

Личностные результаты:

Обучающиеся получают навыки

- целеустремленности;
- трудолюбия;
- ответственности;
- организованности.