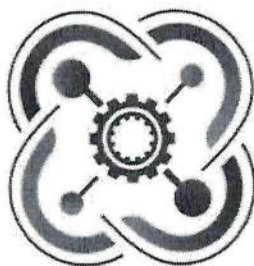


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
МОБИЛЬНЫЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
СП Мобильный технопарк
«Кванториум»
Протокол № 2 от «12» декабря 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Руководитель СП Мобильный
технопарк «Кванториум»
Вандтке В.В.
Приказ № 6МК-«12» декабря 2025г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

« Программирование в Kodu Game Lab»

Направленность: техническая
Уровень программы: вводный
Срок освоения программы: 36 часов
Возрастная категория обучающихся: 9-14 лет

Автор-составитель: Данилова Владислава Геннадьевна,
Педагог дополнительного образования

г. Челябинск
2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы	6
1.3 Календарный учебный график.....	8
1.4 Учебно-тематический план	6
1.5 Содержание программы.....	6
1.6 Планируемые результаты.....	7
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	8
2.1 Условия реализации программы	8
2.2 Формы аттестации обучающихся	9
2.3 Оценочные и методические материалы.....	10
2.4 Список литературы.....	11
Приложение 1	13

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Kodu Game Lab» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024).
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023)).
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629).
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).
7. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»).
8. Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024)).
9. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.
10. Локальными нормативными актами ГБУ ДО ДЮТТ.

Программа «робототехника» ориентирована на детей с разносторонними интересами. Курс разработан в соответствии с возрастными категориями обучающихся и уровнем образования. Уровень освоения программы - вводный.

Занятия проходят с хорошим дневным и электроосвещением, удовлетворяющие санитарно-техническим нормам, оснащенные доской, проектором, экраном, групповыми рабочими местами (столы для двух человек), отвечающие требованиям для данного возраста обучающихся. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории.

Актуальность программы

В условиях стремительного развития цифровых технологий и повсеместного проникновения игровой культуры в жизнь современного ребёнка особенно важно направить его интерес к видеоиграм в конструктивное русло. Игры перестали быть только развлечением — они стали мощной образовательной, социальной и даже профессиональной средой. Сегодня игровая индустрия — одна из самых динамичных и востребованных отраслей мировой экономики, требующая специалистов в области программирования, дизайна, аналитики, анимации и проектного управления.

Программа «Kodu Game Lab» отвечает вызовам цифровой эпохи, предлагая детям не просто играть, а создавать игры. Через проектную деятельность на основе визуального и текстового программирования (Scratch, Python, Unity и др.) учащиеся осваивают ключевые компетенции XXI века: алгоритмическое и вычислительное мышление, логику, креативность, навыки решения сложных задач и работы в команде. При этом игровой контекст обеспечивает высокую мотивацию, эмоциональную вовлеченность и осмысленность обучения.

Согласно Концепции развития дополнительного образования детей в РФ, особое значение придаётся формированию цифровой грамотности и развитию научно-технического творчества. Программа «Kodu Game Lab» полностью соответствует этим приоритетам: она создаёт условия для раннего знакомства с основами IT-сферы, развивает техническое и творческое мышление, а также способствует профессиональному самоопределению. Особенно актуально это для подростков 9 - 14 лет - возраста, когда формируются устойчивые интересы и профессиональные ориентиры.

Кроме того, создание игр - это уникальная возможность для самовыражения: ребёнок становится не потребителем, а автором цифрового контента, учится думать с позиции пользователя, проектировать взаимодействие и тестировать свои идеи. Такой подход не только развивает цифровые навыки, но и воспитывает ответственность, критическое мышление и культуру цифрового гражданства.

Таким образом, программа «Kodu Game Lab» - это современный, востребованный и мотивирующий формат технического творчества, который помогает детям уверенно и осознанно войти в цифровое будущее.

Срок реализации и объем программы определяется содержанием программы и составляет 36 часов. Программа рассчитана на 3 недели обучения.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы - стартовый.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения.

Реализация данной программы основывается на следующих принципах:

- от простого к сложному;
- доступность и последовательность: соответствие учебного материала индивидуальным и возрастным особенностям детей;
- наглядность: широкое использование наглядных и дидактических пособий, технических средств обучения, делающих образовательный процесс более эффективным;
- творчество: каждое дело, занятие - совместное творчество учащихся и педагогов;
- свобода: предусматривает самостоятельный поиск неординарных решений по учебной теме;

Основной формой обучения являются занятия. Занятия проводятся в кабинете школы или иного образовательного учреждения, оборудованной видеопроектором в целях более качественного усвоения материала. Примерно пятая часть учебного времени отводится на теоретические занятия, остальное время – на практические.

Содержание образовательной программы построено по линейно – повторяющемуся принципу. Линейное расположение учебного материала на протяжении 3-х недель обучения обеспечивает приобретение новых знаний и умений, освоение новых способов деятельности, которые отвечают потребностям детей и их растущему интеллекту. Повторение структуры учебного содержания обеспечивает углубление тех же самых знаний и умений, способов деятельности. Данному этапу обучения соответствует вводный уровень освоения программы. Он предполагает развитие познавательных интересов детей, расширение кругозора, уровня информированности в определенной образовательной области (3д технологий), развитие коммуникативных навыков.

Формы организации – Групповые занятия можно проводить одновременно с учащимися во всём возрастном диапазоне от 9 до 14 лет. Оптимальное количество обучающихся в учебной группе – 20 человек.

Режим занятий-занятия проводятся 6 раз в неделю по 2 учебных часа.

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный.

1.2. Сведение о программе

Название программы	Робототехника
Возраст обучающихся	9 - 14 лет
Длительность программы (в часах)	36
Количество занятий в неделю	6
Цель, задачи	Создание условий для развития цифрового, технического и творческого потенциала личности ребёнка путём освоения основ программирования и разработки трёхмерных игр в визуальной среде «Kodu Game Lab». Формирование у обучающихся базовых навыков вычислительного мышления, алгоритмической культуры и проектной деятельности через создание собственных игровых сценариев, проектирование поведения персонажей и тестирование функциональности в интерактивной 3D-среде.
Краткое описание программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Kodu Game Lab» относится к естественнонаучной и цифровой направленности и направлена на освоение детьми основ программирования через создание трёхмерных игр в визуальной среде Kodu. Актуальность программы обусловлена необходимостью формирования цифровой грамотности, развития вычислительного мышления и поддержки интереса к IT-творчеству у обучающихся в условиях цифровой трансформации образования.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	На обучение принимаются дети без предварительного отбора, без первоначальных знаний.
Результат освоения программы	Обучающиеся осваивают основы визуального программирования в среде «Kodu Game Lab» умеют проектировать трёхмерные игровые миры, создавать и настраивать поведение персонажей с помощью визуальных блоков, задавать логику взаимодействия объектов и тестировать работоспособность своих проектов. Формируются навыки алгоритмического мышления, пространственного воображения, творческого проектирования и цифровой грамотности, необходимые для дальнейшего освоения IT-направлений и участия в проектной деятельности.
Перечень соревнований, в которых дети смогут принять участие	«Инженерные кадры России: ИКаР»; «Цифровой волонтёр»; «Уроки Цифры: Конкурс игровых проектов»
Перечень основного оборудования, необходимого для реализации программы	Ноутбуки с установленным ПО, компьютерные мышки, проектор, ноутбук.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Программа основана на интуитивно понятной визуальной среде «Kodu Game Lab», специально разработанной Microsoft для обучения детей основам программирования через создание 3D-игр без необходимости изучения синтаксиса. Это позволяет уже на начальном этапе развивать вычислительное мышление в увлекательной, игровой и визуально насыщенной среде, что особенно эффективно для обучающихся 9 - 14 лет и учащихся с разными образовательными потребностями.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы: Создание условий для развития цифрового, технического и творческого потенциала личности ребёнка путём освоения основ программирования и разработки трёхмерных игр в визуальной среде «Kodu Game Lab»

Задачи делятся на три вида.

Обучающие:

- сформировать навыки построения алгоритмов для решения различных задач;
- приобретение навыков разработки визуального кода
- сформировать базовые навыки работы в различных средах для программирования.
- приобретение и углубление знаний основ проектирования и управления проектами;
- развивать творческие способности и логическое мышление у обучающихся;
- развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом;
- развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел;
- развивать умения творчески подходить к решению задачи;
- развивать коммуникативные умения: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- воспитание культуры работы в команде.
- совершенствовать умения адекватно оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности и др.
- расширить кругозор и навыки самостоятельной деятельности школьников.

Развивающие:

- пробудить и сформировать общенаучные, экспериментальные и интеллектуальные умения;
- развить творческие способности;
- развить эмоционально – волевую сферу ребёнка;
- развить грамотную устную речь.

Воспитательные:

- воспитание нравственных, эстетических и ценностных личностных качеств обучающихся (трудолюбие, настойчивость, умение не отступать перед трудностями);
- формирование культуры труда, культуры поведения, взаимного уважения, взаимопонимания и бесконфликтности в общении.

1.4 Содержание программы

Тема 1. Знакомство с «Kodu Game Lab». Интерфейс и навигация в 3D-мире.

Теория: Знакомство с группой, правила техники безопасности.

Обзор возможностей «Kodu Game Lab» Интерфейс программы: панели инструментов, режимы редактирования и игры. Управление камерой и перемещение в трёхмерном пространстве с помощью клавиатуры или геймпада.

Практика: Создание первого пустого мира. Рисование ландшафта: горы, озёра, дороги. Добавление неба, настройка времени суток и фона. Сохранение и запуск проекта.

Тема 2. Создание персонажей и базовое управление

Теория: Типы объектов в Kodu: персонажи, предметы, триггеры. Принципы управления: клавиши, геймпад, автономное поведение.

Практика: Добавление игрока и вспомогательных объектов. Настройка управления персонажем с клавиатуры. Создание мини-игры «Собери все яблоки», в которой игрок собирает предметы по карте.

Тема 3. Логика поведения: условия и действия.

Теория: Теория: Структура правила в Kodu: «Когда — Дейлай». Основные условия, такие как «вижу», «коснулся», «нажата клавиша», и действия, включая «двигаться», «стрелять», «менять цвет»

Практика: Создание простого врага, который преследует игрока. Разработка мини-игры «Убег от монстра» с целью выжить в течение тридцати секунд. Добавление звуков и визуальных эффектов.

Тема 4. Счёт, цели и завершение игры

Теория: Работа со счётчиками и переменными, включая очки, жизни и таймер. Условия победы и поражения в игре.

Практика: Создание игры с подсчётом очков под названием «Охотник за сокровищами». Настройка сообщений «Ты выиграл» и «Игра окончена». Тестирование и отладка логики завершения игры.

Тема 5. Проектирование собственной игры: идея и эскиз.

Теория: Этапы разработки игры: концепция, геймплей, персонажи, цель. Создание технического задания и визуального эскиза, включая скетч-план игрового мира и схему поведения героев.

Практика: Проведение мозгового штурма и выбор жанра игры, например гонки, квест, аркада или платформер. Оформление эскиза на бумаге или в цифровом виде. Формулировка правил, целей и условий победы.

Тема 6. Разработка игрового мира и персонажей

Практика: Создание ландшафта в соответствии с утверждённым эскизом. Добавление и настройка всех персонажей: игрок, враги, неигровые персонажи, предметы. Настройка базового поведения, включая движение, взаимодействие и элементы искусственного интеллекта.

Тема 7. Программирование логики и тестирование

Практика: Написание полных правил поведения для всех игровых объектов. Настройка системы подсчёта очков, жизней, таймера и условий завершения. Многократное тестирование проекта, выявление и устранение ошибок. Доработка игрового баланса и пользовательского опыта.

Тема 8. Защита проекта и презентация игры

Теория: Правила презентации технического проекта: название, основная идея, ключевые особенности, возникшие сложности и способы их решения.

Практика: Подготовка краткой презентации длительностью две-три минуты. Демонстрация готовой игры перед группой. Организация обсуждения, сбор обратной связи и проведение рефлексии. Сохранение финальной версии проекта.

Тема 9. Итоговая аттестация.

1.5 Учебный план

№	Наименование раздела, темы.	Кол-во часов		
		Общее колич. часов	Теория	Практика
1	Знакомство с Kodu Game Lab. Интерфейс и навигация в 3D-мире.	2	1	1
2	Логика поведения: условия и действия.	4	1	3
3	Сборка базового робота-шасси.	4	1	3
4	Счёт, цели и завершение игры.	4	1	3
5	Проектирование собственной игры: идея и эскиз.	4	1	3
6	Разработка игрового мира и персонажей.	4	1	3
7	Программирование логики и тестирование.	8	2	6
8	Защита проекта и презентация игры.	4	1	3
9	Итоговая аттестация.	2	1	1
	Итого	36	10	26

1.6 Планируемые результаты

Планируемые результаты реализации программы делятся на три направления.

Личностные:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культур;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками;

Метапредметные:

- уметь определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий;
- высказывать свое предположение (версию);
- работать по предложенному педагогом плану;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога, и используя учебную литературу;
- овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи.

Предметные:

Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- правила безопасной работы с инструментами;
- простейшие основы механики;
- начальные теоретические основы общенаучных и технологических знаний конструирования и проектирования.
- технологическую последовательность изготовления несложных конструкций модели роботов.

Программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):

- осуществлять сборку роботов;
- осуществлять настройку программирование робота;
- работа в различных программах для настройки.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

График на 2026 год представлен в таблице

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных часов	Всего учебных недель	Режим занятий
12.01.26	30.01.26	36	3	6 раза в неделю по 2 часа
02.02.26	20.02.26			
23.02.26	13.03.26			
16.03.26	03.04.26			
06.04.26	24.04.26			
27.04.26	15.05.26			
01.06.26	19.06.26			
07.09.26	25.09.26			
28.09.26	16.10.26			
19.10.26	06.11.26			
09.11.26	27.11.26			
30.11.26	18.12.26			

2.2 Условия реализации программы

Для занятий подходит кабинет с хорошим дневным и электроосвещением, удовлетворяющая санитарно-техническим нормам, оснащенный доской, проектором, экраном, выходом в Интернет, для реализации интерактивной формы взаимодействия с обучающимися, и индивидуальными рабочими местами, отвечающими требованиям для данного возраста обучающихся. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

Наименование	Количество, шт
Ноутбук с установленным ПО	11

Кадровое обеспечение

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом, родителями.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3 Формы аттестации обучающихся

После завершения программы необходимо определить, как она пройдена, какие результаты достигнуты, насколько эффективным был процесс, что можно считать уже сделанным, а что придется совершенствовать повторно. Поэтому из огромного количества методов контроля выбирается тот, который позволит планировать каждый следующий шаг учащегося в зависимости от результатов предыдущего.

Оценка результативности образовательного процесса осуществляется в системе с использованием разнообразных форм:

1. Учет и проверка знаний и умений производится путем текущих наблюдений за учащимися. Они осуществляются на протяжении всего процесса обучения без выделения для них специального времени. Текущие наблюдения проводятся на любом этапе процесса усвоения. В ходе текущих наблюдений постепенно накапливаются данные о каждом ребенке, характеризующие как его достижения, так и упущения в работе.

2. Эффективность образовательного процесса оценивается по уровню мотивации обучающихся к техническому творчеству, по уровню развития творческих способностей, по особенностям работы ребёнка.

Одним из способов диагностики знаний и умений обучающихся, является тестирование. Тестовые задания используются также для проведения текущего и итогового контроля. Тест состоит из заданий на определение уровня усвоения учебного материала.

По результатам контроля качества усвоения знаний, проведённого с помощью тематических тестов, можно судить о завершённости процесса обучения и эффективно намечать пути коррекционно-компенсационной и дальнейшей учебной работы.

При разработке тестовых заданий для обучающихся по программе учитываются следующие принципы:

- учет особенностей изучаемого материала;
- соотнесение видов познавательной деятельности с определенными уровнями усвоения учебного материала;
- дифференциация заданий каждого уровня по характеру воспроизводящей деятельности.

Заключительным этапом образовательного процесса по программе является итоговая аттестация обучающихся.

Цель итоговой аттестации — выявление уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам образовательной программы.

В образовательном процессе по программе итоговая аттестация выполняет целый ряд функций:

- учебную, которая создает дополнительные условия для осознания воспитанником полученных теоретических и практических знаний, умений и навыков;
- воспитательную, которая является стимулом к расширению познавательных интересов и потребностей ребенка;
- развивающую, которая позволяет детям осознать уровень их умений;
- коррекционную, которая помогает педагогу своевременно выявить и устранить объективные и субъективные недостатки учебно-воспитательного процесса;
- социально-психологическую, которая дает каждому воспитаннику возможность пережить «ситуацию успеха». Подведение итогов организовано так, чтобы обучающиеся испытали удовлетворение от проделанной работы, от преодоления возникших трудностей и познания нового.

2.4 Оценочные и методические материалы

Уровень освоения содержания образовательной программы «3D-моделирование и промышленный дизайн (вводный)» определяется по степени освоения обучающимися теоретических знаний и практических умений.

В качестве оценочных материалов используются тесты различного уровня сложности. Их цель – выявить уровень теоретических знаний обучающегося.

Уровень практических умений обучающихся выявляется по их результатам выполнения практических заданий.

В течение программы для определения результативности образовательной деятельности по программе проводятся следующие виды контроля: текущий и итоговый.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы. Проводится на занятиях в течение всего года методом педагогического наблюдения.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения программы по завершению всего периода обучения.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, оценка качества создаваемых игровых проектов, проверка теоретических знаний в виде тестовых заданий.

Знает

1. Основы визуального программирования в среде «Kodu Game Lab»;
2. Принципы проектирования трёхмерных игровых миров;.
3. Правила разработки и тестирования простых игровых сценариев.

Умеет

1. Создавать игровые миры и настраивать поведение персонажей с помощью визуальных блоков;.
2. Реализовывать игровые механики по заданному техническому заданию;
3. Разрабатывать и представлять собственную мини-игру, включая её логику, цели и пользовательский интерфейс;

Методические материалы

- тесты с выбором правильного ответа;
- игровые проекты обучающихся;

- практические работы по созданию мини-игр и финального проекта.
- учебники, методические пособия (см. Список литературы).

2.5 Воспитательный компонент

Общей **целью воспитания** в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований
Сентябрь	Муниципальный	Открытый урок «Создай свою первую игру в Kodu»
Октябрь	Региональный	Региональный конкурс цифрового творчества «Юный геймдизайнер»
Ноябрь	Всероссийский	Всероссийский конкурс «Инженерные кадры России: ИКаР» (номинация «Цифровое творчество»)
Декабрь	Муниципальный	Новогодний IT-квест «Робо-Дед Мороз и Kodu-миры»
Февраль	Региональный	Хакатон по визуальному программированию «Код будущего»
Март	Всероссийский	Всероссийская акция «Уроки Цифры»: конкурс игровых проектов на базе «Kodu Game Lab»
Апрель	Муниципальный	Городской фестиваль детского технического творчества «ТехноМир»
Май	Региональный / Всероссийский	Итоговый фестиваль «Цифровое детство»: защита авторских игр и подведение итогов года

2.6 Список литературы

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Гайденок А. В. Мир программирования: от игр к профессии. — М.: АСТ, 2022.
2. Калугин М. А. Первые шаги в IT: для школьников и их родителей. — СПб.: Питер, 2021.
3. Алексанян А. Г. Как создаются компьютерные игры: путеводитель для юных геймеров и будущих разработчиков. — М.: Детская литература, 2020.

Список литературы для педагога

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО). — М.: Минпросвещения России, 2023.
2. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
3. Петухов О. В., Шапошникова Е. А. Алгоритмика и программирование в начальной и основной школе: методическое пособие. — М.: Русское слово, 2022.
4. Титова О. В. Цифровое творчество как средство развития инженерного мышления у школьников. // Начальная школа, 2023, № 4. — С. 38–45.
5. Microsoft Education. Kodu Game Lab: Teacher's Guide and Curriculum. — Redmond: Microsoft Corporation, 2021. — URL: <https://education.microsoft.com>
6. Якубовская Е. В. IT-творчество в условиях инклюзии: методические рекомендации для педагогов. — М.: Просвещение, 2022.

Интернет-источники

1. Официальный сайт Kodu Game Lab — <https://www.kodugamelab.com>
2. Платформа «Уроки Цифры» — <https://урокцифры.рф>
3. Всероссийский конкурс «Инженерные кадры России: ИКаР» — <https://icarild.ru>
4. Microsoft Learn: Kodu Game Lab tutorials — <https://learn.microsoft.com/ru-ru/education>
5. ФГБОУ ДПО «Академия Минпросвещения России» — <https://www.akademia.edu.ru>

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Название программы: _____

Группа: _____

Педагог: _____

ВРЕМЯ: _____

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА: _____

№	ФИО	Теоретические знания	Практические умения	Оценка	Примечания
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

3 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

2 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность