

**Частное общеобразовательное учреждение
«ОНЛАЙН ГИМНАЗИЯ № 1»**

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
протокол №18 от 14.06.2024

УТВЕРЖДАЮ
директор
приказ 43-ОД от 14.06.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Мир Майнкрафт»
(название)

Направленность: техническая
Уровень: ознакомительный
Возраст обучающихся: 11-13 лет
Срок реализации программы: с 01.09.24 по 31.08.25
Количество часов: 7 часов

Автор (составитель) программы:
Шайнов Алексей Вячеславович
педагог дополнительного образования

Новосибирск
2024

1. Пояснительная записка

Актуальность и новизна

Программа «Мир Майнкрафт» является актуальной в современном мире, где компьютерные игры занимают особое место в жизни подростков. «Майнкрафт» - одна из самых популярных игр и использование ее в образовательных целях может стимулировать интерес к обучению и развитию навыков.

Программа «Мир Майнкрафт» является актуальным и новаторским курсом, поскольку сочетает в себе изучение трех различных инструментов разработки. Обучающиеся получают возможность применить свои знания и навыки в реальных проектах и создать свои собственные продукты. Программа помогает развивать креативность, логическое мышление, обучает работе в команде и решению задач, учит работать с различными инструментами разработки. Все обучающиеся создадут свои собственные проекты на основе тематики Minecraft.

Новизна программы заключается в том, что она предлагает уникальный подход к обучению, используя знакомую и увлекательную игру как инструмент для развития различных навыков и компетенций. Через игру обучающиеся легче воспринимают информацию и быстрее усваивают новые знания. Кроме того, программу "Мир Майнкрафт" можно индивидуализировать под каждого ученика, учитывая его уровень знаний и способности. Это позволяет максимально эффективно использовать потенциал каждого ребенка.

Направленность программы

Программа «Мир Майнкрафт» имеет техническую направленность. Программа обеспечивает понимания основ программирования и технологий и направлена на развитие креативности, логического мышления, коммуникативных навыков. Обучение через игру позволяет учиться и развиваться, используя популярную и интересную платформу.

Цель программы

Целью курса является ознакомление учащихся с основами разработки игр, 3D-моделирования и создания мобильных приложений с использованием популярных инструментов разработки.

Задачи

- познакомить обучающихся с основами разработки игр, 3D-моделирования и создания мобильных приложений;
- научить создавать собственные игры, 3D модели и мобильные приложения по тематике Minecraft,
- способствовать в дальнейшем развитию у учащихся свои знаний в области разработки и моделирования, а также стимулировать их творческое мышление.

Формы реализации образовательной программы

Обучение осуществляется в очной форме с применением дистанционных образовательных технологий и образовательной платформы «Онлайн гимназии №1». В процессе обучения используются:

- информационно-коммуникационные технологии (использование различных ТСО);
- цифровые технологии.

Формы организации образовательного процесса

Обучение может быть как групповое, так и индивидуальное. Количество обучающихся в группе одного возраста или разновозрастных группах - до 15 чел.

Представляет собой комбинированную форму организации образовательного процесса: использование как традиционных методов обучения (лекции, практические занятия, самостоятельные работы), так и современных методов (проектная деятельность). Такой подход позволяет обучающимся получить полное представление о курсе «Мир Майнкрафт», овладеть необходимыми навыками и знаниями, а также развить творческое мышление и умения работать в команде. Кроме того, он позволяет учитывать индивидуальные особенности обучающихся и создать комфортные условия для их обучения.

Категория обучающихся

Программа рассчитана на обучающихся 11-13 лет, что соответствует 5-7 классам общеобразовательной школы.

Объем и срок реализации программы

Объем программы – 7 часов. Программа может быть реализована за 7 недель - по 1 часу в неделю, или за 3,5 недели - по 2 часа в неделю,

Режим обучения

Периодичность занятий может варьироваться: 1 час или 2 часа в неделю.

Для обучающихся 5-7 классов: продолжительность занятия - 45 минут.

Уровень освоения программы

Уровень освоения содержания программы – ознакомительный. Курс позволяет обучающимся познакомиться с основами создания игр, 3D-моделирования и разработки мобильных приложений на примере популярной игры Minecraft.

Планируемые результаты

В результате у обучающихся будут формироваться следующие результаты:

личностные:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области программирования;

– способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

метапредметные результаты:

– овладение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

– овладение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

– овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– овладение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

предметные результаты:

обучающиеся научатся:

- создавать простые игры на основе Minecraft;
- разрабатывать простые 3D-модели.

обучающиеся узнают:

- основы разработки игр;
- начальные принципы 3D-моделирования;
- базовые правила создания мобильных приложений.

обучающиеся продемонстрируют:

- свою собственную игру с персонажами из Minecraft;
- самостоятельно разработанную 3D-модель в стиле Minecraft;
- самостоятельно созданное мобильное приложение на Android по тематике Minecraft.

2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование раздела. темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	Создание простой игры на основе Minecraft	1	0,5	0,5	Практическое задание
2	Работа с персонажами и объектами	1	1	0	Практическое задание
3	Создание уровней и локаций	1	0	1	Практическое задание

4	Создание простой 3D-модели в стиле Minecraft	1	0,5	0,5	Практическое задание
5	Создание простого мобильного приложения на основе Minecraft	1	0,5	0,5	Практическое задание
6	Создание сложных экранов и переходов между ними	1	0	1	Практическое задание
7	Итоговый проект	1	0	1	Проект
	ИТОГО	7	2,5	4,5	

2.2. Содержание программы

Тема 1. Создание простой игры на основе Minecraft (1 час)

Теория: изучение основ программирования (0,5 часа)

Практика: создание простой игры на основе Minecraft (0,5 часа)

Тема 2. Работа с персонажами и объектами (1 час)

Теория: изучение работы с персонажами и объектами в созданной игре (1 час)

Тема 3. Создание уровней и локаций (1 час)

Практика: создание уровней и локаций для своей игры (1 час)

Тема 4. Создание простой 3D-модели в стиле Minecraft (1 час)

Теория: изучение основ 3D-моделирования (0,5 часа)

Практика: создание простой 3D-модели в стиле Minecraft (0,5 часа)

Тема 5. Создание простого мобильного приложения на основе Minecraft (1 час)

Теория: изучение основ разработки мобильных приложений (0,5 часа)

Практика: создание простого мобильного приложения на основе Minecraft (0,5 часа)

Тема 6. Создание сложных экранов и переходов между ними (1 час)

Практика: создание сложных экранов и переходов между ними для своего мобильного приложения (1 час)

Тема 7. Итоговый проект (1 час)

Практика: создание итогового проекта. Презентация проекта (1 час)

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

3.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график *(заполняется педагогом непосредственно перед реализацией курса на каждую группу)*

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Обучение ведется на образовательной платформе ОНЛАЙН ГИМНАЗИЯ №1 <https://lms.og1.ru/> в онлайн-режиме при непосредственной коммуникации педагога и учеников.

Аппаратные средства:

- компьютер с любыми характеристиками
- телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети интернет;
- устройства ввода-вывода звуковой информации – микрофон, наушники;
- устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь;
- веб-камера.

Программные средства:

- операционная система;
- антивирусная программа;
- браузер (входит в состав операционных систем или др.);
- программа интерактивного общения.

3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Курс носит практико-ориентированный характер. Для овладения материалом обучающиеся должны значительную часть времени проводить со средой разработки, участвовать в конструировании собственного приложения, участвовать на форумах в обсуждении вопросов разработки приложений. Практическая часть может реализовываться как в условиях системы занятий с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, так и самостоятельно дома с установленными программными средствами.

При реализации Программы используются элементы следующих образовательных технологий: проблемное обучение, разноуровневое обучение, исследовательские методы в обучении, технология использования в обучении игровых методов, обучение в сотрудничестве (групповая работа).

При реализации Программы используются следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративный; эвристический; метод формирования познавательного интереса; методы стимулирования и мотивации познавательной деятельности; методы контроля и самоконтроля.

При реализации Программы используется технология личностно ориентированного, развивающего обучения. Методика обучения предполагает доступность восприятия теоретического материала, которая достигается за счет максимальной наглядности и неразрывности с практическими занятиями. Большое внимание уделяется индивидуальному подходу.

Важным условием для успешного усвоения Программы является создание комфортной творческой атмосферы, что необходимо для возникновения отношений сотрудничества и взаимопонимания как между педагогом и обучающимися, так и между самими обучающимися

Источник:

<https://editor.construct.net/>

<https://www.tinkercad.com/>

Литература:

1. "Создаем свои миры в Minecraft" Мак-Клейн, Л. и Паркер, Д., 2017, г. Санкт-Петербург.
2. "Игра Minecraft: обучение и креативное мышление" Андерсон, К. и Лаксонен, А., 2018, г. Москва.
3. "Майнкрафт для детей самостоятельных» Рассел, М. и Картер, С., 2019, г. Санкт-Петербург.

3.4. Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по соответствующему направлению) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональном стандарте педагога дополнительного образования детей и взрослых.

3.5. Воспитательная деятельность в процессе реализации программы

В современных социокультурных условиях фокус воспитания направлен на достижение двух взаимосвязанных целей: успешности социализации обучающихся в современных условиях и саморазвития человека как субъекта деятельности, как личности и как индивидуальности. Воспитание рассматривается как приоритетная составляющая процесса дополнительного образования обучающихся: оно «дает им в руки» прикладные знания, умения и навыки, которые можно сразу использовать в реальной жизни. Поэтому именно воспитание определяет, где и как обучающиеся будут использовать полученную ими практико-ориентированную подготовку. Воспитательный компонент содержания Программы реализуется в каждой теме учебно-тематического плана Программы посредством использования следующих *методов и приемов воспитания*: беседа, рассказ, анализ и обсуждение, подготовка сообщений, личный пример педагога, поощрение. В процессе обучения особое внимание педагог обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, работоспособности, аккуратности.

Задачи педагога: рассказать обучающимся об особых правилах восприятия и оценки результатов профессиональной деятельности в области IT-технологий, об особенностях взаимоотношений в профессиональной среде, о восприятии профессиональной оценки «продуктов» труда; воспитать у них профессиональную ответственность за качество процесса и результата творческой работы, уважение к традициям, сложившимся в рамках данной деятельности, стремление к ее дальнейшему развитию и совершенствованию.

Основным содержанием воспитания во время проведения занятий является обеспечение процесса социализации и саморазвития обучающихся на основе технологий и средств педагогической помощи, поддержки и сопровождения; формирование навыков и качеств, необходимых для успешной дальнейшей работы в сфере разработки компьютерных игр.

Воспитательная деятельность во время прохождения программы включает в себя следующие аспекты:

- Усвоение знаний о нормах, духовно-нравственных ценностях и традициях, которое обеспечивается информированием обучающихся и организацией общения между ними.
- Полученный опыт нравственного поведения и практика реализации нравственных позиций обеспечивают формирование способности к нравственному отношению к собственному поведению и действиям других людей.
- Деятельно выраженные познавательные интересы в разных предметных областях с учётом собственных интересов, способностей и достижений.
- Развитие социальных навыков: обучающиеся могут сотрудничать и общаться друг с другом внутри игрового мира, учась решать конфликты, развивая командные навыки и умение работать в группе.
- Развитие креативности: игра в Minecraft позволяет обучающимся строить свои миры, использовать фантазию и воображение, а также развивать свои художественные навыки.
- Развитие логического мышления: для успешного прохождения различных заданий в Minecraft, обучающимся необходимо применять свои аналитические способности, решать головоломки и разрабатывать стратегии.
- Развитие ответственности: участие в программе "Мир Майнкрафт" также может помочь обучающимся понять важность выполнения заданий в срок, уважения к ресурсам и правилам игры.
- Воспитание эмоционального интеллекта: игровой процесс в Minecraft может помочь обучающимся управлять своими эмоциями, развивать умение справляться с разочарованиями и стрессом.

Таким образом, воспитательная деятельность в рамках программы "Мир Майнкрафт" направлена на комплексное развитие личности, формирование ключевых навыков и ценностей, а также на создание позитивной образовательной среды.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

4. Оценка качества освоения программы

4.1. Формы аттестации

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем оценки качества выполнения практического задания.

Промежуточная аттестация проводится в виде выполнения проектного задания и защиты проекта с целью проверки уровня освоения программного материала.

Система оценивания - «зачет-незачет».

4.2. Критерии оценки

Критерии оценки качества выполнения промежуточных и итоговых работ представлены в таблице.

Критерии и шкала оценивания уровней освоения компетенций

Шкала оценивания	Уровень освоения компетенций	Критерии оценивания
Отлично	высокий	обучающийся овладел элементами компетенции «знать», «уметь» и «владеть»,

		проявил всесторонние и глубокие знания программного материала по дисциплине,
		освоил основную и дополнительную литературу, обнаружил творческие способности в понимании, изложении и практическом использовании усвоенных знаний.
Хорошо	продвинутый	обучающийся овладел элементами компетенции «знать» и «уметь», проявил полное знание программного материала по дисциплине, освоил основную рекомендованную литературу, обнаружил стабильный характер знаний и умений и проявил способности к их самостоятельному применению и обновлению в ходе последующего обучения и практической деятельности.
Удовлетворительно	базовый	обучающийся овладел элементами компетенции «знать», проявил знания основного программного материала по дисциплине в объеме, необходимом для последующего обучения и предстоящей практической деятельности, изучил основную рекомендованную литературу, допустил неточности в ответе на экзамене, но в основном обладает необходимыми знаниями для их устранения при корректировке со стороны экзаменатора.
Неудовлетворительно	компетенция не сформирована	обучающийся не овладел ни одним из элементов компетенции, обнаружил существенные пробелы в знании основного программного материала по дисциплине, допустил принципиальные ошибки при применении теоретических знаний, которые не позволяют ему продолжить обучение или приступить к практической деятельности без дополнительной подготовки по данной дисциплине.

Оценка «зачтено» соответствует критериям оценок от «отлично» до «удовлетворительно».

Оценка «не зачтено» соответствует критерию оценки «неудовлетворительно».