

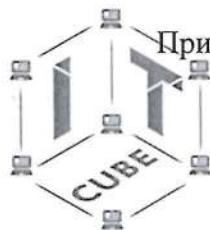
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
Г. ЮЖНОУРАЛЬСК

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
протокол № 135 от 15 июля 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

на заседании методического совета
ЦЦОД «IT-куб» г. Южноуральск
протокол № ____ от ____ 2023 г.



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
IT-CUBE.ЮЖНОУРАЛЬСК

Приказ № 370 от «28» июля 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
Канова Мария Идрисовна
В.Н. Халамов
2023 г.

АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«Kodu-lab для детей с ОВЗ»

Направленность: техническая
Уровень освоения: стартовый
Срок освоения программы: 1 год
Возрастная категория обучающихся: 10-14 лет

Автор-составитель:
Канова Мария Идрисовна,
педагог дополнительного образования

г. Южноуральск,
2023



СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ2

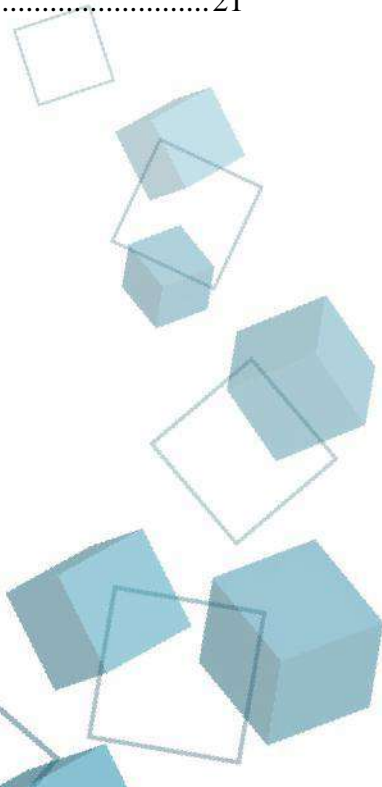
1.1 Пояснительная записка	2
1.2 Сведения о программе	6
1.3 Цель и задачи программы	7
1.4 Содержание программы	8
1.5 Учебный план	10
1.6 Планируемые результаты.....	11

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ..... 12

2.1. Календарный учебный график	12
2.2 Условия реализации программы.....	12
2.3 Формы аттестации обучающихся	13
2.4 Оценочные материалы	13
2.5 Методические материалы.	15
2.6 Воспитательный компонент	16
2.7. Информационные ресурсы и литература	17

ПРИЛОЖЕНИЕ..... 18

Приложение 1	18
Приложение 2	20
Приложение 3	21



РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

С развитием технологий способы обучения программированию модернизировались, что позволило создать новый игровой формат, когда ребенок постигает азы программирования в процессе создания игры. В данной программе рассмотрим одни из самых подходящих инструментов для организации такой деятельности – это среду Kodu Game Lab и Minecraft.

Kodu Game Lab — уникальная среда разработки трехмерных игр для детей, созданная компанией Microsoft. Kodu не теряет популярности благодаря интересной 3D-графике, которая так впечатляет ребят, и понятному интерфейсу, который позволяет креативить и создавать великое множество разных игр — от аркад, квестов до гонок и РПГ (ролевые игры). Дети могут создать:

- собственное игровое поле с уникальным ландшафтом,
- своего игрового персонажа, а также выбирать второстепенных персонажей Kodu,
- системы подсчета очков,
- игровой таймер,
- дополнительные уровни и многое другое.

При этом ребята могут изменять условия игры, характеристики и параметры объектов вплоть до освещения и эмоций. Этот 3D-конструктор игр станет хорошим началом обучения ребенка азам программирования. Работа в данной среде помогает проявить свои творческие способности, фантазию, учит работать в команде и помогает развить алгоритмическое мышление.

Направленность программы. Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Kodu-lab для детей с ОВЗ» имеет техническую направленность. Программа ориентирована на развитие познавательных процессов, на создание первоначальных основ в области визуального программирования, развитие интереса ребенка с ОВЗ к техническому творчеству и поддержку детей, проявляющих интерес и определенные способности к программированию и информационным технологиям. Реализация программы направлена на формирование и развитие творческих способностей детей и удовлетворение их индивидуальных потребностей.

Программа является модифицированной, разработана на основе анализа различных программ по визуальному программированию, собственного опыта педагога, а также на основе нормативно-правовой документации, которые регулируют деятельность педагога дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
3. Концепция развития дополнительного образования детей /Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р/;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467"Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (с изменениями);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09–3242/;
6. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ОВЗ, включая детей –

инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Минобрнауки № ВК-641/09 от 29 марта 2016 г.

7. Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. "Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022–2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"

8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09–1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»

10. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;

11. Практические рекомендации о реализации образовательных программ с использованием дистанционных технологий /Письмо Мин. Просвещения от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03/;

12. Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» на 2018–2025 годы. / Постановление Правительства ЧО от 28.12.2017 г. № 732 – П/;

13. Локально-нормативные акты ГБОУ ДО ДЮТТ Челябинской области.

14. Соглашение о социальном партнерстве.

Уровень сложности. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Kodu-lab для детей с ОВЗ» имеет стартовый уровень для обучающихся. Стартовый уровень предполагает развитие интереса к занятиям программированием в процессе овладения приемами визуального программирования в различных средах.

Актуальность программы. Адаптация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы позволяет обеспечить специальные условия обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья. В обучении применяются адекватные возможностям и потребностям обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (с лёгкой умственной отсталостью, нарушением опорно-двигательного аппарата и задержкой психического развития) современные технологии, методы, приемы, адаптация имеющихся учебных, оценочных и методических материалов.

Вовлечение детей с ограниченными возможностями здоровья в деятельность по созданию игр, сюжетов эффективно позволяет решать проблемы укрепления их физического и психического здоровья, преодоление комплекса неполноценности, улучшения психоэмоционального состояния и развития. Обучение визуальному программированию детей с ограниченными возможностями здоровья увеличивает интеллектуальные способности, память, волю, что позволяет обеспечивать адаптацию к жизни в обществе.

Одним из условий позитивной социализации детей с ограниченными возможностями развития, развития их познавательной мотивации, инициативы и творческих способностей является их включение в образовательный процесс с учетом возможностей и особенностей категории детей с лёгкой умственной отсталостью, нарушением опорно-двигательного аппарата и задержкой психического развития.

Актуальностью программы является ее реализация в сетевой форме. Организация-партнер - Муниципальное общеобразовательное учреждение «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 2 VII–VIII вида».

Отличительные особенности и новизна программы. Программа предназначена для проведения работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья: с

задержкой психического развития (далее ЗПР), с нарушением интеллекта, с нарушением опорно-двигательного аппарата (далее – НОДА). Программа реализуется на современной площадке IT-клуб, созданной в рамках национального проекта «Образование». Это центр образования детей по программам, направленным на ускоренное освоение актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационных технологий. Условия занятий в IT-клуб – высокотехнологичное современное оборудование, которое создает возможности обучающимся, приобрести к техническому творчеству, обеспечивающие расширенные возможности детей с ОВЗ (для обучающихся с лёгкой умственной отсталостью, с НОДА и ЗПР).

Педагогическая целесообразность. В данной программе применяются следующие технологии: игровая, личностно-ориентированная, здоровьесберегающая, которые позволяют сделать обучение индивидуализированным, доступным, вариативным; используемые формы (средства, методы) образовательной деятельности позволяют достичь поставленную цель путем приобретения набора знаний и умений при создании игрового мира в визуальной среде; раскрытия и развития потенциала ребенка; создания благоприятных условий для реализации его природных способностей. На занятиях, в игровой форме, овладевая основами программирования в визуальной среде программирования Kodu Game Lab и Minecraft, дети разовьют навыки планирования, алгоритмическое и пространственное мышление. Работа с объектами, которая является также неотъемлемой частью визуального программирования, положительным образом сказывается на дальнейшем обучении, т. к. формирует не только практические навыки работы с объектами и их свойствами, но и современное мировоззрение обучающихся в области информационных технологий. Работая с данной программой, обучающиеся могут научиться не только программированию, но и сотрудничеству, логике и творчеству. Программа дает возможность создания ситуации успеха для детей с ограниченными возможностями здоровья, что позволяет обучающимся справиться с возможными трудностями при выполнении задания, повышает самостоятельность детей.

Адресат программы – дети, имеющие недостатки в физическом и (или) психологическом развитии, подтвержденные психолого-медико-педагогической комиссией (статья 2, ФЗ 29.12.12 №273 «Об образовании в Российской Федерации»). На обучение принимаются все желающие, без предварительной подготовки. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы *10–14 лет*.

При зачислении на программу родители (законные представители) предоставляют копию коллегиального заключения психолого-медико-педагогической комиссии с целью адаптации программы в соответствии с психофизическими особенностями ребенка и выстраивания индивидуального учебного плана. На ребенка-инвалида предоставляется справка об инвалидности и копия ИПРА (индивидуальной программы реабилитации и абилитации).

Содержание программы учитывает возрастные и психофизические особенности обучающихся с нарушениями интеллекта, опорно-двигательного аппарата и задержкой психического развития в возрасте 10–14 лет, которые определяют набор форм проведения занятий.

Развитие детей с ограниченными возможностями здоровья идет по тем же законам развития, что и для детей нормально развивающихся (теория о единстве законов нормального и аномального развития (Г. Я. Трошин, Л. С. Выготский, В. И. Лубовский и др)).

У всех детей с отклоняющимся развитием, независимо от вида нарушений, имеются как общие недостатки, так и специфические трудности, которые связаны непосредственно с характером и выраженностью первичных нарушений и с особенностями вторичных отклонений.

К числу общих недостатков относятся:

- социальная дезадаптированность ребенка;

- низкий уровень психических процессов (внимания, предметного и социального восприятия и представлений, памяти, мышления);
- несформированность мотивационно-потребностной и эмоционально-волевой сферы;
- недостаточность моторного развития;
- снижение произвольности психических процессов, деятельности и поведения.

Наряду с этим можно выделить особые по своему характеру потребности, свойственные всем обучающимся с ОВЗ:

- обязательность непрерывности коррекционно-развивающего процесса, реализуемого как через содержание образовательных областей, так и в процессе индивидуальной работы;
- необходимо использование специальных методов, приёмов и средств обучения;
- индивидуализация обучения требуется в большей степени, чем для нормально развивающегося ребёнка.

Работа с детьми с нарушением интеллекта, ЗПР выстраивается с учетом индивидуальных образовательных возможностей и потребностей ребенка.

Особыми образовательными потребностями обучающихся с задержкой психического развития являются:

- побуждение познавательной активности;
- расширение кругозора;
- формирование общеинтеллектуальных умений;
- совершенствование предпосылок интеллектуальной деятельности;
- формирование, развитие у детей целенаправленной деятельности, функции программирования и контроля собственной деятельности;
- развитие личностной сферы: развитие и укрепление эмоций, воли, выработка навыков произвольного поведения, волевой регуляции своих действий, самостоятельности и ответственности за собственные поступки;
- развитие и отработка средств коммуникации, приемов конструктивного общения и взаимодействия, максимальном расширении социальных контактов;
- формировании способности к речевому обобщению;

В обучении детей с нарушением интеллектуального развития наиболее важным является обеспечение доступности содержания учебного материала. Для ребенка со сложной структурой дефекта, когда объединены такие нарушения как НОДА, задержка психического развития и тяжелые нарушения речи характерны следующие особенности развития: двигательные нарушения часто сочетаются с нарушениями в познавательном, речевом, эмоционально-личностном развитии. Специфика поражений опорно-двигательного аппарата может замедленно формировать такие операции, как сравнение, выделение существенных и несущественных признаков, установление причинно-следственной зависимости, неточность употребляемых понятий. При тяжелом поражении руки присутствуют трудности при овладении определенными предметно-практическими действиями. Поражения ОДА часто связаны с нарушениями зрения, слуха, чувствительности, пространственной ориентации. Это проявляется в замедленном формировании понятий, определяющих положение предметов и частей собственного тела в пространстве, неспособности узнавать и воспроизводить фигуры, складывать из частей целое. Нарушения ОДА проявляются в расстройстве внимания и памяти, рассредоточенности, сужении объема внимания, преобладании слуховой памяти над зрительной. Эмоциональные нарушения проявляются в виде повышенной возбудимости, проявлении страхов, склонности к колебаниям настроения.

Срок реализации и объем программы определяется содержанием программы и составляет 1 год (72 академических часа), 36 недель. Сроки обучения по адаптированным дополнительным образовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов могут быть увеличены с учетом особенностей их психофизического развития, а также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации - для обучающихся детей-инвалидов и инвалидов.

Форма обучения – очная, с возможностью применения дистанционных технологий.
Язык обучения – русский.

Методы обучения:

- словесные – рассказ, объяснение, анализ практической работы;
- наглядные – показ видеоматериалов, разбор шахматных партий;
- практические – практическая работа по созданию виртуального мира и программированию виртуального робота.

Типы занятий: комбинированный, теоретический, практический, контрольный.

Формы организации деятельности обучающихся: по группам, индивидуально, всем составом.

Формы проведения занятий: теоретическое занятие, практическое занятие, соревнование (конкурс, хакатон), экскурсия. Формы организации учебного занятия по программе: беседа; мастер-класс; практическое занятие; защита творческой работы; конкурс; викторина; квиз.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп, например, экскурсия, викторина, конкурс и т. д.

Режим занятий: 2 академических часа в неделю, 1 занятие (академический час – 45 мин.). Через каждые 45 минут занятия следует 15-минутный перерыв. Во время занятий необходимо проводить физкультурные минутки, менять положение ребенка (стоя, сидя) по рекомендации врача. Количество обучающихся в группе 12 человек.

Во время занятий предусматривается индивидуальная работа. При организации индивидуальной работы занятия могут повторяться в зависимости от особенностей и возможностей каждого ребенка с ОВЗ, поэтому количество индивидуальных занятий варьируется. Индивидуальные занятия не выводятся в учебном плане отдельными занятиями. Подразумевается индивидуальная работа в отведенное для занятий время.

1.2 Сведения о программе

Полное наименование программы	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Kodu-lab для детей с ОВЗ»
Возраст обучающихся	10-14 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	2 академических часа в неделю. 1 раз – 2 часа (академический час – 45 мин.)
Организация-партнер	Муниципальное общеобразовательное учреждение «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 2 VII–VIII вида»
Цель, задачи	Целью программы является развитие познавательной активности у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в процессе приобретения знаний и навыков по визуальному программированию. Цель достигается выполнением обучающих, развивающих и воспитательных задач
Краткое описание программы	Содержание программы состоит из следующих разделов: Раздел 1. «Знакомство с компьютером». Обучающиеся изучают устройство компьютера, учатся работать с мышью и клавиатурой. Раздел 2. «Блоки и алгоритмы». Обучающиеся изучают основы программирования с помощью алгоритмов. Раздел 3. «3Д программирование». 3Д - конструктор знакомит детей с логикой программирования и учит решать комплексные задачи по созданию собственных игр.

	<p>Раздел 4. «Творческая работа» позволяет обучающемуся самостоятельно применить полученные навыки, а также развивать фантазию и воображение.</p> <p>Промежуточный контроль проводится по окончании 1-го полугодия, обучающиеся выполняют практическую работу. Итоговый контроль проводится в конце учебного года, проводится в виде защиты творческого проекта. В каждом разделе большое количество времени уделяется творческим заданиям</p>
Первичные знания, необходимые для освоения программы	К обучению принимаются все желающие, без особых требований.
Результат освоения	Обучающиеся научатся пользоваться компьютером, разовьют логическое и пространственное мышление, создавая алгоритмы для виртуального робота в визуальной среде. Научатся самостоятельно решать поставленные задачи, работать в режиме проектной деятельности. В процессе оформления игрового мира и персонажей у обучающихся будет развиваться творческое мышление. Создавая совместную игру или мультфильм обучающиеся будут усваивать нормы правил поведения и разовьют коммуникативные навыки
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	Ноутбук для каждого обучающегося и педагога с выходом в интернет, WEB-камера, наушники, моноблочное интерактивное устройство, флипчарт магнитно-маркерный на треноге, сетевой фильтр
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Программа ориентирована на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в личностном и интеллектуальном развитии

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы – развитие познавательной активности у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в процессе приобретения знаний и навыков по визуальному программированию.

Задачи:

обучающие:

- сформировать познавательный интерес к алгоритмике;
- научить работать с компьютером;
- сформировать навык разработки алгоритмов с использованием последовательностей, событий, циклов и условий;
- сформировать навык определять наиболее целесообразный алгоритм для решения поставленной задачи и оптимизировать текущий алгоритм;
- сформировать навыки по созданию игровых проектов;

развивающие:

- развитие речевой, мыслительной деятельности и активности;
- развивать навык работы в команде;

воспитательные:

- сформировать навык организации рабочего места и безопасной работы в компьютерном классе.

1.4 Содержание программы

Введение

Теоретическая часть: Введение в образовательную программу. Знакомство с обучающимися. Знакомство с правилами поведения в кабинете, работы с электрическими приборами.

Раздел 1. «Знакомство с компьютером»

Тема 1. Компьютер

Теоретическая часть: Виды современных компьютеров. Основные части компьютера. Дополнительные части компьютера. Как включить и выключить компьютер, рабочий стол, мой компьютер, пиктограммы и иконки.

Практическая часть: практическая работа на изучение составляющих компьютера.

Тема 2. Клавиатура и мышь

Теоретическая часть: устройство ввода: правая кнопка мыши, левая кнопка мыши, колесико, курсор. Устройство клавиатуры: буквенно-цифровые клавиши, клавиши модификаторы, клавиши цифровой клавиатуры, функциональные клавиши, клавиши управления.

Практическая часть: практическая работа на тренажёрах для компьютерной мыши и клавиатуры.

Раздел 2. «Блоки и алгоритмы»

Тема 1. Основные понятия алгоритмики

Теоретическая часть: алгоритм, повторение (цикл), программа.

Практическая часть: написание алгоритма по сценарию: покупка пингвина.

Тема 2. Простые алгоритмы

Теоретическая часть: блок-схемы, условные выражения, циклы. Алгоритм ветвление.

Практическая часть: прохождение уровней в Minecraft: выполнение десяти логических испытаний.

Тема 3. Сложные алгоритмы

Теоретическая часть: условия и циклы с параметром.

Практическая часть: прохождение уровней в Minecraft: выполнение четырех сложных логических испытаний.

Тема 4. Игры Блокли: Головоломка

Теоретическая часть: условные выражения и циклы.

Практическая часть: выполнение заданий раздела Головоломка – 10 заданий, усложняющихся к каждому следующему лабиринту введением циклов и условных выражений.

Тема 5. Игры Блокли: Лабиринт

Теоретическая часть: условные выражения и циклы.

Практическая часть: выполнение заданий раздела Лабиринт – 10 заданий, усложняющихся к каждому следующему лабиринту введением циклов и условных выражений.

Итоговое занятие

Практическая часть: практическая работа «Прохождение уровней в Minecraft: «Водное путешествие». Самостоятельное выполнение десяти логических испытаний.

Раздел 2. 3Д программирование

Тема 1. Знакомство с интерфейсом среды Kodu Game Lab

Теоретическая часть: основные элементы. Роль игрового ландшафта). Инструменты: «кисть», «холмы», «сглаживание»/

Практическая часть: создание игрового мира и проектирования вида местности (ландшафта)

Тема 2. Инструменты и объекты в Kodu Game Lab

Теоретическая часть: инструменты работы: «рука», «меню», «объект». Объекты для управления, и параметры мира.

Практическая часть: создание, копирование, изменение размеров и т.д., самостоятельное выполнение практической работы по созданию «семьи Коду».

Тема 3. Создание первого мира в Kodu Game Lab

Теоретическая часть: библиотеки ландшафта, объектов и персонажей.

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке своего мира.

Тема 4. Первая программа. Движение

Теоретическая часть: базовые понятия программирования: «алгоритм», «виды алгоритмов», «исполнитель», «система команд исполнителя». Правила составления программного кода. Инструмент «Путь».

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по созданию направленного пути движения для одного и нескольких персонажей одновременно. Работа над мини-проектом «Игровой лабиринт».

Тема 5. Игра «Гонки»

Теоретическая часть: приемы создания игр в жанре «Гоночная игра». Сюжет, маршрут, финиш.

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке мини-игры. Работа над мини-проектом «Гонки».

Тема 6. Игры в жанре «Сражение»

Теоретическая часть: приемы создания игр в жанре «Сражение», установки объектов: жизни, ущерб и т.д.

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке игрового мира. Работа над мини-проектом «Зомби-апокалипсис».

Тема 7. Коду против Замка.

Теоретическая часть: приемы создания игр в жанре «Сражение», функции «эмоции», «ущерб».

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке игрового мира. Работа над мини-проектом «Коду против Замка».

Тема 8. Игра «Дуэль».

Теоретическая часть: создание игры в жанре «Сражение», функции «речи», «лечения».

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке игрового мира. Работа над мини-проектом «Дуэль».

Тема 9. Счетчики.

Теоретическая часть: приемы: Счетчик, таймер, начисление баллов.

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке игрового мира. Работа над мини-проектом «Гонки на время».

Раздел 3. Творческая работа

Тема 1. Идея

Теоретическая часть: выбор темы работы, командообразование.

Практическая часть: разработка идеи собственной игры.

Тема 2. Реализация идеи

Практическая часть: создание собственной игры по индивидуальному замыслу.

Тема 3. Подготовка к защите

Теоретическая часть: критерии оценки работы.

Практическая часть: тестирование, отладка, запуск игры.

Итоговое занятие

Практическая часть: защита творческой работы.

1.5 Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	1	1	-	Входной: фронтальный опрос
2	Раздел 1. «Знакомство с компьютером»	8	2	6	
2.1	Тема 1. Компьютер	4	1	3	Текущий: опрос
2.2	Тема 2. Клавиатура и мышь	4	1	3	
3	Раздел 2. «Блоки и алгоритмы»	21	6	15	
3.1	Тема 1. Основные понятия алгоритмики	3	2	1	Текущий: опрос Текущий: практическая работа
3.2	Тема 2. Простые алгоритмы	4	1	3	
3.3	Тема 3. Сложные алгоритмы	4	1	3	
3.4	Тема 4. Игры Блокли: Головоломка	5	1	4	
3.5	Тема 5. Игры Блокли: Лабиринт	5	1	4	
4	Итоговое занятие	2	-	2	Промежуточный: практическая работа
5	Раздел 3. 3Д программирование	31	13	18	
5.1	Тема 1. Знакомство с интерфейсом среды Kodu Game Lab	3	1	2	Текущий: педагогическое наблюдение практическая работа
5.2	Тема 2. Инструменты и объекты в Kodu Game Lab	3	1	2	
5.3	Тема 3. Создание первого мира в Kodu Game Lab	3	1	2	
5.4	Тема 4. Первая программа. Движение	3	1	2	
5.5	Тема 5. Игра «Гонки»	4	2	2	
5.6	Тема 6. Игры в жанре «Сражение»	4	2	2	
5.7	Тема 7. Коду против Замка	4	2	2	
5.8	Тема 8. Игра «Дуэль»	4	2	2	
5.9	Тема 9. Счетчики	3	1	2	
6	Раздел 4. Творческая работа	7	2	5	
6.1	Тема 1. Идея	3	1	2	Текущий: педагогическое наблюдение, практическая работа
6.2	Тема 2. Реализация идеи	4	-	4	
6.3	Тема 3. Подготовка к защите	2	1	1	
7	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый: Защита творческой работы
Итого		72	33	39	

1.6 Планируемые результаты

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут знать:

- правила пользования компьютером;
- что такое программа и алгоритм действия;
- виды, структуры алгоритмов;
- возможности различных визуальных сред программирования;
- основные этапы работы над созданием игр и приложений;
- основные этапы работы над проектом.

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут уметь:

- самостоятельно решать поставленные задачи;
- составлять программы, алгоритмы;
- составлять логические выражения;
- создавать игры в 3д конструкторе;
- работать с проектами.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающийся приобретет:

метапредметные результаты:

- научится ставить цель;
- научится планировать достижение цели;
- научится оценивать получившийся творческий продукт;
- будет формировать способность принять другую точку зрения, отличную от своей, вести диалог;
- будет сформировано умение контролировать собственное эмоциональное состояние; адекватно оценивать свои достижения;
- будет улучшение качеств познавательной сферы: внимания, памяти, мышления, эмоционально-волевой сферы;

личностные:

- научится работать в группе и коллективе;
- разовьет понимание необходимости уважительного отношения к другому человеку, его мнению и деятельности;
- сформируется бережное отношение к технике.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Количество учебных часов	Всего учебных недель	Режим занятий	Начало обучения, окончание обучения
1 год	72	36	2 академических часа в неделю: 1 раз – 2 часа. / академический час - 45 минут/	01 сентября 2023 31 мая 2024

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение. Занятия проходят в помещении с оптимальными условиями, отвечающими требованиям СанПиН1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2). не только этот документ, еще и , соответствующее требованиям санитарных норм и правил, установленных СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28. на базе Центра цифрового образования детей «IT-куб» г. Южноуральск.

Все помещения, включая санузлы находятся на 1 этаже, все дверные проёмы достаточно широкие, что позволяют ребенку с НОДА беспрепятственно передвигаться. Дополнительно есть отдельный вход, оснащенный пандусом и поручнями. Всё пространство учебного класса доступно ребенку, передвигающемуся как самостоятельно, так и с помощью приспособлений.

Для реализации учебных занятий используется следующее **оборудование и материалы:** ноутбук, манипулятор типа мышь, WEB-камера, наушники, моноблочное интерактивное устройство, напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление, доска магнитно-маркерная настенная, флипчарт магнитно-маркерный на треноге, сетевой фильтр whiteboard маркеры, бумага писчая, шариковые ручки, permanent маркеры.

Информационное обеспечение: операционная система Windows; интернет-источники; поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera; интегрированная среда разработки Kodu Game Lab; варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО; инструкции по настройке оборудования; учебная и техническая литература; методические пособия, разрабатываемые преподавателем с учётом конкретных условий.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется Кановой М.И., педагогом дополнительного образования с высшим педагогическим образованием по специальности «Учитель математики и экономики», имеющей удостоверение о повышении квалификации в 2023 году по программам:

1. «Формирование гибких компетенций у обучающихся: вводный уровень»;
2. «Методика обучения детей по направлению «Системное администрирование» в дополнительном образовании»;
3. «Инклюзия как форма обучения детей с ОВЗ в современной системе основного и среднего общего образования РФ».

Имеется удостоверение о повышении квалификации в 2021 году по программе: «Администратор операционных систем Microsoft Windows».

2.3 Формы аттестации обучающихся

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в следующем виде:

Вид контроля	Цель контроля	Форма контроля	Срок контроля
входной	выявляется уровень подготовки обучающихся в начале цикла обучения (прогностическое диагностирование)	фронтальный опрос	сентябрь
текущий	выявляется степень усвоения обучающимися нового материала и проявления творческой активности каждого ребенка	педагогическое наблюдение, опрос, тестирование, практическая работа	сентябрь-май, в ходе освоения темы
промежуточный	определение степени обученности, творческой активности детей, уровень социальной адаптации ребенка, корректировка тематических планов	практическая работа	декабрь
по итогам освоения программы	определение уровня усвоения программы каждым обучающимся	самостоятельная творческая работа	май

2.4 Оценочные материалы

Формы контроля: индивидуальный, групповой, фронтальный, комбинированный.

Методы контроля: устный, практический, самоконтроль.

Мониторинг роста компетентности обучающихся проводится по итогам полугодия и по завершению образовательной программы. Мониторинг фиксируется в протоколах промежуточного и итогового контроля, а также в отчете педагога дополнительного образования.

В программу входят разнообразные оценочные материалы, в зависимости от темы занятия:

- задания для практической работы (Приложение 1);
- оценка практической работы (Приложение 2);
- творческая работа;
- защита творческой работы (Приложение 3).

Результативность отслеживается с помощью, анализа участия детей в совместной продуктивной деятельности, разработке и защите творческих проектов, самостоятельной практической работе, тестирования. Индивидуальные показатели освоения программы выражаются в баллах, групповые показатели - в процентах. Фиксируются в итоговом отчете педагога. Индивидуальный уровень освоения программы и личностного развития выражается в следующих уровнях: Н (низкий) – 0–21 балл; С (средний) – 22–37 баллов; В (высокий) – 38–48 баллов.

Уровень	Знать	Уметь
Низкий	Технику безопасности в	Понимать учебную задачу;

	<p>компьютерном классе. Базовые понятия программирования «алгоритм», «виды алгоритмов», «исполнитель», «программа». Принципы создания 3д игр; Основные инструменты для создания игровой модели; Основные библиотеки ландшафта, объектов и персонажей; Правила составления программного кода.</p>	<p>Работать в паре или малой группе Самостоятельно запускать компьютер, браузер и программу Коду Гейм Лаб; Выполнить простейшую программу в среде Коду Гейм Лаб; Применять алгоритмы в составлении программного кода; Создавать элементарный ландшафт для выполнения поставленной задачи; Сохранять созданную игру в среде Коду Гейм Лаб.</p>
Средний	<p>Технику безопасности в компьютерном классе. Базовые понятия программирования «алгоритм», «виды алгоритмов», «исполнитель», «система команд исполнителя»; «программа», «цикл». Основные приемы взаимодействия в коллективе; Принципы создания 3д игр; Основные инструменты для создания игровой модели; Основные библиотеки ландшафта, объектов и персонажей; Основные этапы работы при создании собственной игровой модели; Правила составления программного кода.</p>	<p>Понимать учебную задачу и выполнять ее; Работать в коллективе; Уважительно относиться к преподавателю, сверстникам; Выполнить не сложную программу в среде Коду Гейм Лаб; Применять разнообразные алгоритмы в составлении программного кода; Создавать ландшафт для выполнения поставленной задачи; Определять целесообразность применения той или иной строчки кода; Сохранять, загружать созданную игру в среде Коду Гейм Лаб. Создавать описание программы; Планировать свою работу; Описать словами проделанную работу; Понимать причины успеха\неуспеха учебной деятельности; Делать выводы; Выразить творческие идеи.</p>
Высокий	<p>Технику безопасности на уроках, правила поведения в учебном заведении, и во время чрезвычайных происшествий; Основные приемы конструктивного взаимодействия в коллективе; Базовые понятия программирования «алгоритм», «виды алгоритмов», «исполнитель», «система команд исполнителя»; «программа», «цикл», «цикл с параметром»; Схемы записи алгоритмов; Принципы создания 3д игр; Общую структуру программы; Большинство инструментов для создания игровой модели; Большинство библиотек</p>	<p>Понимать учебную задачу и выполнять ее; Работать в коллективе; Понимать свои обязанности и обязанности сверстников; Уважительно относиться к преподавателю, сверстникам; Применять разнообразные алгоритмы в составлении программного кода; Создавать сложный (разнообразный) ландшафт для выполнения поставленной задачи; Понимать соответствие поставленной задачи и создаваемого ландшафта; Определять целесообразность применения той или иной строчки кода; Исправлять код программы самостоятельно; Тестировать созданную игровую модель; Сохранять, загружать созданную игру в</p>

<p>ландшафта, объектов и персонажей; Этапы работы при создании собственной игровой модели; Правила составления программного кода</p>	<p>среде Коду Гейм Лаб; Создавать описание программы; Планировать свою работу и работу коллектива; Рассказать грамотно и интересно о проделанной работе; Понимать причины успеха\неуспеха учебной деятельности; Делать выводы; Выражать творческие идеи и находить оригинальные способы их выполнения.</p>
--	--

Обучающимся, успешно освоившим программу и прошедшим аттестацию в форме, предусмотренной программой, выдается документ, подтверждающий освоение программы (в соответствии с локальными нормативными актами Учреждения).

2.5 Методические материалы.

Методическое обеспечение учебного процесса включает разработку преподавателем методических пособий, презентаций к занятиям, вариантов демонстрационных программ и справочного материала. В данной программе применяются следующие педагогические технологии:

- технология индивидуализации обучения;
- технология группового обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- технология коллективной творческой деятельности;
- здоровье-сберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия

Структура каждого занятия определяется его содержанием – изучением нового материала, повторением или закреплением пройденного, подключается действенно-практический опыт, идет проверка усвоения знаний обучающимися.

Каждое занятие состоит из 5 частей:

1. Организационный момент (5мин.);
2. Определение темы занятия, постановка цели и задач занятия;
3. Актуализация знаний, первичное усвоение новых знаний, динамическая пауза;
4. Первичное закрепление;
5. Рефлексия (подведение итогов занятия).

Для возрастной категории 13–14 лет при обучении ставятся задания повышенного уровня сложности для соответствующей возрастной категории.

Специальные приёмы обучения, используемые для работы с детьми с ОВЗ:

– Специальные приемы организации обучения (алгоритмизация деятельности, использование схем, знаков, символов; расчленение изобразительной или другой информации на части, фрагменты и поэтапное её предъявление; предъявление информации в упрощённом варианте, лишённом второстепенных деталей и др.). При организации занятий используются приёмы чередования и сочетания зрительной и слуховой, изобразительной и речевой деятельности. Для снятия зрительного и мышечного утомления, повышения работоспособности детей предусматривается проведение специальной гимнастики.

– Приёмы, обеспечивающие доступность информации для детей с ОВЗ. Использование компенсирующих возможностей сохранных анализаторов: подключение осязания, слуха, двигательного анализатора; снижение сложности и детализации учебного материала, унификация изобразительных пособий, увеличение цветовой насыщенности

изображений, контрастности изображения изучаемых объектов, выбор оптимальной масштабности их подачи и др.

– Логические приёмы переработки учебной информации с целью облегчения вычленения существенных признаков, характеризующих обследуемый объект, осуществления сопоставления, сравнения, обобщения, формирования представлений и т.д.

При организации учебного процесса с детьми с ЗПР, с нарушением поведения и общения и легкой умственной отсталостью необходимо учитывать, что:

- с целью получения информации в полном объеме звуковые сообщения нужно дублировать зрительными образами, использовать наглядный материал, обучающие видеоматериалы;

- в работе необходимо использовать методы, активизирующие познавательную деятельность обучающихся;

- при общении с детьми, испытывающими затруднения в речи, не следует перебивать и поправлять. Необходимо быть готовым к тому, что разговор с ребенком с затрудненной речью займет больше времени. Старайтесь задавать вопросы, которые требуют коротких ответов или кивка.

Особенности организации работы с детьми с НОДА.

При организации учебного процесса необходимо:

- определить учебное место, следует разрешить ребенку самому подбирать комфортную позу для выполнения работы (сидя, стоя, облокотившись и т.д.);

- при проведении занятий следует учитывать объем и формы выполнения разных видов работ и по возможности менять формы проведения занятий;

- при общении с детьми с гиперкинезами (непроизвольными движениями тела или конечностей): во время разговора не отвлекайтесь на непроизвольные движения собеседника, потому что можете пропустить что-то важное.

2.6 Воспитательный компонент

Основы культуры по профилю деятельности и социальной культуры: мотивированность самостоятельных занятий; активность и заинтересованность участия в различных формах образовательной деятельности; ответственность за качество процесса и результата выполнения профильной деятельности; гуманистические принципы в отношениях с окружающими.

Формы воспитательной работы. Воспитательные мероприятия ЦЦОД «IT-куб» – тематические мероприятия, связанные с профилем деятельности, церемонии награждения.

Методы воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример (педагогический, литературный, личный пример педагога);
- методы стимулирования поведения и деятельности: создание «ситуации успеха», замечание и др.

План воспитательной работы

Дата мероприятия	Наименование мероприятия	Содержание мероприятия
Модуль «Учебное занятие»		
Сентябрь 2023, Январь 2024	Беседа «Правила Техники Безопасности в компьютерном классе»	Беседа с обучающимися о ТБ работы с ПК, правилах поведения в кабинете.
В течение года	Тематические занятия	Проведение тематических уроков, посвящённых праздничным дням: ПДД, День народного единства, День матери, Новый год, День

		Защитника Отечества, Международный женский день, День космонавтики, 9 Мая.
Модуль «Руководство детским объединением и взаимодействие с родителями»		
Сентябрь	Крипто-квест на командообразование и знакомство «IT-команда»	Проведение мероприятия с участием педагога-организатора.
Ноябрь	Шахматный турнир среди обучающихся Центра, посвященный Дню народного единства	Проведение мероприятия с участием педагога-организатора.
Декабрь	Новогодняя акция для обучающихся центра «IT-суэта»	Проведение мероприятия с участием педагога-организатора.
Май	Торжественное вручение свидетельств по окончанию учебного года 2023–2024	Проведение мероприятия с участием педагога-организатора.
Сентябрь, Январь, Май	Родительское собрание	Проведение трех родительских собраний, приуроченных к началу учебного года, подведение промежуточных результатов обучения, окончание обучения.
В течение года	Консультации родителей	Проведение личных или групповых консультаций родителей по вопросам обучения и учебного процесса при личной встрече или в социальных сетях.
Модуль «Воспитательная среда»		
В течение года	Поход в городской дом кино	Просмотр мультфильма

2.7. Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога

1. Алгоритмы и Исполнители: Информатика 5-6 й класс. Поляков К. Ю. 2014 г.
2. Первин Ю. А. Методика раннего обучения информатике. / Первин Ю.А. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008–228 с.

Список литературы для обучающихся

1. Алгоритмы и Исполнители: Информатика 5-6 й класс. Поляков К. Ю. 2014 г.

Электронные ресурсы:

1. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс] / К. И. Астахова; под ред. В. В. Тарапаты. Эл. изд. Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf: 125 с.). М.: Лаборатория знаний, 2019. (Школа юного программиста). PDF
2. Создание игр в Kodu Game Lab - бесплатные пошаговые видеоуроки. [Kodu Game Lab - бесплатные пошаговые уроки \(clubpixel.ru\)](http://clubpixel.ru).
3. 5 простых шагов к созданию 3D игр вместе с Kodu. Авторы: Яникова Н.В., Михеева О.П., Брыксина О.Ф., Останин Я.Е. 2013г. PDF
4. Blockly Games. Игры для будущих программистов [Электронный ресурс]. URL: <https://blockly.games>.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Задания для практической работы

Тема 2. Инструменты и объекты в Kodu Game Lab

Практическая часть: создание «семьи Коду».

Создай семью, в которой есть папа Коду, мама Коду и два ребенка Коду.

1. Измените параметры папы Коду следующим образом: Размер: 2,5; Высота: 1,75; Поворот: 250; Цвет: зеленый. Для этого откройте параметры персонажа, нажав на него правой кнопкой мыши. Скопируйте Коду, выбрав команду Копировать. Кликните на свободной области правой кнопкой и выберите команду Вставить (Kodu). Измените параметры второго Коду (мамы). Пусть он будет другого цвета, меньше размером, приподнят над землей и повернут лицом к первому Коду. Так же создайте еще двух Коду – детей.

2. Создайте реалистичный мир, например поляну с расположенными на ней лесом, озером, тропинками или подводный мир с растительностью, рыбами и другими персонажами. И поселите туда свою семью.

Тема 4. Первая программа. Движение

Практическая часть: Работа над мини-проектом «Игровой лабиринт».

Создайте лабиринт с высокими стенами, в котором есть вход и выход, предусмотрите возможность передвигаться по лабиринту двум игрокам. Создайте персонажа, которым будете управлять вы, и персонажа, который будет двигаться самостоятельно. На основе созданного лабиринта разработайте игру, в которой на трех деревьях растут разные по цвету яблоки: красные, зеленые и черные. Если персонаж съедает красное яблоко, то становится красным; съедает зеленое яблоко — становится зеленым; съедает черное яблоко — становится черным и говорит: «Фу! Это яблоко гнилое!»

Тема 5. Игра «Гонки»

Практическая часть: самостоятельное выполнение практической работы по разработке мини-игры.

Создадим игру «Гонки», чтобы подробнее рассмотреть способы движения. Сюжет игры: проводятся гонки на мотоциклах, мы играем за одного из Байкеров, а четверо других Байкеров проходят маршрут самостоятельно (компьютерные соперники). Гонки проходят на сложной трассе. Посмотрим, кто придет к финишу первым!

Для начала создадим территорию и маршрут для гонщиков. Стоит проявить фантазию: на местности должны встречаться холмы и даже препятствия. Гоночную трассу обозначим серым цветом земли, а места старта и финиша — черно-белыми полосами.

Теперь запрограммируем Байкера, за которого будем играть. Чтобы он отличался от других, выделим его особым цветом.

Далее добавим условие выигрыша и проигрыша. Условие можно сформулировать так: если первым пересек линию финиша Байкер, то он выиграл, а если соперник, то Байкер проиграл. Отметим цветом линию финиша, используя новый цвет земли, например красный.

Настроим персонажей-соперников. Создадим одного из них (всего их будет четыре) и построим для него маршрут с помощью инструмента ПУТЬ. Скопируем его 3 раза. Устроим ГОНКИ!!!

Тема 6. Игры в жанре «Сражение»

Практическая часть: Работа над мини-проектом «Зомби-апокалипсис».

Сюжет игры: персонаж Байкер ночью спасается от Коду-зомби, которые пытаются его догнать и укусить. Ночью Байкер не может нанести урон Коду и может только ждать, когда наступит утро. Когда наступает утро, все зомби исчезают.

Сначала создадим главного персонажа — Байкера и составим для него программу управления и условие проигрыша. Важно! Не забываем добавить Байкеру полосу жизни и установить ее значение на 100.

Теперь создадим одного персонажа Коду и напишем для него следующую программу:

1) ДЕЛАТЬ + Эмоции + Злой — так Коду-зомби будет постоянно злым, потому что отсутствие условия перед действием автоматически формирует условие «Всегда»;

Добавляем условие Ущерба и неуязвимости.

Теперь настроим программу Коду-зомби так, чтобы он исчезал при наступлении утра. Это условие тоже будет зависеть от времени. Выставляем Таймер 30 секунд.

С помощью множественного копирования создадим еще десяток таких же Коду-зомби и запустим игру.

Тема 7. Коду против Замка.

Практическая часть: Работа над мини-проектом «Коду против Замка».

Создадим демо-игру, в которой пользователь играет за Коду против объекта Замок. Запустим программу Kodu Game Lab, создадим новый пустой мир и добавим в него Коду и Замок. Увеличим исходный размер земли так, чтобы Коду был на некотором расстоянии от Замка.

В этой игре мы будем управлять Коду, поэтому в Программе укажем ему движение с помощью клавиш.

Теперь укажем очки жизни обоим персонажам, включив полосу жизни над их головами. Кликнем правой кнопкой мыши по Коду и Замку и выберем пункт Изменить установки.

Остальные пункты можно настроить по своему усмотрению: у Диапазон стрельбы пулями — определяет расстояние, на которое может улететь пуля; у Скорость пуль — устанавливает, насколько быстро пуля летит к цели; у Сколько пуль за раз — максимальное число пуль, выпускаемое одной очередью.

Перейдем в программу Замка. Добавим аналогичное условие, не забывая учесть, что если падет Замок, то для игрока это будет победа.

При желании можно изменить настройки по своему усмотрению, создать дополнительных соперников и/или союзников, разнообразив и усложнив игру.

Тема 8. Игра «Дуэль».

Практическая часть: Работа над мини-проектом «Дуэль».

Создайте игру «Дуэль», в которой будут сражаться два персонажа с равными возможностями. Например, в новом мире создайте персонажей Коду и Байкера на небольшом расстоянии друг от друга: Настройте персонажей следующим образом: Коду: управление с помощью клавиш, стреляет пулями с уроном в 5 очков, каждые 5 секунд создает камень, о который спотыкается Байкер. Байкер: управление «Если вижу, то двигаюсь к...», стреляет пулями в Коду с уроном в 5 очков. Если погиб Коду, то в игре наступает проигрыш, если погиб Байкер, то — победа. Количество жизней у игроков должно быть одинаково.

Тема 9. Счетчики.

Практическая часть: Работа над мини-проектом «Гонки на время».

Создайте игру «Гонки-на время» (за основу можно взять созданную игру «Гонки»), в которой Байкеры соревнуются между собой за то, чтобы прийти первым к финишу. В этой игре трасса должна представлять собой замкнутую линию, где линия старта является одновременно и линией финиша. Задача игрока прийти первым на третьем круге. Также реализуйте прямой подсчет времени в игре.



Приложение 2

Оценка самостоятельной работы

Критерии:

Работа выполнена 0-3 балла	Самостоятельность 0-3 балла	Аккуратность 0-2 балла	Креативность и эстетичность 0-2 балла	Скорость выполнения 0-3 балла	Итого <i>Максимально 13 баллов</i>

Защита творческой работы

Обучающиеся защищают подготовленную творческую работу перед педагогом путем демонстрации презентации и продукта работы – созданной игры. Работа оценивается по критериям, представленным в таблице ниже. Итоговая оценка дается по количеству набранных баллов.

Критерии оценки результата:

Параметр оценивания проекта	Оценка уровня			
	Характеристика низкого уровня			Характеристика высокого уровня
Актуальность	Не отражена значимость работы и не обоснована востребованность результатов			Четко отражены значимость проекта и востребованность результатов
Цель работы	Цель не сформулирована, не отображены сроки проекта и ценность продукта			Цель поставлена четко, измерима, отображены сроки и ценность продукта проекта
Целевая аудитория	Целевая аудитория не изучена или нет понимания, кто может быть конечным потребителем продукта			Четко обозначен потребитель продукта, даны характеристики
Задачи	Задачи не соотносятся с поставленной целью или отсутствуют			Задачи четко отвечаю достижению поставленной цели
Этапы выполнения	Этапы работы не обозначены			Есть четкое описание работы с демонстрацией фото, видео и т.п
Качество описания и представления работы	Культура речи, аргументация и убежденность страдает, внимание аудитории не удерживается			Команда выступает слаженно, четко аргументирует, держит внимание аудитории. Культура речи на высоте
Качество оформления	Презентация оформлена не выразительно, не			Презентация оформлена разборчиво, выразительно,
Результат работы	Готовый продукт, техническое описание продукта или прототип не представлены			Представлен готовый продукт, техническое описание или прототип
Компетенции	Участники не в полной мере реализовали свои компетенции по программе			Участники полностью применили полученные навыки и знания
Итого баллов				

Методика оценки результатов:

Высокий уровень освоения – 21-27 (80%-100%)

Средний уровень освоения – 14-20 (50%-80%)

Низкий уровень освоения – 0-13 (менее 50%)