

Управление образования администрации Снежинского городского округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова»

Принята на заседании
методического совета
Протокол №
от «___» _____ 2023 г.

Утверждаю
Директор МБОУ ДО
«Дворец творчества детей и молодежи
имени В.М. Комарова»
_____ Е. В. Кириллова
Приказ №107 от 29 декабря 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Игроделы. Логические игры»**

Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 10-13 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов: 68 часов
Уровень освоения: базовый

Автор-составитель:
Занина Анна Васильевна,
педагог дополнительного образования
Дерибезова Людмила Михайловна,
методист Дворца творчества

Снежинск

Информационная карта
дополнительной общеразвивающей программы
«Игроделы. Логические игры»

Направленность программы	техническая
Уровень освоения содержания образования	начальный
Способ освоения содержания образования	алгоритмический, творческий
Возрастной уровень реализации программы	Начальное, среднее общее образование
Форма реализации программы	групповая
Продолжительность реализации программы	1 год
Пол	смешанный
Возраст детей, на которых рассчитана программа	10-13 лет

Содержание

Раздел 1. «Основные характеристики программы»	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи программы	12
1.3. Планируемые результаты	13
1.4 Содержание программы.....	14
Раздел 2. «Организационно-педагогические условия реализации программы»	17
2.1 Календарный учебный график	17
2.2 Формы аттестации (контроль)	18
2.3 Оценочные материалы	18
2.4 Методическое обеспечение	23
2.5 Условия реализации программы	26
Раздел №3 «Воспитательная деятельность»	28
3.1 Цель, задачи, целевые ориентиры	28
3.2 Формы и методы воспитания.....	29
3.3 Условия воспитания, оценка результативности	31
3.4 Календарный план воспитательной работы.....	31
Список литературы	33

Раздел 1. «Основные характеристики программы»

1.1 Пояснительная записка

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Программирование становится все более востребованным навыком в современном мире. Тенденция на повышение компьютерной грамотности и освоение технологий с самого раннего возраста привела к тому, что все больше родителей хотят начать обучение детей основам программирования как можно раньше. Приобщая своего ребенка к IT (среда «Scratch» — один из возможных инструментов), можно не только обеспечить полезный досуг, но и дать ему возможность раскрыть способности к тому или иному востребованному направлению уже в детстве и подготовиться к будущей профессиональной деятельности. Поэтому была разработана дополнительная общеразвивающая программа «Игроделы. Логические игры», которая позволяет обучать детей программированию посредством визуальной среды «Scratch».

«Scratch» — это инновационная платформа, специально разработанная для детей, чтобы научить их основам программирования. Благодаря понятному и интуитивному интерфейсу «Scratch», дети сочиняют свои истории, анимации и игры, не имея предварительных навыков программирования.

«Scratch» – язык программирования и визуально ориентированная среда, в которой программа пишется с помощью простых и ярких блоков.

Изучая «Scratch», дети постепенно будут погружаться в мир программирования, познавая теорию и практику кода. Развивая логическое мышления, преодоление трудностей, интерес и мотивация будут ждать ребенка на каждом этапе обучения

Программа «Игроделы. Логические игры» имеет **техническую направленность** и предполагает **базовый уровень освоения**. На занятиях обучающиеся подробно изучат блоки раздела «Список», которые в большом количестве используются для программирования логических игр. К логическим играм можно отнести такие поджанры как: «Мемори», «Пятнашки», «Линии», «Три в ряд», «Головоломки», «Башенки», «Игры с числами», «Квесты» и др.

Данная программа предназначена для реализации в учреждениях дополнительного образования в качестве дополнительной образовательной услуги по социальному сертификату муниципальных услуг по направлению «реализации дополнительных образовательных программ».

Нормативно-правовая основа программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 – ФЗ;
- Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (сроки 2018-2025 годы);
- Распоряжение Правительства Челябинской области от 16.10.2020 года № 827-рп «О мероприятиях по формированию современных управленческих решений и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в Челябинской области в рамках федерального проекта «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование».
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. №678-р.
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года №2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (с изменениями на 30 декабря 2022 года)
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утверждена приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей» от 03 сентября 2019 года № 467, зарегистрирована в Министерстве юстиции Российской Федерации 06 декабря 2019 года;
- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, утвержденных Письмом Министерства Просвещения от 19.03.2020 №ГД-39/04;
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова», утвержден Постановлением администрации Снежинского городского округа 06.12.2018 г. №1742, с изменениями от 16.03.2021 г. № 317;
- Локальные акты учреждения.

Актуальность программы подтверждается ее технической направленностью, требованиями социально-образовательной политики государства и заключается в знакомстве обучающихся с основами визуального программирования. Визуальное программирование — это техника

перетаскивания и соединения блоков, графическое представление переменных, соединителей, функций, условных операторов и многого другого. Вместо использования текстовых команд визуальный язык программирования дает возможность писать код с помощью графических блоков, что делает процесс более увлекательным.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что «Scratch» - эта новая технологическая среда, обучение которой позволит будущему подрастающему поколению:

- сделать первый шаг в мир алгоритмов, интересных задач в игровой форме;
- попробовать себя в роли программиста-разработчика игр, самостоятельно создавая программы;
- проявить себя в компьютерном творчестве (применять на практике полученные знания и навыки работы в графических и музыкальных редакторах).

Практическая значимость дополнительной общеобразовательной программы определена личным опытом педагога и возможностью использования языка программирования «Scratch». Обучение языку программирования «Scratch» развивает важные для обучающихся 10-13 лет творческие навыки, логическое, аналитическое и критическое мышление, позволяет формировать коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми. «Scratch» вдохновляет детей на творческое мышление, пробуждает интерес к программированию и развивает навыки решения проблем.

Отличительные особенности программы «Игроделы. Логические игры».

1. Для организации образовательного процесса используется инструмент (средство) - среда программирования «Scratch», преимуществом которой является ее интуитивная понятность и простота в использовании.
2. Программа, являясь дополнением к школьному курсу информатики, дает возможность получать специальные навыки и заниматься компьютерным творчеством.

3. При реализации программы «Игроделы. Логические игры» возможно применение *электронного обучения и дистанционных образовательных технологий* («веб-занятия»). Так как одно из принципиальных достоинств среды «Scratch» то, что она является свободно распространяемым программным продуктом.

Среда «Scratch» существует в двух вариантах:

- онлайн - на сайте scratch.mit.edu;
- оффлайн-редактор, скачанный на компьютер (для разных операционных систем - Windows, Linux, MacOS).

3. Разработано содержание программы «Игроделы. Логические игры».

3.1. Содержание построено таким образом, что изучение всех последующих тем обеспечивается и поддерживается предыдущим материалом, с наличием обязательной связи между частными и общими знаниями.

3.2. Начальный этап обучения направлен на знакомство с алгоритмами, исполнителями и элементами программирования. Это служит базой для создания компьютерных игр, способствует логическому развитию и формированию умения пользоваться алгоритмами, управлять исполнителями, разрабатывать простые программы – записи алгоритмов на конкретном алгоритмическом языке. И лишь затем обучающиеся создают более сложные по структуре коды.

3.3. Изучения языка программирования «Scratch» носит *практический, обучающий характер* (используются логические игры разных поджанров, обучающимся предоставляется право выбора сложности задания).

«Мемори» — это игра на развитие памяти, в которой нужно отыскать парные карточки с изображениями на какую-либо тему и собрать их у себя в как можно большем количестве.

«Три в ряд» — игровое поле состоит из сетки элементов, а задачей игрока является манипулирование элементами таким образом, чтобы совпали заданные игрой шаблонные комбинации, и после выполнения условия собранные элементы исчезают.

«Головоломки» — игры, целью которых является решение логических задач, требующих от игрока задействования логики, стратегии и интуиции (игры со словами и числами, игры на выбор кратчайшего пути или минимального количества действий, пятнашки и др.).

«Башенки» — игроку нужно расправиться с наступающими врагами, до того, как они пересекут карту, с помощью строительства башен, атакующих, когда враги проходят вблизи. Противники и башни обычно различаются по характеристикам и цене. Когда враги побеждены, игрок зарабатывает деньги или очки, которые используются для покупки или модернизации башен. Подбор вида башен и их расположение — неотъемлемая стратегия игры. Обычно враги пробегают через подобие лабиринта, что даёт игроку возможность стратегического размещения башен.

Практические работы (составление кода игры) состоят из двух частей: базовая (одинаковая для всех) и творческая (разного уровня сложности, в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки обучающихся). Обучающиеся создают игры: «Угадай число», «Виселица», «Мемори», «Тушим пожары», «2048», «Три в ряд», «Башенки», «Квест».

4. Структура программы предполагает возможность изменения ее содержания: педагог имеет право выстраивать свою работу, исходя из потребностей и возможностей обучающихся.

Новизна данной программы в том, что, имея техническую направленность, она включает в себя не только основы изучения программирования, но и дополняет знания, расширяет круг практических навыков обучающихся в области информатики, предусматривает индивидуальное творчество в наиболее интересных и полезных направлениях: в графических и музыкальных редакторах. Обучение по программе поможет обучающимся младшего школьного возраста развить важные навыки программирования, вдохновляя их на дальнейшее учение.

Адресат программы.

Программа предназначена для детей 10-13 лет знакомых с ПК и средой программирования «Scratch».

Возрастные особенности обучающихся 10-13 лет.

Возраст 10–13 лет это младший подростковый возраст. В этот период происходит переход от детства к взрослости, от незрелости к зрелости, он является критическим, т.к. связан с разными трудностями.

В 10-13 лет у детей появляется желание иметь свою точку зрения, всё взвесить и осмыслить, потребность в раздумьях о себе и окружающих, в размышлениях о предметах и явлениях, в том числе о тех, что не даны в непосредственно-чувственном восприятии.

В данном возрасте качественно меняется мышление обучающегося. *Суть изменения - в переходе от наглядно-образного мышления и начальных форм словесно-логического к гипотетико-рассуждающему мышлению, в основе которого лежит высокая степень обобщённости и абстрактности.*

Основные возрастные задачи:

- развитие воображения как способности проектирования образов внешнего мира и своих действий в этом внешнем мире;
- развитие способности удерживать свою позицию и точку зрения;
- овладение свободой и самостоятельностью. На этой ступени необходимо создать условия, в которых возможно: двигаться в познании окружающего мира по собственной индивидуальной образовательной траектории; приобрести опыт собственной проектной работы; рассматривать своё видение мира с других позиций.

Объём и срок освоения программы

Срок реализации программы: 1 год

Количество часов: 68 часов

Количество обучающихся: 8 человек (по количеству рабочих мест в кабинете)

Режим занятий: 2 часа в неделю

Продолжительность занятия составляет: 2 занятия по 30 минут каждое с перерывом для проветривания 5 минут.

Особенность организации образовательного процесса

Освоение учебного материала (языка программирования «Scratch») начинается с репродуктивного вида – обучающийся осваивает основы

программирования в «Scratch» и учиться применять их на практике. При репродуктивной деятельности правила и алгоритмы воспроизводятся в различных сочетаниях – от абсолютно точного копирования до применения в типовых ситуациях. Для репродуктивной деятельности характерны действия по точно описанным правилам и в хорошо известных условиях. Затем, когда обучающиеся освоили эти способы, научились ими пользоваться, они начинают самостоятельный поиск других областей применения уже освоенного ими опыта. Переходят на продуктивный тип деятельности.

Основной формой обучения являются демонстрация педагогом способов программирования и практическая работа, которая выполняется индивидуально каждым обучающимся. На практических занятиях по программе обучающиеся изучают следующие аспекты:

- основы языка программирования и пользовательский интерфейс среды «Scratch»;
- базовые концепции алгоритмов и программирования;
- использование математики, включая работу с координатами и градусами.

При электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий занятия проводятся в виде веб-занятия (вебинар, обучающее видео или инструкция по выполнению практической работы). Продолжительность таких занятий составляет не более 30 минут.

Форма обучения: очная, язык - русский

Основная организационная форма обучения: учебное занятие.

Способ освоения: алгоритмический, творческий

Вид занятий: практические занятия.

Тип занятий: комбинированное учебное занятие.

Формы подведения итогов реализации программы – создание и проверка разработанной игры на качество, демонстрация игры.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование умений и навыков программирования логических игр в среде «Scratch».

Задачи программы:

Предметные (образовательные):

- изучить разновидности и особенности программирования логических игр;
- изучить способы использования данных из переменных и списков для программирования игровых механик (генерация «сетки» игрового поля, рандомизация, игровой искусственный интеллект)
- изучить возможности растрового и векторного редакторов для оформления игр;
- формировать навыки составления скрипта.

Личностные:

- способствовать формированию доброжелательного отношения друг к другу, окружающим людям и объективно оценивать свою работу и деятельность своих товарищей;
- способствовать развитию интереса к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в обучении других предметов и в жизни;
- способствовать формированию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные:

- формировать мотивацию к творческо-продуктивной деятельности;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- содействовать развитию внимательности, памяти и наблюдательности;
- развивать умения формулировать (выражать) свои мысли в понятной собеседнику форме, отстаивать свою точку зрения.

1.3. Планируемые результаты

Предметные (образовательные) результаты

- обучающиеся изучат разновидности и особенности программирования логических игр;
- обучающиеся будут иметь представление о способах использования данных из переменных и списков для программирования игровых механик (генерация «сетки» игрового поля, рандомизация, игровой искусственный интеллект);
- обучающиеся будут иметь представление о возможностях растрового и векторного редакторов для оформления игр;
- обучающиеся освоят навыки составления скрипта.

Личностные результаты:

- будет сформирован интерес к информатике и ИКТ, а также стремление использовать полученные знания в обучении других предметов и в жизни;
- сформируются начальные навыки объективно оценивать свою работу и деятельность своих товарищей;
- сформируется представление о ценностях здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- обучающиеся овладеют логическими операциями, которые позволят им развивать критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышления;
- будут стремиться к творческо-продуктивной деятельности;
- будут уметь формулировать (выражать) свои мысли в понятной собеседнику форме;
- будут уметь отстаивать свою точку зрения;
- получают возможность развивать внимательность, память и наблюдательность

1.4 Содержание программы

Учебный план

Количество часов: 2 часа в неделю (34 учебные недели)

Возраст: 10-13 лет (4-6 класс)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Пр-ка	
1	Вводное занятие.	2	1	1	Наблюдение, практическая работа
2	Игра «Угадай число»	2	1	1	
3	Игра «Угадай число»	2	1	1	
4	Игра «Виселица»	2	1	1	
5	Игра «Виселица»	2	1	1	
6	Игра «Мемори»	2	1	1	
7	Игра «Мемори»	2	1	1	
8	Игра «Тушим пожары»	2	1	1	
9	Игра «Тушим пожары»	2	1	1	
10	Игра «Тушим пожары»	2	1	1	
11	Игра «Тушим пожары»	2	1	1	
12	Игра «2048»	2	1	1	
13	Игра «2048»	2	1	1	
14	Игра «2048»	2	1	1	
15	Игра «2048»	2	1	1	
16	Игра «2048»	2	1	1	
17	Игра «Три в ряд»	2	1	1	
18	Игра «Три в ряд»	2	1	1	
19	Игра «Три в ряд»	2	1	1	
20	Игра «Три в ряд»	2	1	1	
21	Игра «Три в ряд»	2	1	1	
22	Игра «Три в ряд»	2	1	1	
23	Игра «Башенки»	2	1	1	
24	Игра «Башенки»	2	1	1	
25	Игра «Башенки»	2	1	1	
26	Игра «Башенки»	2	1	1	
27	Игра «Башенки»	2	1	1	
28	Игра «Башенки»	2	1	1	
29	Игра «Квест»	2	1	1	
30	Игра «Квест»	2	1	1	
31	Игра «Квест»	2	1	1	
32	Игра «Квест»	2	1	1	
33	Игра «Квест»	2	1	1	
34	Итоговое занятие	2	0	2	Демонстрация игр
ИТОГО:		68	33	35	

Содержание учебного плана

Тема №1. Вводное занятие.

Теория 1 час: Знакомство с обучающимися. Беседа «Правила поведения в компьютерном кабинете». Цели и задачи группы. Первичный инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД. Викторина «ПДД».

Практика 1 час: Знакомство с рабочим местом. Создание именной папки.

Входной контроль: наблюдение, практическая работа

Темы №2-3. Игра «Угадай число»

Теория 2 часа: Изучение правил и механики игры. Добавление фона и спрайтов, условия определения победы и поражения. Счетчики, расширение «Перо».

Практика 2 часа: Создание игры «Угадай число»

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №4-5. Игра «Виселица»

Теория 2 часа: Изучение правил и механики игры. Создание фонов и спрайтов. Условия определения победы и поражения. Рандомизация слов для отгадывания (из основного списка в игровой).

Практика 2 часа: Создание игры «Виселица»

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №6-7. Игра «Мемори»

Теория 2 часа: Изучение механики игры. Создание спрайта карточек во встроенном графическом редакторе. Механика управления (выбор карточек №1 и №2, удаление карточек при правильном выборе). Условия определения победы и поражения. Рандомизация размещения карточек.

Практика 2 часа: Создание игры «Мемори».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №8-11. Игра «Тушим пожары»

Теория 4 часа: Изучение механики игры. Добавление фона и спрайтов. Генерация игрового поля. Механики управления пожарным вертолётom и процессом «тушения». Условия определения победы и поражения.

Практика 4 часа: Создание игры «Тушим пожары».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №12-16. Игра «2048»

Теория 5 часов: Изучение механики игры. Создание спрайтов во встроенном графическом редакторе. Генерация игрового поля. Механика управления фишками (генерация новых, перемещение, сложение, ограничение игрового поля). Условия определения победы и поражения.

Практика 5 часов: Создание игры «2048».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №17-22. Игра «Три в ряд»

Теория 6 часов: Изучение механики игры. Добавление фонов и спрайтов. Генерация игрового поля. Механика управления фишками (генерация новых, перемещение, удаление, ограничение игрового поля, начисление очков). Создание игрового меню (уровни). Создание игровых режимов, добавление счетчиков и наград. Условия определения победы и поражения.

Практика 6 часов: Создание игры «Три в ряд».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №23-28. Игра «Башенки»

Теория 6 часов: Изучение механики игры. Добавление фонов и спрайтов. Создание уровней в стороннем графическом редакторе. Игровые механики: покупка, строительство, улучшение и удаление башен; перемещение врагов; генерация волн и уровней. Условия определения победы.

Практика 6 часов: Создание игры «Башенки».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Темы №29-33. Игра «Квест»

Теория 5 часов: Изучение механики игры. Добавление фонов и спрайтов. Генерация и скроллинг игрового мира (штамповка плиток). Механики: управления персонажем (джойстик), анимации движения (фрейм), взаимодействия с объектами. Условия определения победы и поражения.

Практика 5 часов: Создание игры «Квест».

Текущий контроль: текущие наблюдение, практическая работа

Тема №34. Итоговое занятие

Аттестация по итогам освоения программы

Практика 2 часа: демонстрация готовых игр.

Итоговый контроль: демонстрация игр

Раздел 2. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

2.1 Календарный учебный график

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Игроделы. Логические игры»

Год обучения	1 год обучения
Дата начала учебного года	15 сентября
Дата окончания учебного года	31 мая
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	34
Количество учебных часов	68
Режим занятий	1 раз в неделю по 2 часа
Праздничные дни	По производственному календарю
Каникулярный период	
Осенние каникулы	октябрь/ноябрь
Зимние	декабрь/январь
Весенние	март/апрель
Летние	июнь/август
Входной контроль формы	Сентябрь наблюдение, практическая работа
Текущий контроль успеваемости формы	В течение учебного года наблюдение, практическая работа
Аттестация по итогам учебного года формы	Май демонстрация игр

Календарно-тематическое планирование (Приложение 1)

2.2 Формы аттестации (контроль)

Входной контроль – дает информацию об уровне подготовки обучающегося, позволяет определить у детей, навыки работы на компьютере.

Форма: наблюдение, практическая работа

Текущий контроль. Проводится на каждом учебном занятии посредством наблюдения по ходу выполнения практической работы.

Форма: наблюдение, практическая работа

Аттестация по итогам освоения программы. Демонстрация игр. Проводится в конце учебного года для определения уровня освоения образовательной программы.

Форма: демонстрация игр.

2.3 Оценочные материалы

За учебный год обучающиеся создают 8 игр. По завершении работы над игрой результаты заносятся в диагностическую карту (Таблица №1) По окончании программы баллы в диагностической карте суммируются. На основании заполненных диагностических карт, определяется уровни освоения программы, условно разделяя достижения на низкий, средний и высокий уровни:

1-8 баллов – низкий уровень

9-16 баллов – средний уровень

17-24 баллов – высокий уровень

Критерии оценки выполнения практической работы (создание игры)

Каждая игра оценивается по 3-х бальной шкале:

1 балл – обучающийся создал базовую игру с ошибками или недочетами.

2 балла – обучающийся создал базовую игру без ошибок. Творческая часть минимальная или отсутствует.

3 балла – обучающийся создал базовую игру без ошибок. Творческая часть выполнена выше среднего или максимально.

Диагностическая карта обученности

№	ФИО	«Угадай число»	«Виселица»	«Мемори»	«Тушим пожары»	«2048»	«Три в ряд»	«Башенки»	«Квест»	Итого	Уровень
Группа №1											

Во время обучения создается база творческих достижений. Обучающиеся создают личную электронную папку, в которой хранятся практические работы, выполненные в течение учебного года.

По мере прохождения программы, педагог, учитывая результаты обучающихся, использует наиболее подходящие методы обучения для успешного освоения программы каждым ребенком. По итогам освоения программы педагог дает рекомендации по дальнейшему самостоятельному обучению и/или выбору программы более высокого уровня.

В качестве метода диагностики личностных изменений ребенка используется метод наблюдения — наиболее доступный способ получения информации об обучающихся.

Указанные личностные качества необходимы и достаточны, поскольку:

- дают многомерную характеристику личности;
- позволяют выявить индивидуальные особенности ребенка;
- легко наблюдаемы и контролируемы;
- доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов.

В результате реализации программы особое внимание уделяется оценке внимательности, памяти и наблюдательности обучающихся. При выполнении практических работ на каждом учебном занятии данные качества оцениваются методом наблюдения (приложение 2).

Качества личности

- Внимательность - способность сосредоточиться на настоящем моменте, не отвлекаться на посторонние мысли и ощущения.
- Наблюдательность - умение наблюдать и подмечать характерные, но мало заметные особенности предметов, явлений, людей и т.п.
- Память - способность человека сохранять, хранить и воспроизводить информацию, полученную из опыта или обучения.
- Алгоритмическое и творческое мышления

Из-за невнимательности некоторые дети путают блоки с похожими названиями (установить и изменить, сменить костюм и сменить фон, положение X и положение Y и т.п.) или при дублировании блоков забывают внести изменения в параметры блока (собрали код для управляющей кнопки «Стрелка вверх», продублировали, но забыли изменить параметры для «Стрелка вниз» и т.п.).

Для активизации внимания, необходимое действие (запустить программу «Scratch», загрузить проект/спрайт/фон/звук, добавить блок, передать сообщение, перейти в редактор костюмов/фонозвучий и т.п.) сначала озвучивается, а затем демонстрируется.

В процессе выполнения практической работы, обучающиеся периодически запускают программу, чтобы проверить правильность составления кода, сравнивая его с оригиналом.

Со временем, дети сами замечают ошибки у соседей и подсказывают правильные способы их исправления или предлагают помощь, тем кто не справляется.

Творческая часть создания игры предполагает какое-либо самостоятельное изменение или улучшение игры. От самого простого: изменение персонажей или фона (перекрашивание, дорисовка элементов или полная замена), до более сложного: добавление объекта (дублирование и корректировка существующего или создание нового), добавление новых локаций и событий (создание предыстории для основной игры, добавление концовки при победе/проигрыше) и т.п.

**Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им
дополнительной образовательной программы**

Показатель (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Балл
1. Организационно-волевые качества			
Терпение	Способность переносить (выдержать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	Терпения хватает меньше чем на ½ занятия.	1
		Терпения хватает больше чем на ½ занятия.	2
		Терпения хватает на все занятие	3
Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	Волевые усилия ребенка побуждаются извне.	
		Иногда – самим ребенком.	1
		Всегда – самим ребенком	2
Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	Ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне.	3
		Периодически контролирует себя сам.	1
		Постоянно контролирует себя сам	2
2. Ориентационные качества			
Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	Завышенная	1
		Заниженная	2
		Нормальная	3
Интерес к занятиям	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	Интерес к занятиям продиктован ребенку извне.	1
		Интерес периодически поддерживается самим ребенком.	2
		Интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	3
3. Поведенческие качества			
Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации.	Периодически провоцирует конфликты.	1
		Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать.	2
		Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	3
Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	Избегает участия в общих делах.	1
		Участвует при побуждении извне.	2
		Инициативен в общих делах	3

Результаты заносятся в диагностическую карту.

Баллы суммируются.

На основании заполненных диагностических карт, определяется уровни воспитанности.

Уровни: низкий 1-7; средний 8-14; высокий 15-21.

Таблица №3

Диагностическая карта воспитанности

[illegible]

2.4 Методическое обеспечение программы.

Основной формой обучения детей являются учебные занятия.

Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой обучающихся к занятию;
2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
3. Постановка цели занятия перед обучающимися;
4. Изложение нового материала;
5. Практическая работа;
6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;
7. Подведение итогов;
8. Приведение рабочего места в порядок.

Методы обучения, используемые в программе:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Репродуктивный метод обучения: обучающиеся составляют код по примеру педагога. Благодаря такому методу после каждого занятия (для любой группы) у педагога, так же, как и обучающихся сохраняется текущий проект. Если обучающийся пропустил занятие, опоздал или утратил проект, педагог предоставляет ему копию своего варианта, и обучающийся продолжает работу вместе со всей группой. Применение репродуктивного метода обучения способствует формированию самоконтроля, т.к. правильный код всё время находится перед обучающимися, и они могут сравнивать правильность составления кода на протяжении всей практической работы.

Информационно-рецептивный метод: на сложных этапах обучения (изучение нового материала, составление условий с использованием формул) теоретический материал подаётся небольшими порциями в процессе выполнения практической работы. При составлении кода игры, педагог объясняет целесообразность использования конкретных способов программирования.

Метод проблемного изложения: на остальных этапах обучения (материал знакомый детям из предыдущей программы) педагог формулирует проблему

(задача для игрового персонажа, условие победы/поражения, оптимизация кода и т.п.) и показывает логические шаги для её решения.

Творческая часть предполагает какое-либо самостоятельное изменение или улучшение игры. От самого простого: изменение персонажей или фона (перекрашивание, дорисовка элементов или полная замена), до более сложного: добавление объекта (дублирование и корректировка существующего или создание нового), добавление новых локаций и событий (создание предыстории для основной игры, добавление концовки при победе/проигрыше) и т.п.

При таком подходе, практически все обучающиеся справляются с заданием, получая в результате правильно работающую игру, что создаёт ситуацию успеха, для каждого ребёнка и способствует повышению его самооценки. Так же у детей есть возможность скопировать свои проекты на флэшку и самостоятельно дорабатывать их дома.

В образовательном процессе применяются современные **образовательные технологии:**

1. *Здоровьесберегающая технология* включает в себя чередование различных видов деятельности на учебных занятиях (динамические паузы, ранжирование учебного материала по степени сложности). На учебном занятии предусматривается 2 физ.минутки: гимнастика для глаз (приложение 2).
2. *Личностно-ориентированное обучение* – способ организации обучения, в процессе которого учитываются особенности каждого обучающегося.

Использование личностно-ориентированной технологии на занятиях по программе:

1. Способствует эффективному накоплению каждым обучающимся своего собственного личностного опыта (создание игр посредством программирования и мультимедийного творчества в среде «Scratch»).
2. Предлагает обучающимся на выбор задания разной сложности выполнения, в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовленности (базовый и творческий). Позволяет поощрять обучающихся к самостоятельному поиску путей решения этих заданий.

3. Оценивает деятельности обучающегося не только по конечному результату («правильно-неправильно»), но и по процессу его достижения (таблица №1).

4. Способствует созданию педагогических ситуаций общения на занятии, позволяющих каждому обучающемуся проявлять инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы (педагогическая ситуация рассматривается через тематику игр (ситуация: очистить территорию от мусора, спасти лес от пожара, помочь человеку, попавшему в беду и т.д.).

При реализации Программы в дистанционной форме используются следующие виды занятий:

- видеолекции (офлайн: предоставляются обучающимся в качестве ссылки на интернет-ресурс);
- видеолекции (онлайн: с использованием свободно распространяемых сред для проведения вебинаров);
- чат (онлайн-консультации Вконтакте);
- видеоконсультирование (консультации посредством видеосвязи);
- участие в дистанционных конкурсах, конференциях.

Для реализации данной программы разработаны следующие комплексы:

Методические комплексы:

– Методическая разработка

Дидактическое пособие «Коды для создания игр» (приложение 3)

– Диагностирующие процедуры

1. Диагностическая карта обученности (таблица1).
2. Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы (таблица 2).
3. Диагностическая карта воспитанности (таблица 3)
 - Календарный план воспитательной работы (таблица 4)
 - Воспитательные мероприятия
1. Игра «Космическое приключение»
2. Конкурс «Пазломания»
3. Викторина «ПДД»

2.5 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

учебный кабинет, учебные столы, стулья;

демонстрационный экран (телевизор);

компьютеры с установленной ОС Windows для каждого обучающегося и педагога;

программы Scratch Offline Editor (scratch.mit.edu).

Для реализации ЭО и ДОТ необходимо наличие ПК с выходом в Интернет, веб-камеры, микрофона.

Информационно-методическое обеспечение:

Инструкции по ТБ, ПБ, ПДД;

Наглядные и раздаточные материалы;

Клипарты изображений;

Материалы для создания игр

Интернет ресурсы

Айтигенио: международная онлайн-школа <https://www.youtube.com/@itgenio>

Пиксель - школа программирования для детей

<https://rutube.ru/channel/25505906/>

Программирование для начинающих

<https://dzen.ru/id/61b4ac6ae4abce7e30849c43>

Векторные клипарты <https://ru.freepik.com/>

Наборы спрайтов, фонов <https://opengameart.org>

Звуки <https://zvukipro.com>

Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации (Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н) и отвечающими

квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам (ФЗ №273 ст.46, ч.1).

К педагогу дополнительного образования, реализующему программу «Игроделы. Логические игры» предъявляются ряд требований:

- среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы;
- педагог в обязательном порядке проходит курсы повышения квалификации для работников дополнительного образования.

Компетенции педагога дополнительного образования, реализующего дополнительную общеобразовательную программу:

- обеспечивает эмоциональное благополучие каждого ребенка;
- осуществляет самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных технологий;
- владеет современными технологиями: здоровьесберегающей и личностно-ориентированной технологиями;
- умеет интерпретировать результаты достижений обучающихся;
- умеет организовать процесс рефлексии и обратной связи с обучающимися, и на этой основе своевременно и адекватно корректировать свою работу;
- имеет базовые навыки программирования в среде «Scratch»;
- имеет базовые навыки работы с графическими и музыкальными редакторами.

Раздел №3 «Воспитательная деятельность»

3.1 Цель, задачи, целевые ориентиры

Цель: способствовать развитию высоконравственной, творческой, компетентной личности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества и на основе его базовых ценностей

Задачи:

- Способствовать формированию личности, понимающей свою ответственность за поступки и дела, проявляющей человеколюбие и добросердечность, деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;
- Способствовать формированию установки на соблюдение правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- Способствовать формированию установки на соблюдение здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;
- Способствовать формированию уважения к труду, результатам труда своего и других людей;
- Способствовать формированию экологической культуры, неприятия действий, приносящих вред природе, бережливости в использовании природных ресурсов;
- Способствовать формированию познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира;
- Способствовать расширению представления родителей об образовательных услугах, освоении учебных программ

Целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- российской гражданской принадлежности (идентичности), установки на солидарность и взаимопомощь людей в российском обществе, деятельного

ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;

- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде, установки на соблюдение и пропаганду здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;
- уважения к труду, результатам труда своего и других людей;
- экологической культуры, неприятия действий, приносящих вред природе, бережливости в использовании природных ресурсов;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира;

3.2 Формы и методы воспитания

Формы воспитания

Воспитательный аспект учебного занятия

Игру можно условно разделить на три компонента:

Механика – управление игровым процессом.

Сеттинг – время, место и обстоятельства, в которых разворачиваются действия игры. Проще говоря, это мир, в котором происходят события.

Сюжет – непосредственно история, которая развивается в рамках выбранного сеттинга, выливаясь в последовательность каких-то событий.

Механика и сеттинг – обязательные компоненты, сюжет – не обязательный.

Одну и ту же механику можно использовать в сочетании с несколькими сеттингами и/или сюжетами, таким образом создавая различные вариации игры.

Через сеттинг и сюжет на занятиях создаются педагогические ситуации общения, благодаря которым обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития,

творческой самореализации. Полученная информация становится источником формирования сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения.

Практические занятия

Подготовка к конкурсам, выставкам, участие в коллективных делах и др., способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых участвуют обучающиеся, к членам своего коллектива.

Коллективные игры

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия

Конкурсы, выставки, демонстрации игр - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Методы воспитания

Методы формирования сознания: рассказ, объяснение, инструктаж, пример.

Методы организации деятельности и формирования опыта поведения: упражнение, приучение, поручение, педагогическое требование, общественное мнение, воспитывающие ситуации.

Методы стимулирования: соревнование, поощрение, похвала.

3.3 Условия воспитания, оценка результативности

Оценка результативности

Методы оценки результативности:

- *педагогическое наблюдение*, в процессе которого внимание педагога сосредотачивается на проявлении в деятельности обучающихся и в её результатах, целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач;
- *оценка творческих работ и проектов* с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих работах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого обучающегося.

3.4 Календарный план воспитательной работы

Таблица № 4

№ п/п	Название мероприятия, события	Сроки	Модуль	Практический результат, продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели
1	Родительские собрания в объединениях	Сентябрь	Работа с родителями	протокол
2	Вводный инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД	Сентябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
3	Игра «Знатоки безопасности»	Сентябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
4	Участие в цикле мероприятий, посвященных празднику «С Днем рождения, Дворец!»	Октябрь	Ключевые дела	Фотоотчет
5	Профилактическая беседа «Безопасные осенние каникулы»	Октябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
6	Единый урок по безопасности в сети «Интернет»	Ноябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
7	Межведомственная профилактическая акция «Я и закон»	Ноябрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
8	Цикл мероприятий, посвященных Новому году	Декабрь	Ключевые дела	Фотоотчет
9	Профилактическая беседа «Безопасные зимние каникулы»	Декабрь	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
10	Участие в конкурсах творческих работ по итогам	Январь	Талантливые, одаренные,	Дипломы, грамоты и т.п.

	I полугодия		интеллектуальные.	
11	Цикл мероприятий ключевого дела «Доблесть. Мужество. Отвага. Честь»	Февраль	Ключевые дела	Фотоотчет
12	Профилактическая беседа «Безопасные весенние каникулы»	Март	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
13	Межведомственная профилактическая акция «За здоровый образ жизни»	Апрель	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
14	Беседа «Вместе против терроризма»	Май	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
15	Участие в конкурсах творческих работ по итогам учебного года	Май	Талантливые, одаренные, интеллектуальные.	Дипломы, грамоты и т.п.
16	Профилактическая беседа «Безопасные летние каникулы»	Май	Профилактика	Фиксация в журнале ДО
17	Родительские собрания в объединениях	Май	Работа с родителями	протокол

Список литературы

Литература для педагога

1. Голиков, Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голиков. — СПб: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.

ISBN 978-5-9775-3739-1

2. Свейгард, Эл Программирование для детей: делай игры и учи язык Scratch! / Эл Свейгард; [пер. с англ. М. Райтман]. — Москва: Эксмо, 2017. — 304 с. — (Программирование для детей).

ISBN 978-5-699-98943-0

3. Торгашева, Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch / Ю.В. Торгашева. — СПб: Питер, 2016. — 128 с.: ил. — (Серия «Вы и ваш ребенок»).

ISBN 978-5-496-01790-9

4. Торгашева, Ю.В. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch / Ю.В. Торгашева. — СПб: Питер, 2018. — 128 с.: ил. — (Серия «Вы и ваш ребенок»).

ISBN 978-5-4461-0619-6

Литература для обучающихся

1. Зорина, Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем / Е.М. Зорина. — М: ДМК Пресс, 2016. — 134 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-396-3

2. Зорина, Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Кн.2: Scretch. Ученик игродела / Е.М. Зорина. — М: ДМК Пресс, 2017. — 152 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-515-8

Календарно-тематическое планирование

<i>№ п/п</i>	<i>Дата проведения занятий</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол- во часов</i>	<i>Время проведения занятий</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
1	15.09.24	Водное занятие	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
2	22.09.24	Игра «Угадай число»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
3	29.09.24	Игра «Угадай число»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
4	06.10.24	Игра «Виселица»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
5	13.10.24	Игра «Виселица»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
6	20.10.24	Игра «Мемори»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
7	27.10.24	Игра «Мемори»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
8	03.11.24	Игра «Тушим пожары»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
9	10.11.24	Игра «Тушим пожары»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
10	17.11.24	Игра «Тушим пожары»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
11	24.11.24	Игра «Тушим пожары»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
12	01.12.24	Игра «2048»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
13	08.12.24	Игра «2048»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
14	15.12.24	Игра «2048»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
15	22.12.24	Игра «2048»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
16	29.12.24	Игра «2048»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
17	12.01.25	Игра «Три в ряд»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
18	19.01.25	Игра «Три в ряд»	2	14:00-14:30	Практическая	Кабинет	Наблюдение,

				14:35-15:05	работа	№304	практическая работа
19	26.01.25	Игра «Три в ряд»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
20	02.02.25	Игра «Три в ряд»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
21	09.02.25	Игра «Три в ряд»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
22	16.02.25	Игра «Три в ряд»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
23	23.02.25	Игра «Башенки»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
24	02.03.25	Игра «Башенки»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
25	09.03.25	Игра «Башенки»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
26	16.03.25	Игра «Башенки»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
27	23.03.25	Игра «Башенки»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
28	30.03.25	Игра «Башенки»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
29	06.04.25	Игра «Квест»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
30	13.04.25	Игра «Квест»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
31	20.04.25	Игра «Квест»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
32	27.04.25	Игра «Квест»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
33	04.05.25	Игра «Квест»	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Наблюдение, практическая работа
34	11.05.25	Итоговое занятие	2	14:00-14:30 14:35-15:05	Практическая работа	Кабинет №304	Демонстрация игр

Упражнения «Гимнастика для глаз»

Упражнение 1

1. Очень медленно вращать глазами. Вдыхать, смотреть вправо и затем вверх.
2. Выдыхая, смотреть влево и вниз.
3. Устремить взор вдаль.

Повторить упражнение в другую сторону (влево – вверх – вправо – вниз).

Выполнять по 4-5 раз в каждую сторону.

Упражнение 2

1. Закрыть глаза на несколько секунд.
2. Открыть глаза на несколько секунд.

Повторить 4-5 раз.

Упражнение 3

1. Не поворачивая голову, перевести взгляд вверх – прямо – вниз.
2. Перевести взгляд прямо – вправо.

Аналогично проделать упражнение по диагонали в правую и левую стороны.

Повторить упражнение 4-5 раз.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова»

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «Коды создания игр»

*для реализации дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Игроделы. Логические игры»*



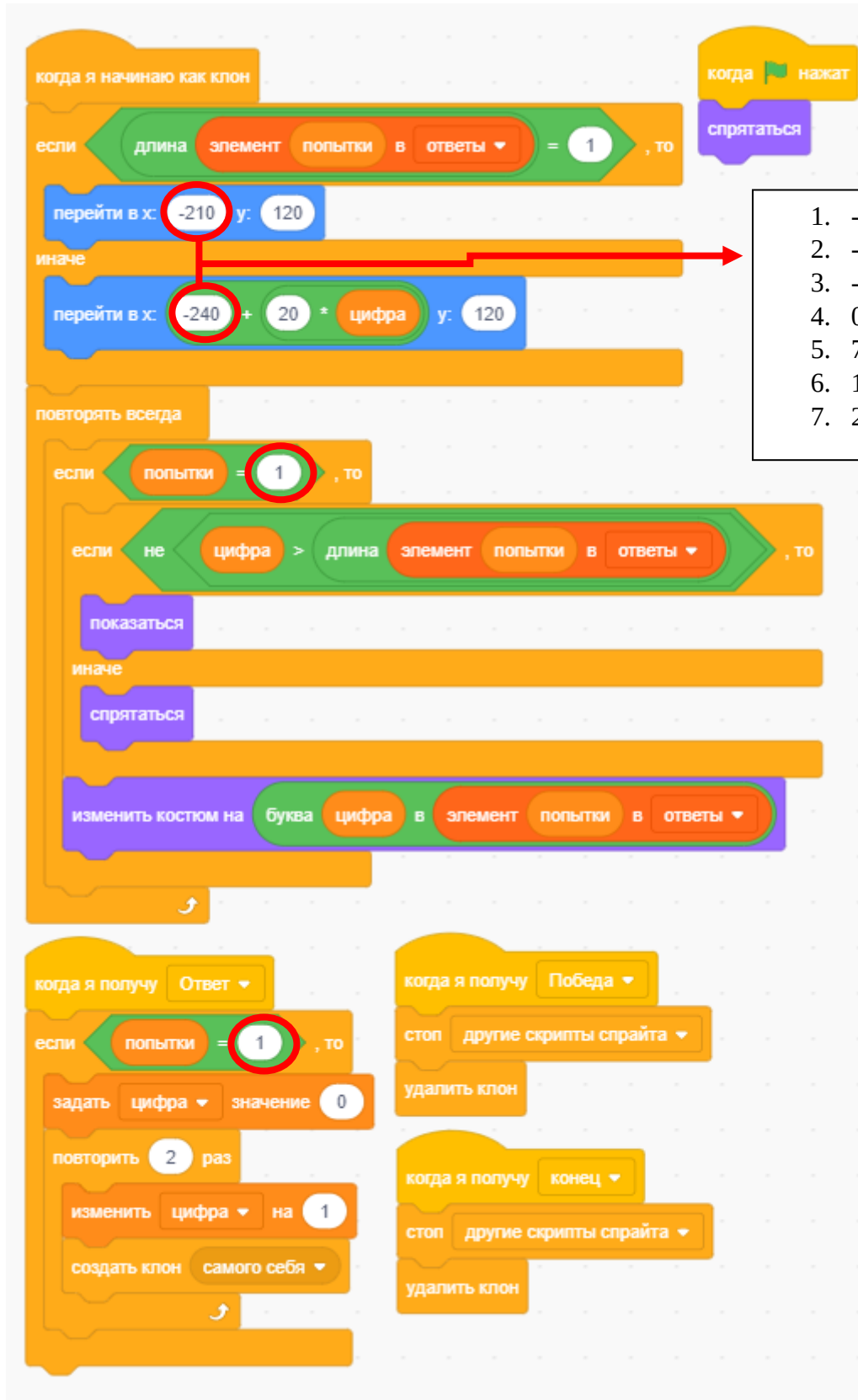
дидактический материал

**Занина Анна Васильевна,
педагог дополнительного образования**

Снежинск

Игра «Угадай число»

Попытки



1. -210, -240
2. -140, -170
3. -70, -100
4. 0, -30
5. 70, 40
6. 140, 110
7. 210, 180

Переменная «Цифра» - только для этого спрайта

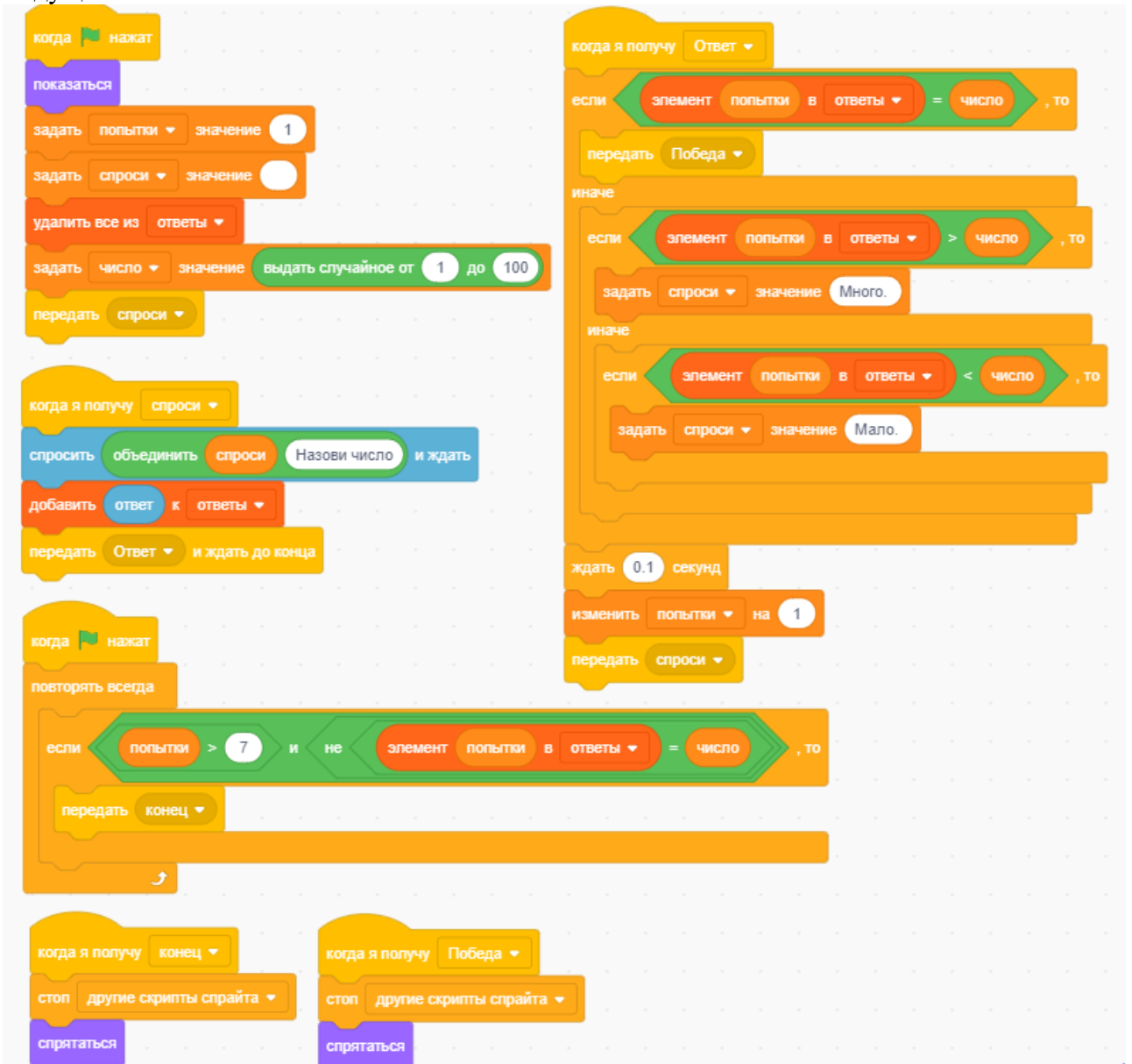
Попытки

Спроси

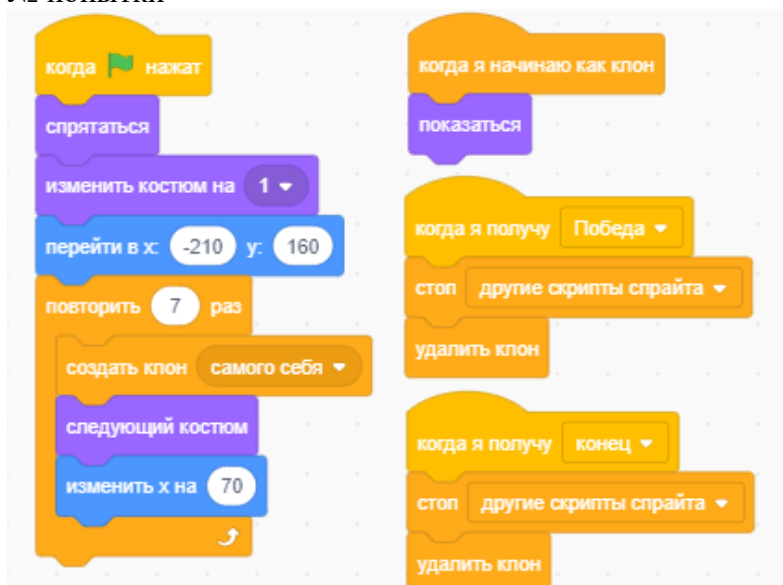
Число

Список «Ответы»

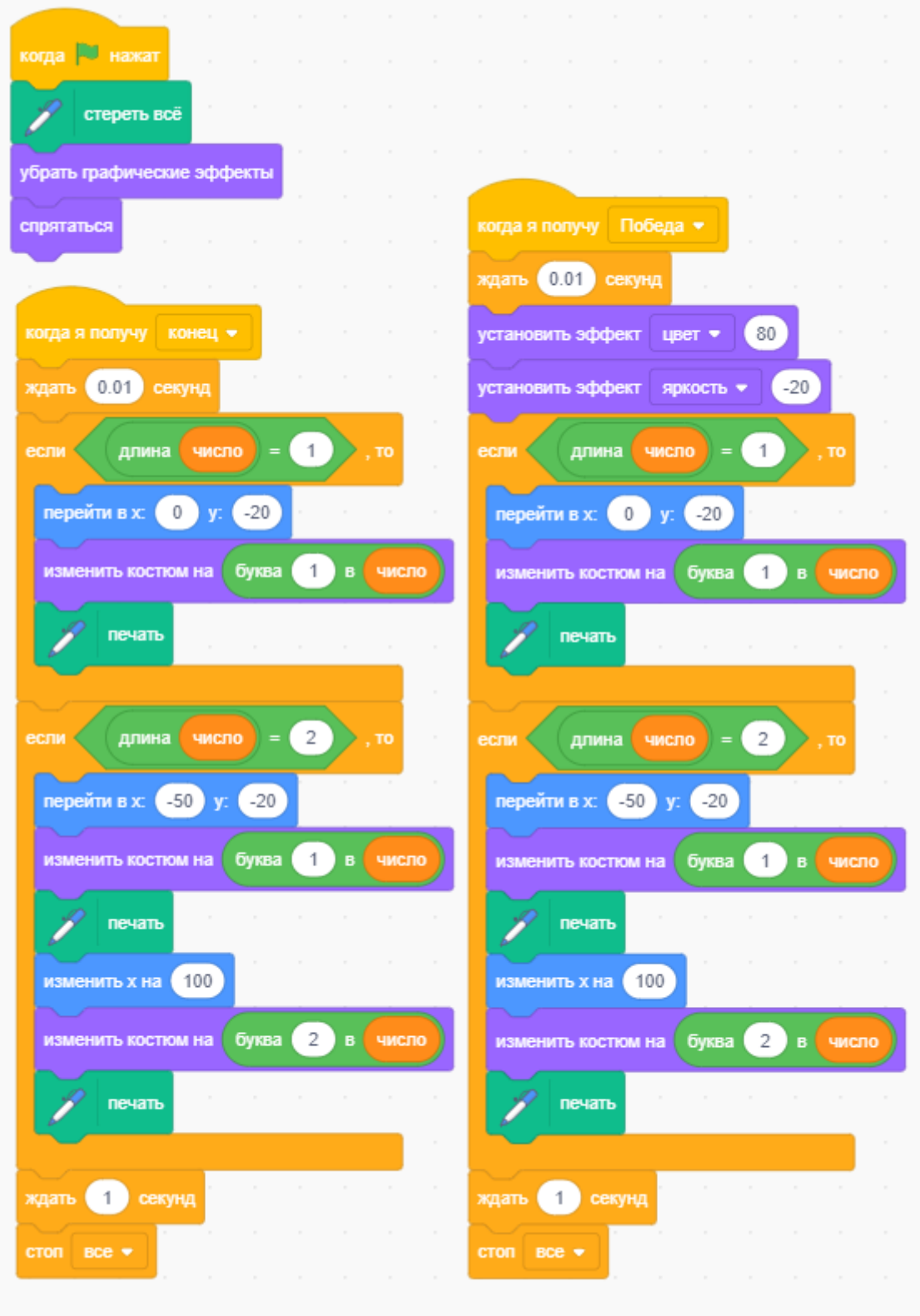
Ведущий



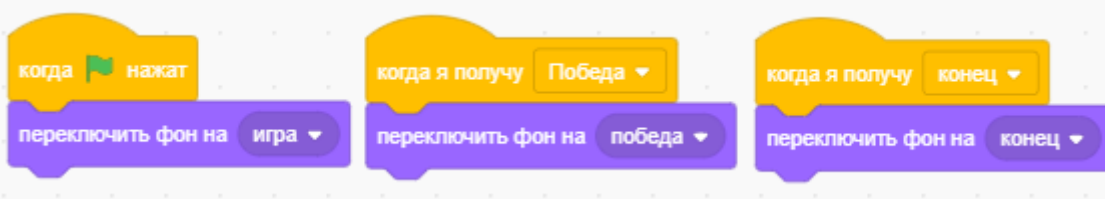
№ попытки



Штамп

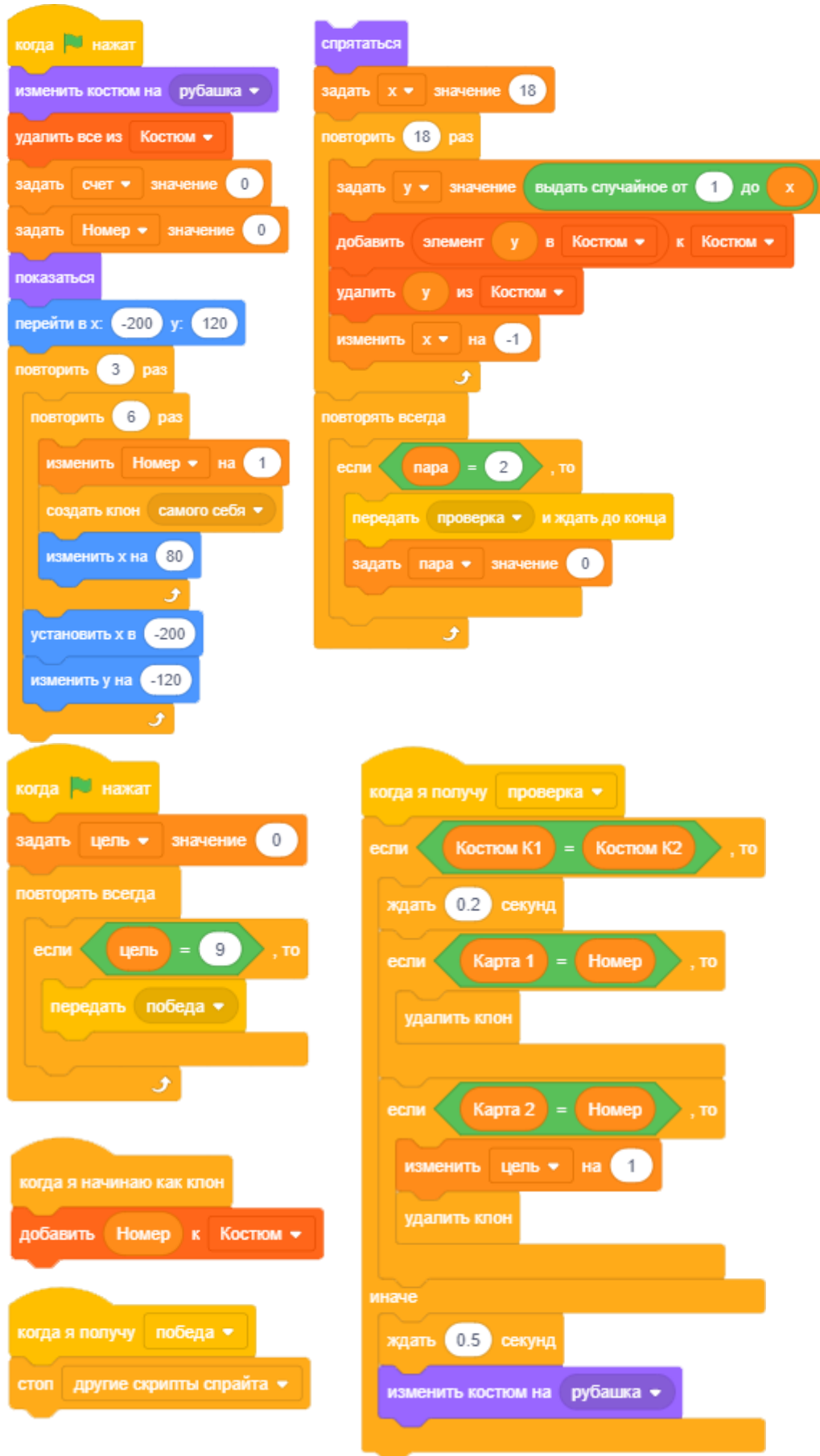


Сцена



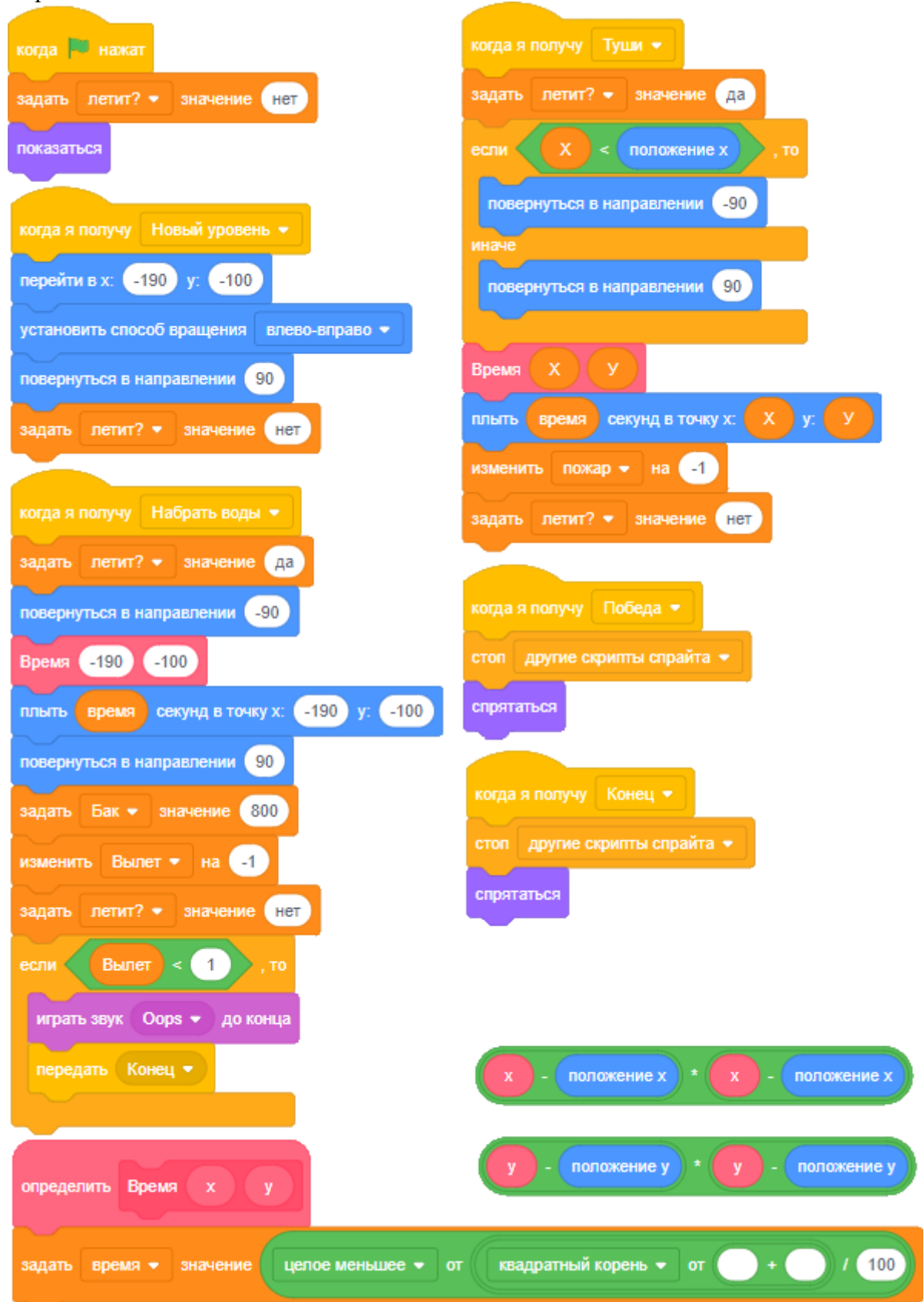
Игра «Мемори»



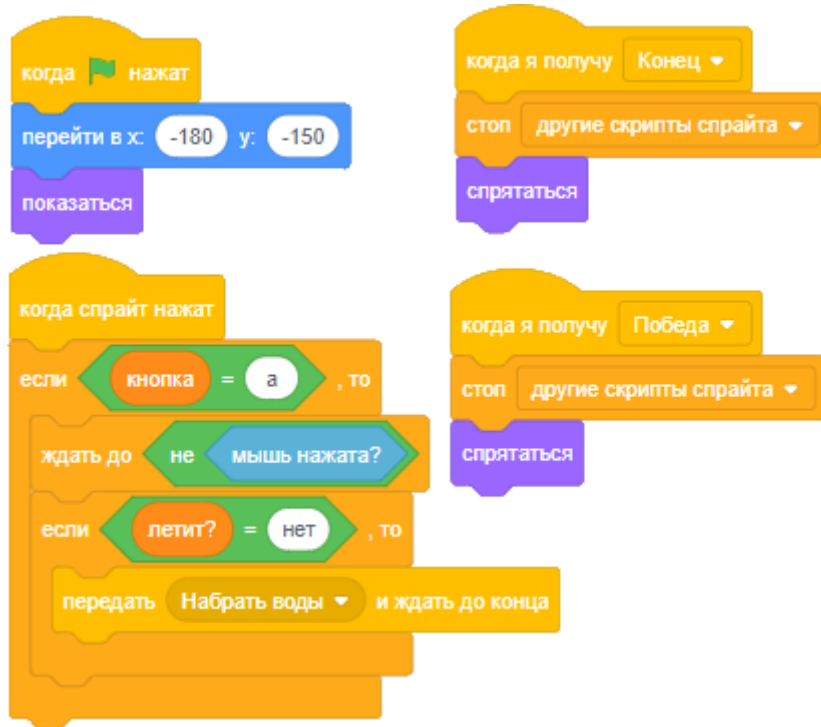


Игра «Тушим пожары»

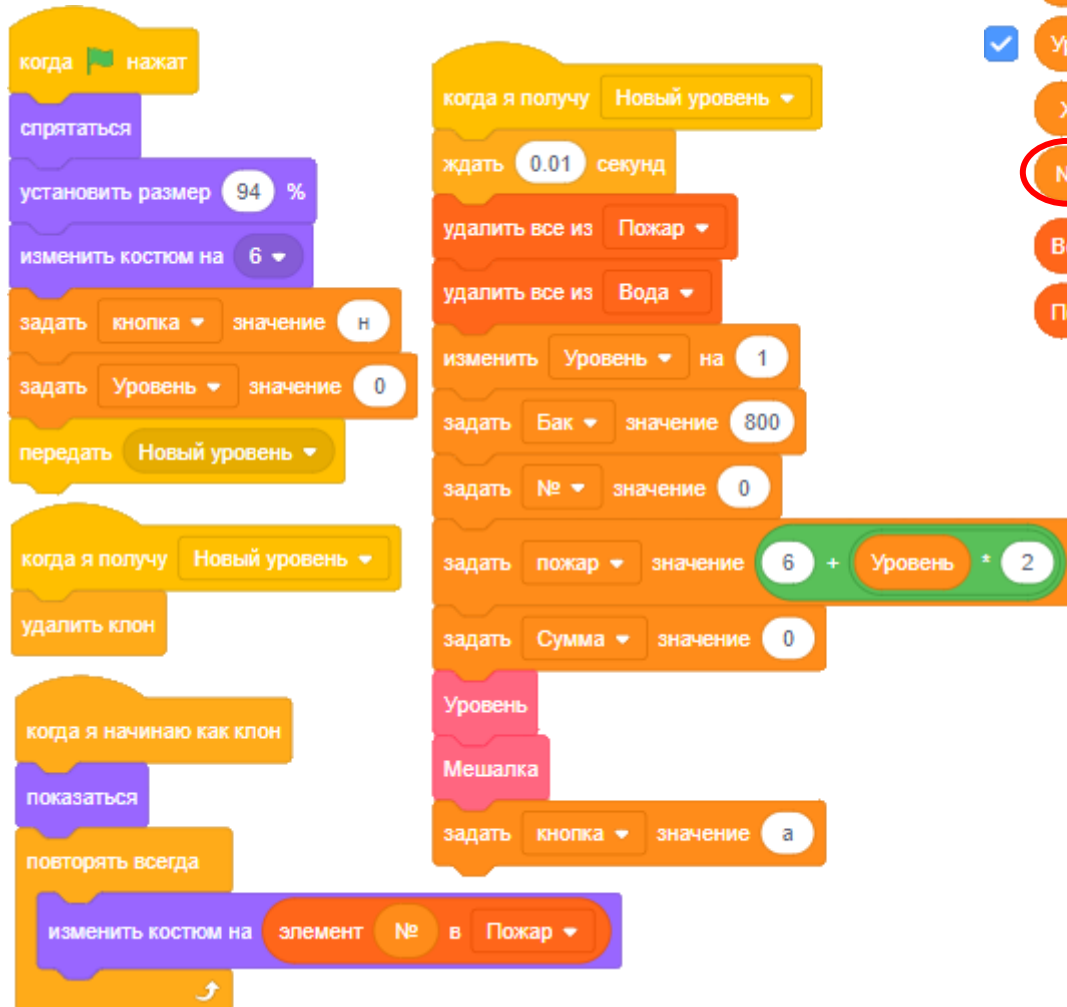
Вертолет



Кнопка



Огонь1

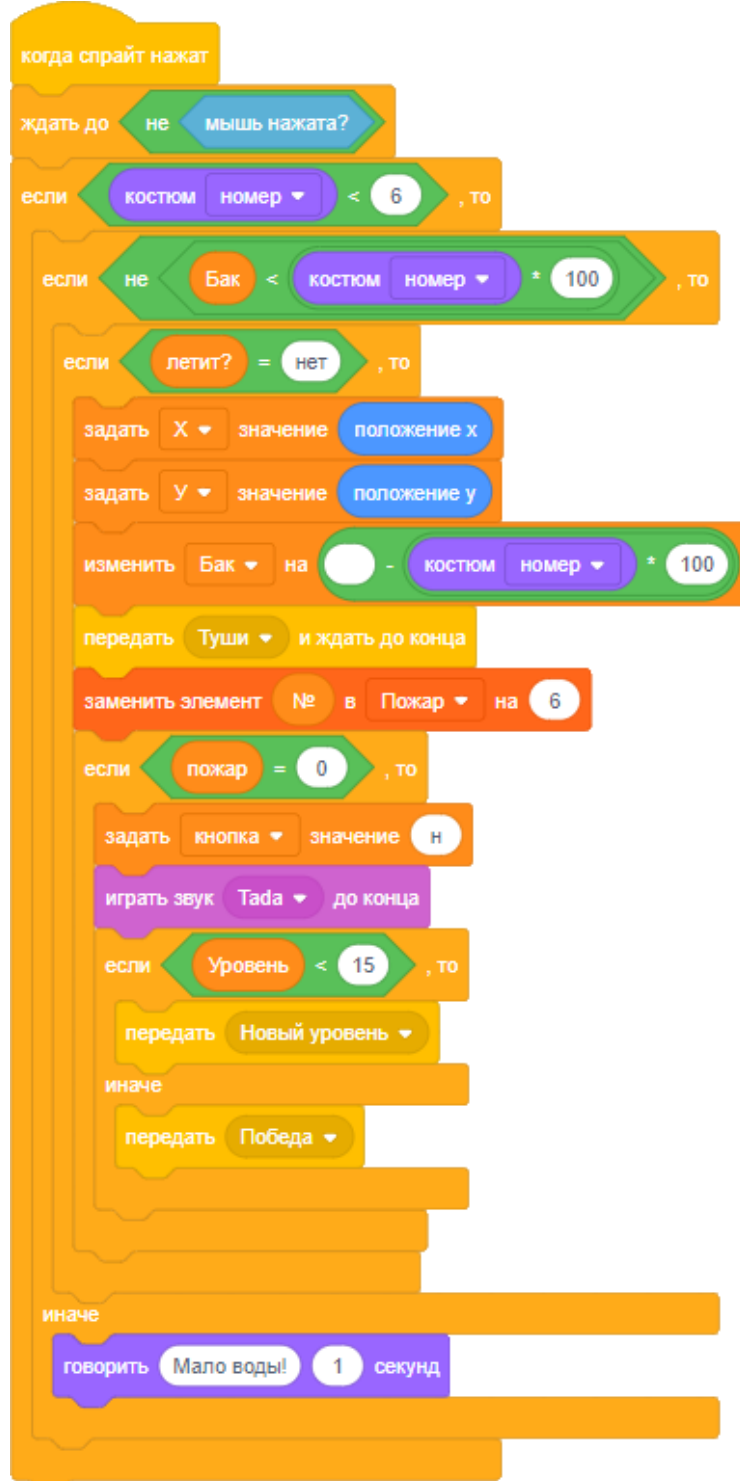


Переменные

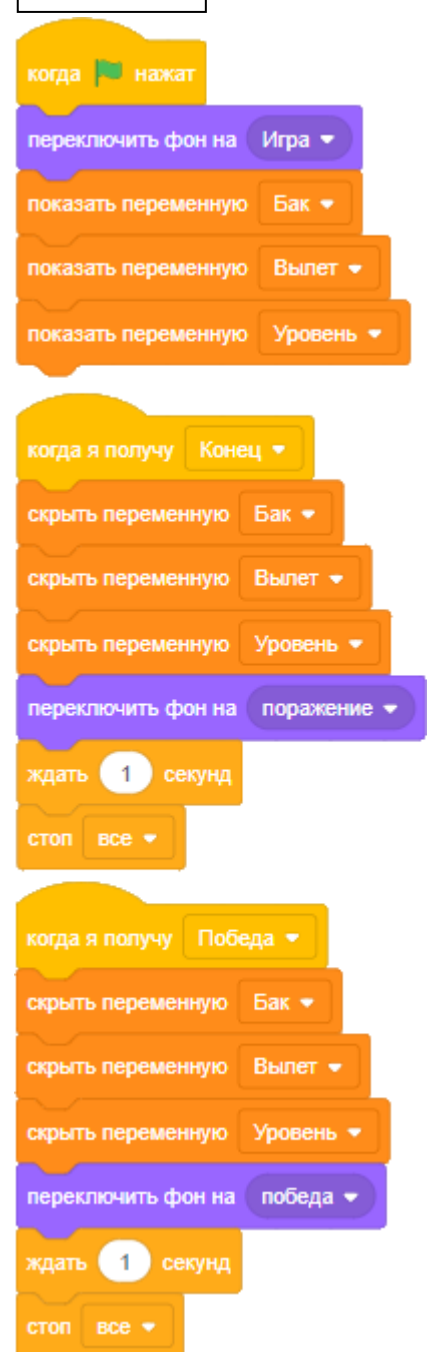
- А
- Б
- ☒ Бак
- время
- ☒ Вылет
- индекс
- кнопка
- летит?
- пожар
- Сумма
- У
- ☒ Уровень
- Х
- ☒ №
- Вода
- Пожар

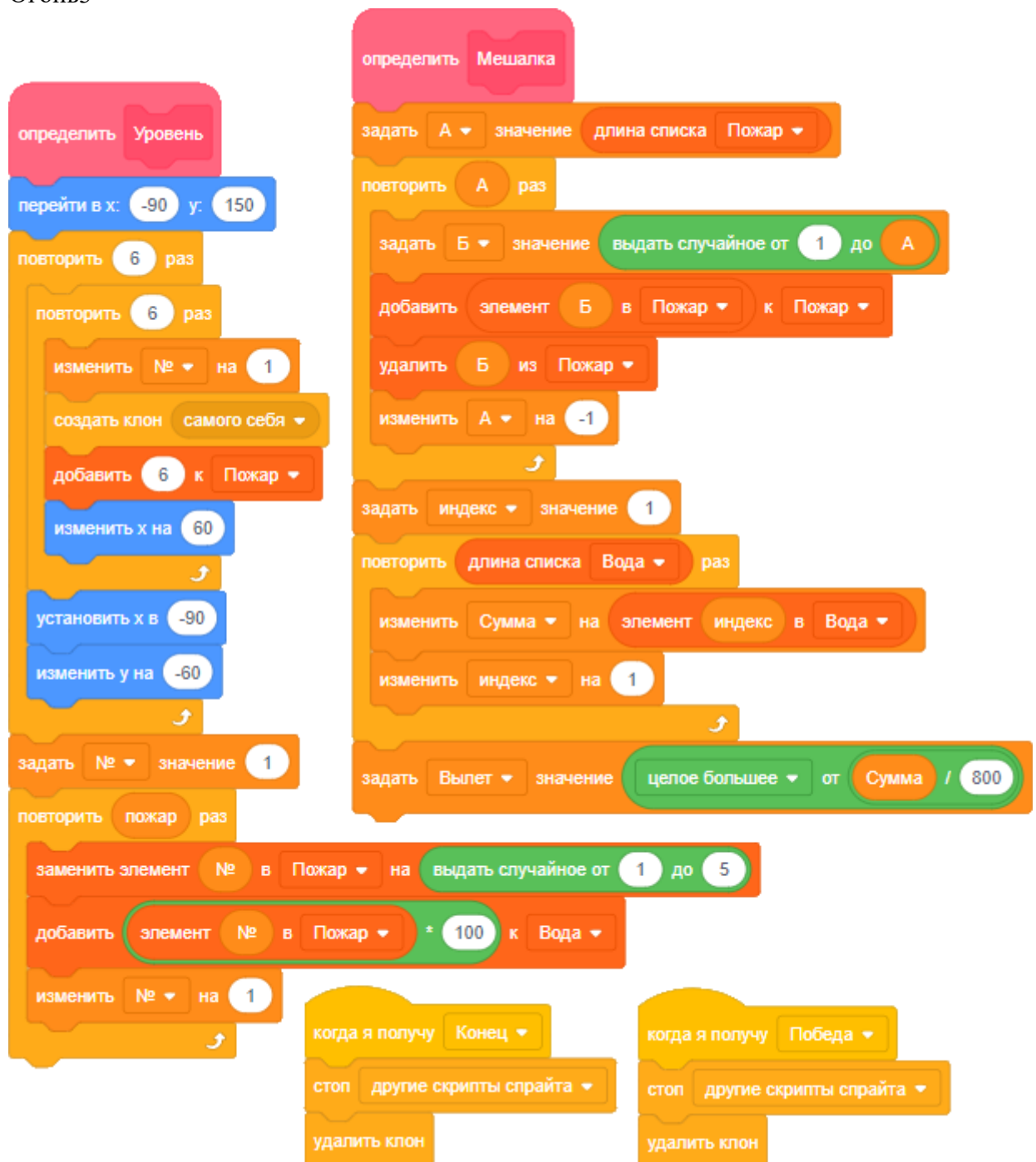
Только
для
спрайта
огонь

Огонь2



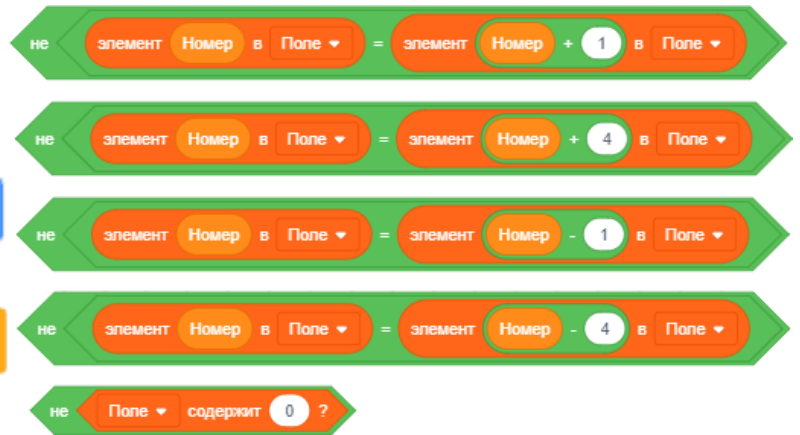
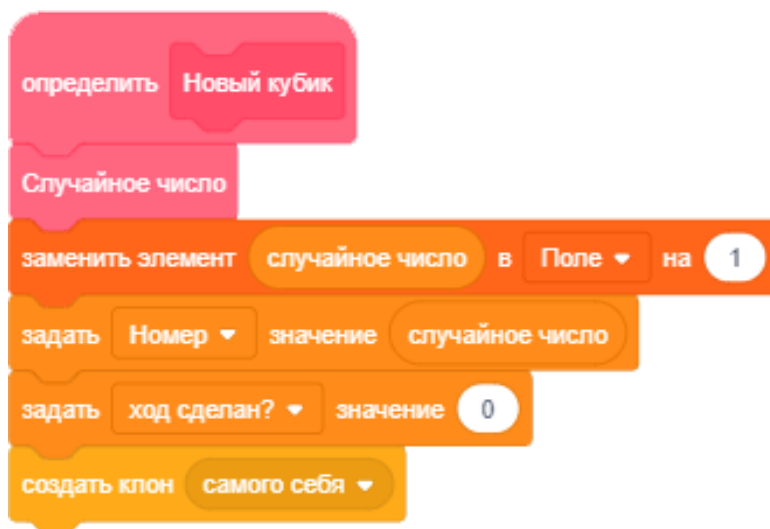
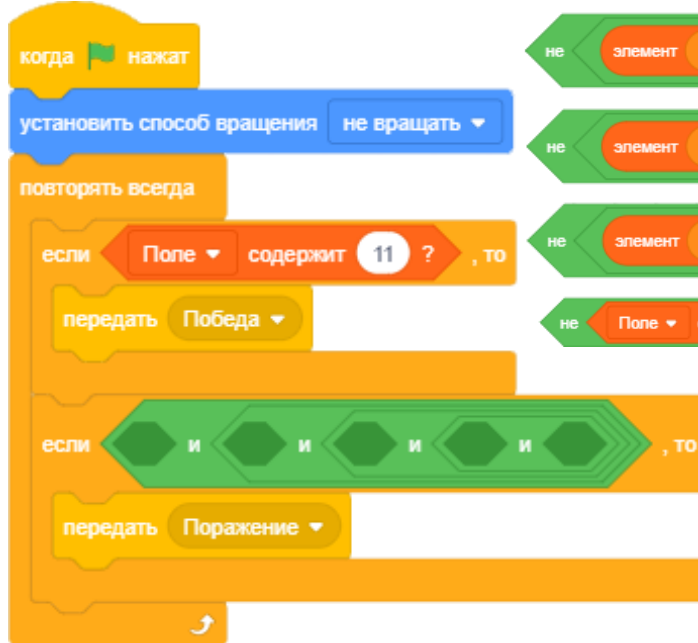
Сцена

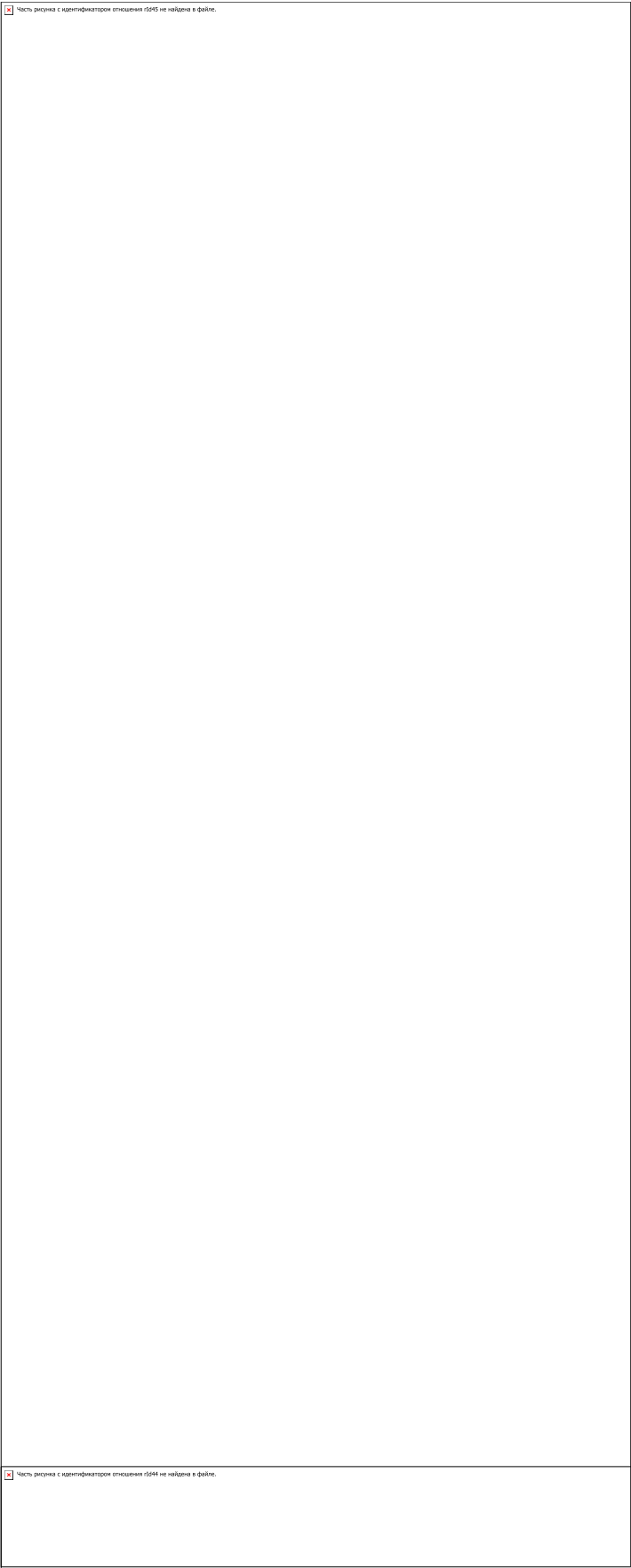




Игра «2048»

Плитка

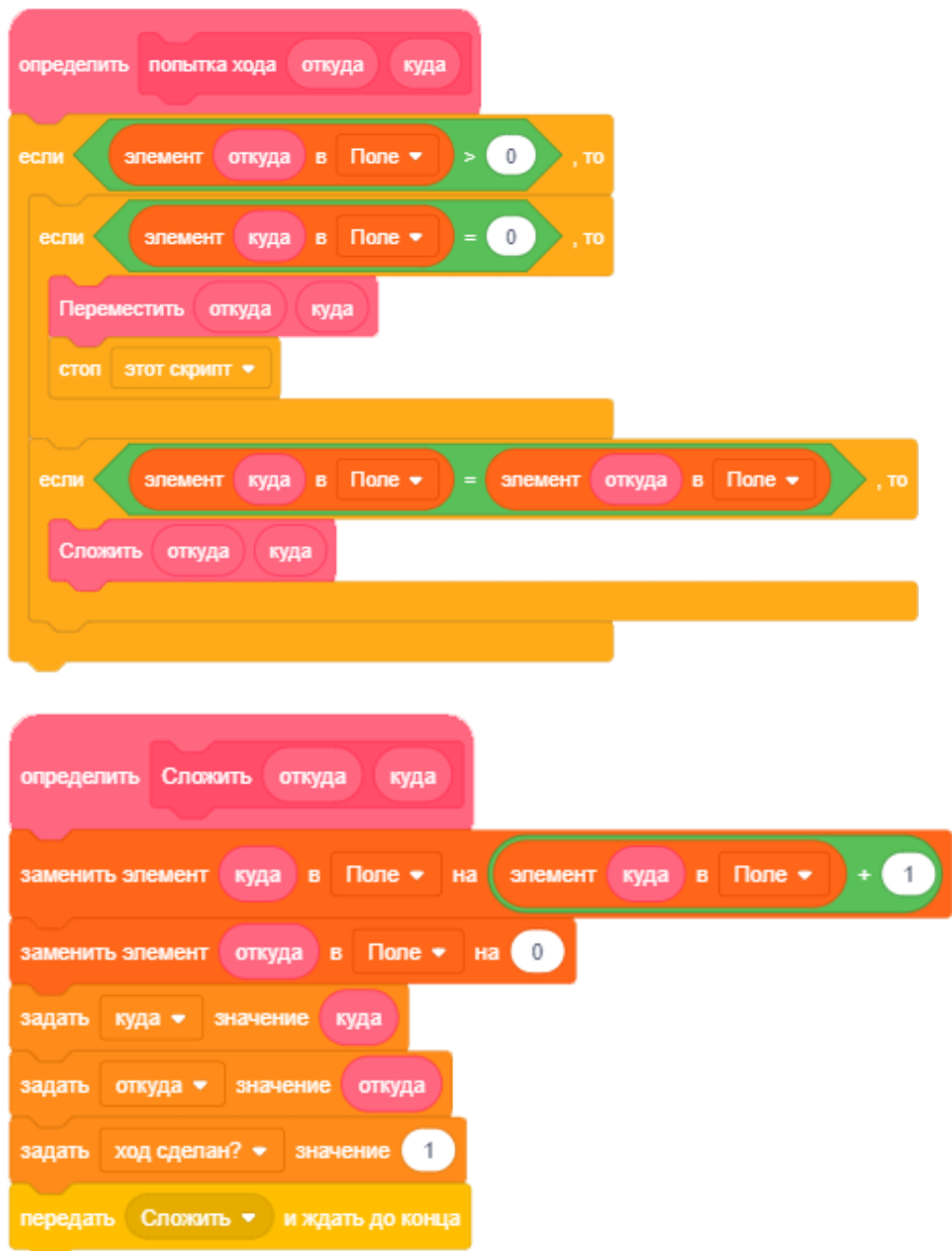




Часть рисунка с идентификатором отношения r044 не найдена в файле.

☒ Часть рисунка с идентификатором отношения 0046 не найдена в файле.

☒ Часть рисунка с идентификатором отношения 0047 не найдена в файле.



 Часть рисунка с идентификатором отношения r090 не найдена в файле.

 Часть рисунка с идентификатором отношения r051 не найдена в файле.

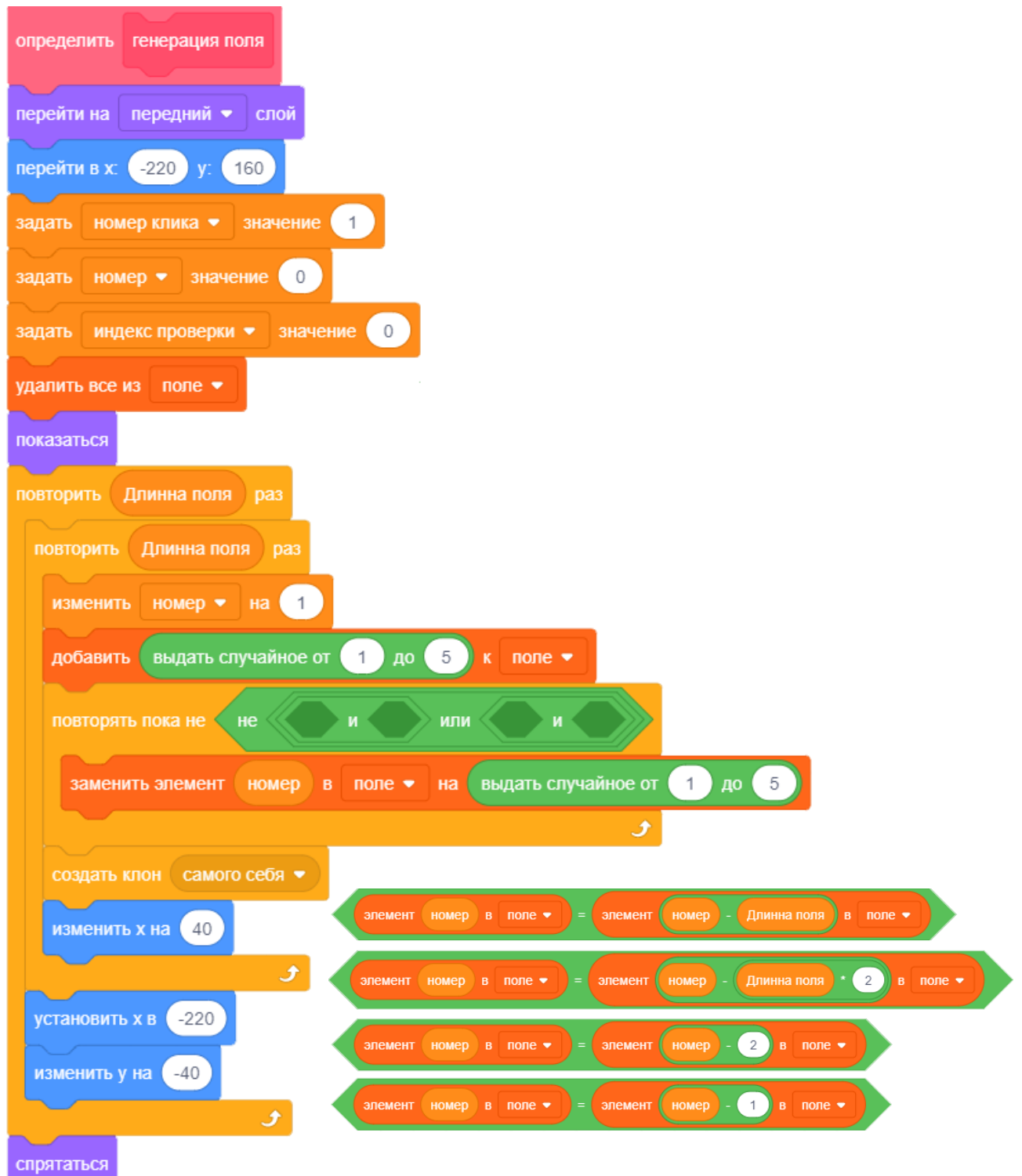
 Часть рисунка с идентификатором отослан (052 не найдена в файле).

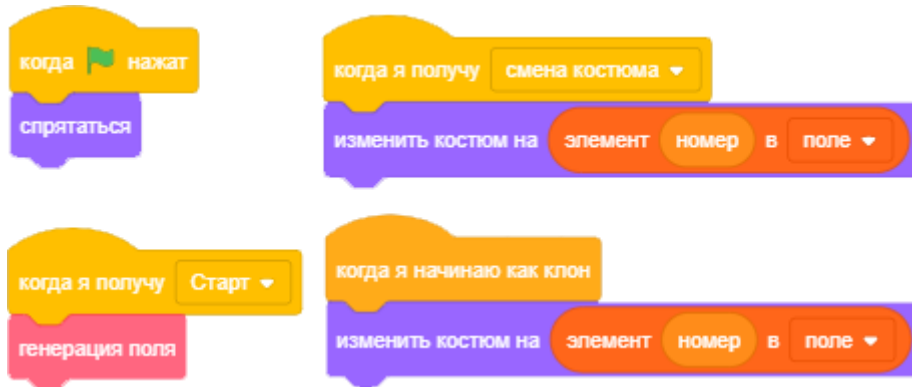
определить Вверх	определить Вниз	определить Влево	определить вправо
попытка хода 5 1	попытка хода 9 13	попытка хода 2 1	попытка хода 3 4
попытка хода 9 5	попытка хода 5 9	попытка хода 3 2	попытка хода 2 3
попытка хода 13 9	попытка хода 1 5	попытка хода 4 3	попытка хода 1 2
попытка хода 6 2	попытка хода 10 14	попытка хода 6 5	попытка хода 7 8
попытка хода 10 6	попытка хода 6 10	попытка хода 7 6	попытка хода 6 7
попытка хода 14 10	попытка хода 2 6	попытка хода 8 7	попытка хода 5 6
попытка хода 7 3	попытка хода 11 15	попытка хода 10 9	попытка хода 11 12
попытка хода 11 7	попытка хода 7 11	попытка хода 11 10	попытка хода 10 11
попытка хода 15 11	попытка хода 3 7	попытка хода 12 11	попытка хода 9 10
попытка хода 8 4	попытка хода 12 16	попытка хода 14 13	попытка хода 15 16
попытка хода 12 8	попытка хода 8 12	попытка хода 15 14	попытка хода 14 15
попытка хода 16 12	попытка хода 4 8	попытка хода 16 15	попытка хода 13 14

Каркас

 Часть рисунка с идентификатором отношения 1054 не найдена в файле.

Игра «Три в ряд»





Часть рисунка с идентификатором отношения 1656 не найдена в файле.

$$\text{номер} = \text{нажатая ячейка} - 1$$

$$\text{номер} = \text{нажатая ячейка} + \text{Длина поля}$$

$$\text{номер} = \text{нажатая ячейка} - \text{Длина поля}$$

$$\text{номер} = \text{нажатая ячейка} + 1$$

Часть рисунка с идентификатором отношения R560 не найдена в файле.

 Часть рисунка с идентификатором отношения (R061) не найдена в файле.

