

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
протокол от 29.08.2024 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от 29.08.2024 г. № 89

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Программируем играя»
(Визуальное программирование в среде Kodu Game Lab)
(Новая редакция)

Срок реализации программы: 1 год
Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 8–11 лет

Автор-составитель программы:
Борисова В.П., педагог
дополнительного образования

г. Бокситогорск
2024 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	«Программируем играя»
Тип	Модифицированная
Направленность	Техническая
Срок реализации	1 год
Возраст обуч-ся	8–11 лет
Дата разработки программы	2023 год
<i>Изменения, вносимые в программу</i>	
Дата	Вносимые изменения
2024	Новая редакция программы

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Программируем играя» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденным президиумом Совета при Президенте РФ (протокол №11 от 30.11.2016 года);
- Распоряжением комитета общего и профессионального образования Ленинградской области №1863-р от 25.07.2017 года «Об утверждении регионального приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей в Ленинградской области»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Образование», утвержденным решением Президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам 24.12.2018 г.
- Федеральным и региональным проектами «Успех каждого ребенка»;
- Уставом МБОУ ДО «БЦДО»
- Распоряжением Правительства РФ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» № 996-р от 29.05.2015 г.;
- Положением о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования», утвержденным приказом МБОУ ДО «БЦДО» №82 от 31.08.2023;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации учащихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования, утвержденным приказом МБОУ ДО «БЦДО» №81 от 27.05.2020;
- СП 2.4.3648-20 №28 от 28.09.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 №2 от 28.01.2021 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- СП 2.2 3670-20 №40 от 02.12.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям труда».

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Программируем играя» - техническая.

Дополнительная общеразвивающая программа «Программируем играя» является модифицированной, разработанной на основе учебных пособий Д. Голикова «SCRATCHJR для самых юных программистов», СПб.: «БХВ-Петербург», 2020 г. и «40 проектов на SCRATCH для юных программистов», «БХВ-Петербург», 2018 г. Программа «Программируем играя» составлена с учетом требований современной педагогики, современной жизни.

Уровень общеразвивающей программы

Содержание и материал программы «Программируем играя» соответствует ознакомительному уровню, который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации изучения материала, и минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания учебного материала.

Актуальность программы

Мультимедийная среда Kodu Game Lab позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Данная программная среда дает принципиальную возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Работая с данной программой, учащиеся могут научиться не только программированию, но и сотрудничеству, логике и творчеству. Kodu — это многофункциональный инструмент для интерактивного творчества, который побуждает пользователей создавать истории. Kodu демонстрирует творческий аспект программирования.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключается в выявлении интереса учащихся к изучению основ программирования.

Kodu включает условия и последовательности и является объектно-ориентированным. Kodu развивает реальные навыки XXI века, побуждая обучающихся глубоко анализировать проблему и структурировать свое решение — подход, применимый ко всем учебным предметам, деловым и личным отношениям. Это дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к дальнейшему изучению программирования.

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность программы заключается в комбинировании игровой деятельности с изучением основ программирования и создания проекта в программной среде Kodu. Kodu знакомит с логикой программирования и способами решения проблем, обходясь без сложного синтаксиса.

Особенностью курса является занимательность предлагаемого материала, его прикладная направленность. С помощью среды «Kodu Game Lab» обучающиеся познакомятся с основами и откроют для себя удивительный мир визуального и объектно-ориентированного программирования, узнают о том, как создаются компьютерные игры, и смогут попробовать себя в роли программистов-разработчиков.

Цель программы

Формирование и развитие у обучающихся основных навыков по программированию в среде Kodu.

Задачи программы

1. Обучающие

- сформировать навыки работы в программе Kodu.

2. Развивающие

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

3. Воспитательные

- формировать у учащихся стремления к получению качественного законченного результата;
- воспитывать в детях способность осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению;
- воспитывать умения работать в коллективе.

Соотношение групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<i>Личностные</i> - регулярно содержать свое рабочее место и оборудование в порядке; - умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы; - мотивировать себя к изобретательству.	<i>Личностные</i> - планирование технологического процесса и процесса труда - проявление познавательных интересов и активности в технологической деятельности. - развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности	<i>Воспитательные</i> - формировать у учащихся стремления к получению качественного законченного результата; - воспитывать в детях способность осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; - воспитывать умения работать в коллективе.
<i>Регулятивные</i> - способность к постановке задачи и оценке необходимых ресурсов для ее решения; - работать по предложенной инструкции; - определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью педагога.	<i>Метапредметные</i> - соблюдение норм и правил культуры труда - согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками.	<i>Развивающие</i> - способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления; - развивать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.
<i>Познавательные</i> - добывать новые знания:		- развивать умение работать с компьютерными

<p>находить ответы на вопросы, используя информацию, полученную на занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> - перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы сравнивать и перерабатывать предметы и их образы; 		<p>программами и дополнительными источниками информации;</p>
<p><i>Коммуникативные</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать взаимодействие в группе (распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.) - способность работать в команде; - умение слушать и понимать речь других. 		
<p>-</p>	<p><i>Предметные</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - проявление познавательного интереса и активности в данной области; - последовательное создание алгоритмических действий; - владеть элементарными графическими навыками; - умение реализовать творческий замысел; - знание техники безопасности при работе с компьютерами. 	<p><i>Обучающие</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать навыки работы в программе Kodu.

Адресат

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 8 –11 лет

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 8 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Программируем играя» принимаются все желающие, достигшие возраста 8 лет.

Приём детей осуществляется на основании Положением о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

Наполняемость группы:

1 год обучения - 15 человек.

Особенности состава учащихся: неоднородный (смешанный); постоянный.

Условия отбора учащихся на обучение по данной программе: при необходимости.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 1 год.

Количество учебных часов по программе: 70 часов.

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год: – 70 часов;
- количество занятий и учебных часов в неделю: 1 занятие в неделю.
- продолжительность занятия – 2 x 45 мин, из них учебное занятие 45 мин. и 10 мин. – перемена.

Форма обучения: очная.

Форма проведения занятий: аудиторные.

Форма организации деятельности: групповая.

Формы аудиторных занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: беседа, занятие-игра, практикум и т.д.;
- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Ожидаемые **предметные** результаты:

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасного поведения, правила работы за компьютером;
- интерфейс программы KoduGameLab;
- общие принципы создания трехмерной компьютерной игры;
- команды и возможности среды программирования KoduGameLab.

К концу обучения учащиеся должны уметь:

- разрабатывать сюжет и стратегию игры;
- создавать, сохранять и открывать файлы Kodu;
- грамотно анализировать выполненное задание;
- осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, оформлять игровой мир, персонажей, трехмерные объекты и программировать трехмерные объекты.

Ожидаемые **метапредметные** результаты:

К концу обучения, учащиеся могут:

- Организовывать свое рабочее место под руководством педагога.
- Определять цель и план выполнения задания на занятии и в жизненных ситуациях под руководством педагога.

Ожидаемые **личностные** результаты:

К концу обучения, учащиеся могут и должны:

- Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».
- Участвовать в диалоге.
- Проявлять уважение к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям.
- Принимать участие в конкурсах, проводимых на уровне ОУ, города, района.

IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся.

Текущий контроль учащихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые учащимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, самостоятельная работа, практическая работа, контрольное задание.

Промежуточная аттестация учащихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и учащихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – год.

Промежуточная аттестация учащихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация учащихся проводится в следующих формах: практическое задание; тестирование.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

-программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

V.УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
2.	Знакомство с Kodu Game Lab	24	5,5	6,5
2.1.	Интерфейс программы. Создание игрового мира	2	1	1
2.2.	Персонажи. Учим персонажа ходить и стрелять	2	0,5	1,5
2.3.	Движение с помощью мыши. Создание бота	2	0,5	1,5
2.4.	Движение по путям	2	0,5	1,5
2.5.	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	6	0,5	5,5
2.6.	Создание подводного мира	2	0,5	1,5
2.7.	Подсчет очков в игре	2	0,5	1,5
2.8.	Создание игрового таймера	2	0,5	1,5
2.9.	Создание игры «Футбол»	2	0,5	1,5
2.10.	Создаем фигуры	2	0,5	1,5
3.	Мир игр	42	3	39
3.1.	Создание уровней в игре	4	0,5	3,5
3.2.	Создание игры «Атака клонов»	2	-	2
3.3.	Режим выживание	2	0,5	1,5
3.4.	Битва с боссом	4	0,5	3,5
3.5.	Создание игры «В поисках сокровищ»	4	-	4
3.6.	Создаем игру «Распан»	2	-	2
3.7.	Делаем игру «Мосты и Стрельба»	4	0,5	3,5
3.8.	Делаем игру «Допрыгай до финиша»	4	0,5	3,5
3.9.	Делаем игру «Гонки на мотоциклах»	4	0,5	3,5
3.10.	Как сделать телепорт	2	-	2
3.11.	Игра «Гадалка»	2	-	2
3.12.	Программируем часы	2	-	2
3.13.	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»	6	-	6
4.	Промежуточная аттестация	2	1	1
	Итого	70	11,5	58,5

Формы проведения промежуточной аттестации

№ п/п	Год обучения	Формы проведения промежуточной аттестации
1	1 год обучения	Тест. Практическая работа

VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

1. Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности. (2 ч.)

Теория: Презентация учебного плана и плана воспитательной работы на год. Правила безопасного поведения. Требования к технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.

2. Знакомство с Kodu Game Lab (24 ч.)

Теория: Интерфейс программы. Персонажи. Движение с помощью мыши. Движение по путям. Расширенные настройки персонажа

Практическая работа: Создание игрового мира. Учим персонажа ходить и стрелять. Создание бота. Создание различных путей передвижения. Создание шутера. Создание подводного мира. Подсчет очков в игре. Создание игрового таймера. Создание игры футбол. Создаем фигуры.

3. Мир игр. (42 ч.)

Теория: Создание уровней в игре. Режим выживание. Как сделать телепорт.

Практическая работа: Игры «Атака клонов», «Битва с боссом», «В поисках сокровищ», «Распан», «Мосты и Стрельба», «Допрыгай до финиша», «Гонки на мотоциклах», «Гадалка», «Программируем часы», Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»

4. Промежуточная аттестация: тест, практическая работа.

VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности	Рассказ, беседа	Словесный, наглядный		Опрос
Знакомство с Kodu Game Lab	Тематическая беседа, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Мультимедийные презентации, видеофильмы	Наблюдение, самостоятельная работа
Мир игр	Игра, практическое занятие	Словесный, практический, репродуктивный	Мультимедийные презентации, видеофильмы	Практическая работа, самостоятельная работа
Промежуточная аттестация				Тест. Практическая работа

VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Помещение для занятий – компьютерный класс - 43.6 м² (Стол для учителя двухтумбовый - 1, шкаф широкий полуоткрытый – 3, стол компьютерный – 8, стол (для принтера) – 1, 25 стульев, 4 больших стола)

2. Оборудование, инвентарь: Интерактивная панель с мобильной стойкой – 1, ноутбук – 3, графическая станция (ПК повышенной производительности) – 8, монитор высокой четкости – 8.
3. Учебно-методический материал: литература для педагога и обучающихся, конспекты занятий, методические, дидактические пособия и наглядный материал; материалы по воспитательной работе.

IX. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Цель: формирование духовно-нравственных и социальных ценностей.

Задачи:

1. воспитать чувство уважение к своей семье, к своим родственникам;
2. формировать навыки взаимопомощи в группе при решении общих задач;
3. воспитание гражданина, знающего свои права, уважительно относящегося к правам другого человека.

Ожидаемые результаты:

1. обучающие, знают свои права, уважительно относятся к правам другого человека;
2. проявляют уважение к своей семье, к своим родственникам;
3. у обучающего сформированы навыки взаимопомощи в группе при решении общих задач.

Формы проведения воспитательных мероприятий: беседа, конкурс, игра.

Методы воспитательного воздействия: пример, убеждение, поощрение.

Перечень проводимых мероприятий для учащихся объединения в разделе календарного учебного графика (по группам).

X. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Астахова К.И. «Создаем игры с Kodu Game Lab», М., «Лаборатория знаний» - 2019.
2. Кон, И.С. Психология ранней юности. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1992.
3. Пястолова И.Н. Использование проектной технологии во внеурочной деятельности// «Дополнительное образование и воспитание» N06(152) 2012. – С.14-16.
4. Фирова Н. Н. Поиск и творчество – спутники успеха// «Дополнительное образование и воспитание» No10(156)2012. –С.48-50.

Электронные образовательные ресурсы

Интернет ресурсы для педагога:

<https://clubpixel.ru/blog/tpost/5eel2ivops-sozdanie-igr-v-kodu-game-lab-besplatnie>

Интернет ресурсы для учащихся:

<http://gcup.ru/load/kodu/2-1-0-1504>

Диагностическая карта
Оценка результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы
«Программируем играя»

№ п/п	ФИО учащегося	Техника безопасности.	Знакомство с Kodu Game Lab	Мир игр	Промежуточная аттестация
1					
2					
3					
...					
15					

-  Высокий уровень
-  Средний уровень
-  Низкий уровень
-  Не усвоил

**Контрольные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по
дополнительной общеразвивающей программе «Программируем играя»**

Тема: Знакомство с Kodu Game Lab**Теория:**

1. Кто был первым программистом?
 - a. Ада Лавлейс
 - b. Блез Паскаль
 - c. Билл Гейтс
 - d. Никлаус Вирт

2. Сколько цветов содержит палитра Kodu?
 - a. 7
 - b. 11
 - c. 25
 - d. 12

3. Какие два оператора используются для написания программ в Kodu?
 - a. Когда ... Где
 - b. Если ... То
 - c. Когда ... Делать
 - d. Когда...Видеть

4. Сколько различных путей можно нарисовать и запрограммировать в игре?
 - a. сколько хочешь
 - b. 11
 - c. 7
 - d. 1

5. Какие способы движения персонажа можно использовать при программировании персонажа?
 - a. движение при помощи клавиш, свободное движение, движение к цели, движение по путям
 - b. движение при помощи клавиш, свободное движение, движение по путям
 - c. движение при помощи клавиш, свободное движение, движение к цели,
 - d. движение при помощи клавиш, движение к цели, движение по путям

Практика:

Создайте новый красочный мир с холмами, лесом и рекой, впадающей в озеро. В озеро запустите 5 рыбок, собирающих монетки. Монетки генерирует спутник, летающий над озером. Вы управляете подводной лодкой. Ваша задача – собрать монетки раньше рыбок. На сбор монет отводится 60 секунд. Каждая собранная вами монетка дает одно очко, каждая монетка, собранная рыбкой, отнимает два очка. Когда вы соберете 20 монет, вы выиграли, в противном случае вы проиграли.

Тема: Мир игр

1. Где находится опция Родитель?
 - a. в меню «Программа»
 - b. в меню «Изменить установки»
 - c. в Главном меню «Редактировать мир»

2. Для подсчета очков в Kodu используется инструмент
 - a. таймер
 - b. счет
 - c. клавиши

3. Какое наибольшее время можно выставить в игре при помощи объекта Таймер?
 - a. 30 секунд
 - b. 60 секунд
 - c. 90 секунд
 - d. 30 минут

4. У какого объекта Kodu отсутствует действие «съесть» ?
 - a. Rover
 - b. Kodu
 - c. Аэростат

5. Какой команды нет в основном меню работы со страницами?
 - a. Вырезать страницу
 - b. Вставить страницу
 - c. Переключить страницу
 - d. Копировать страницу

Практика:

Игра для двух игроков. Создайте новый красочный мир, в котором есть главный персонаж Коду. Он живет в доме. Когда в мире день, Коду выходит гулять на улицу, собирает яблоки и несет их в дом, а когда наступает ночь – превращается в оборотня, собирает звездочки и несет их в озеро. За яблоки он получает очки «Свет», за звездочки – очки «Тьма». Днем Коду управляется при помощи клавиш «WASD», ночью при помощи клавиш-стрелочек. Время, отведенное на игру - 120 секунд.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТ

Педагогическим советом
Протокол от «__»____.08.202_ г. №__

УТВЕРЖДЕН

Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от «__»____.08.202_ г. №__

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«Программируем играя»
группа 1.1

на 2023 – 2024 учебный год

г. Бокситогорск
202_ г

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Программируем играя» группа 1.1

1. Направленность программы - техническая.

2. Год обучения – 1 год.

3. Количество учащихся – __ человек.

4. Возраст учащихся – 8 - 11 лет.

5. Комплектование объединения – с 20 мая по 1 сентября на основе результатов входящей аттестации и (или) в течение всего календарного года на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1 187650, РФ, Ленинградская область, город Пикалево, улица Советская, дом 21 - административно-учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования», кабинет № __.

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.202_ г.

Начало учебных занятий - 08.09.202_ г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.202_ г. - для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.202_ г. - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 35 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: 28.12.202_ - 08.01.202_;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 202_ г. по 31.08.202_.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

На основании постановления Правительства РФ «О переносе выходных дней в 202_ году» объявляются следующие выходные дни: _____

6. Сроки проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация: 05.05.202_ - 23.05.202_

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

8. Календарный учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			15:30-16:15 16:25-17:10	Вводное занятие Рассказ	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Устный опрос
2.			15:30-16:15 16:25-17:10	Тематическая беседа	2	Знакомство с Kodu Game Lab. Интерфейс программы. Создание игрового мира	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Самостоятельная работа
3.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Персонажи. Учим персонажа ходить и стрелять	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Самостоятельная работа
4.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Движение с помощью мыши. Создание бота	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Самостоятельная работа
5.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Движение по путям	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
6.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
7.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создание шутера. Расширенные настройки	МБОУ ДО «БЦДО»,	Практическая работа,

						персонажа	каб. 4	самостоятельная работа
8.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
9.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создание подводного мира	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
10.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Подсчет очков в игре	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
11.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создание игрового таймера	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
12.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создание игры футбол	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
13.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Создаем фигуры	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
14.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Мир игр. Создание уровней в игре	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа

15.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие.	2	Создание уровней в игре	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
16.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие.	2	Создание игры «Атака клонов»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
17.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие.	2	Режим выживание	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
18.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие.	2	Битва с боссом	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
19.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Битва с боссом	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
20.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Создание игры «В поисках сокровищ»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
21.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Создание игры «В поисках сокровищ»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, зачетная работа
22.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Создаем игру «Распан»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная

								работа
23.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Делаем игру «Мосты и Стрельба»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
24.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Делаем игру «Мосты и Стрельба»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
25.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Делаем игру «Допрыгай до финиша»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
26.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Делаем игру «Допрыгай до финиша»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
27.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Делаем игру «Гонки на мотоциклах»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
28.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Делаем игру «Гонки на мотоциклах»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
29.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Как сделать телепорт	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа

30.			15:30-16:15 16:25-17:10	Игра, практическое занятие	2	Игра «Гадалка»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
31.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Программируем часы	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
32.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие	2	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
33.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие.	2	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
34.			15:30-16:15 16:25-17:10	Контрольное занятие	2	Промежуточная аттестация	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Тест. Практическая работа
35.			15:30-16:15 16:25-17:10	Практическое занятие.	2	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
ИТОГО:					70 часов			

9. Перечень проводимых мероприятий для учащихся

Воспитательные мероприятия в объединении*

№ п/п	Мероприятие	Дата
14.	Конкурсно - игровая программа «Государственные символы России»	Ноябрь
2.	Мероприятие, посвящённое детям войны	Апрель

*- сроки проведения мероприятий являются ориентировочными и могут изменяться по объективным причинам.