

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

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
Протокол от «28» апреля 2023г. № 2

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом МБОУ ДО «БЦДО»  
от «28» апреля 2023г. № 24

Адаптированная дополнительная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Юный программист»  
(Визуальное программирование в среде Kodu Game Lab)

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающегося, на который рассчитана данная программа: 8-11 лет

Автор-составитель  
программы:

Борисова В.П., педагог д/о,

г. Бокситогорск

2023 год

## Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ .....	4
РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	4
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	5
Направленность .....	6
Уровень общеобразовательной программы .....	6
Актуальность программы .....	7
Отличительные особенности программы.....	8
Педагогическая целесообразность .....	9
Воспитательная работа .....	9
Адресат программы.....	10
Цель: .....	10
Задачи: .....	10
Обучающие: .....	10
Развивающие: .....	10
Воспитательные: .....	10
Соотношение групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы:.....	11
Возраст детей, участвующих в реализации программы .....	13
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	13
Режим занятий .....	14
Материально-техническое обеспечение .....	14
Учебно-методический материал.....	14
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	14
Формы проведения промежуточной аттестации .....	14
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....	14
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....	15
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ .....	16
Ожидаемые предметные результаты: .....	16
Ожидаемые метапредметные результаты: .....	16
Ожидаемые личностные результаты:.....	16
СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ .....	16
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	19
Список литературы, использованной педагогом.....	19

Электронные образовательные ресурсы.....	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	21
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	23

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	«Юный программист»
Тип	Адаптированная, индивидуальная
Направленность	Техническая
Срок реализации	1 год
Возраст обуч-ся	8-11 лет
Дата разработки программы	2023 год
Изменения, вносимые в программу	
Дата	Вносимые изменения

## РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» (индивидуальное обучение) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция 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»;
- Приказом 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»;
- Методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности (письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 23.01.2020 года № 19-1292/2020);
- Распоряжением Правительства РФ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» № 996-р от 29.05.2015 г.;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации учащихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования» (Приказ МБОУ ДО «БЦДО» от 27.05.2020 №81);

- 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»;
- СП 3.1/2.4.3598-20 №16 от 30.06.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» является индивидуальной программой, предназначенной для работы с ребенком инвалидом с заболеванием, связанным с опорно-двигательным аппаратом.

### **Направленность**

Направленность адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Юный программист» - техническая.

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» предназначена для обучения ребенка с особенностями развития. Она направлена на формирование и развитие его творческих способностей, нравственного и интеллектуального развития, а также удовлетворение индивидуальных потребностей обучающего.

Программа ориентирована на развитие интереса к техническому творчеству и привлечение обучающего к современным технологиям программирования.

### **Уровень общеобразовательной программы**

Содержание и материал адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Юный программист» соответствует базовому уровню, который использует и реализует формы реализации материала, допускающие освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивающие трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» является модифицированной программой. При её разработке на основе учебного пособия «Создаём игры с Kodu Game Lab»/К.И. Астахова; под ред. В.В. Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний, 2019. – 122с.: ил. – (Школа юного программиста)

## **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.

Расширение образовательных возможностей категории детей – инвалидов является наиболее продуктивным фактором их социализации в обществе. Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» предназначена для индивидуального обучения ребенка-инвалида с учетом его особенностей, психофизического развития, индивидуальных возможностей, обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию.

В основу адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Юный программист» положен индивидуальный подход, который предполагает:

признание того, что развитие личности обучающего с НОДА зависит от характера организации доступной им учебной деятельности;

развитие личности обучающего с НОДА в соответствии с требованиями современного общества, обеспечивающими возможность их успешной социализации и социальной адаптации;

реализацию права на обучение, обеспечивающее развитие способностей обучающего, формирование и развитие его личности; в соответствии с принятыми в семье и обществе духовно-нравственными и социокультурными ценностями;

разнообразие организационных форм образовательного процесса и индивидуального развития, обучающегося с НОДА, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Программа составлена с учётом особенностей заболевания опорно-двигательного аппарата.

## **Отличительные особенности программы**

Основной отличительной особенностью данной программы является то, что ее содержание составлено с учетом индивидуальных особенностей конкретного ребенка с ОВЗ. Исходя из психологических особенностей детей с ОВЗ и с целью усиления практической направленности обучения на каждом занятии проводится коррекционная работа, которая включает следующие направления:

совершенствование движений и сенсомоторного развития (развитие мелкой моторики и пальцев рук);

коррекция отдельных сторон психической деятельности: восприятия, представлений, ощущений; памяти; внимания; формирование обобщенных представлений о свойствах предметов (цвет, форма, величина); развитие пространственных представлений и ориентации; развитие представлений о времени;

развитие различных видов мышления: развитие наглядно-образного мышления; развитие словесно-логического мышления (умение видеть и устанавливать логические связи между предметами, явлениями и событиями);

развитие основных мыслительных операций: развитие умения сравнивать, анализировать; развитие умения выделять сходство и различие понятий; умение работать по словесной и письменной инструкциям, алгоритму; умение планировать деятельность;

коррекция нарушений в развитии эмоционально-личностной сферы: развитие инициативности, стремления доводить начатое дело до конца; формирование умения преодолевать трудности; воспитание самостоятельности принятия решения; формирование адекватности чувств; формирование устойчивой и адекватной самооценки; формирование умения анализировать свою деятельность; воспитание правильного отношения к критике;

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» обучающийся познакомится с основами и откроет для себя удивительный мир визуального и объектно-ориентированного программирования, узнает о том, как создаются компьютерные игры, и сможет попробовать себя в роли программистов-разработчиков.



Каждое занятие направлено на достижение конечного результата, что способствует изменению эмоционального состояния, а соответственно улучшению его психического и физического состояния.

### **Педагогическая целесообразность**

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

Kodu включает условия и последовательности и является объектно-ориентированным. Kodu развивает реальные навыки XXI века, побуждая обучающего 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.

Программа дает возможность создания ситуации успеха для детей-инвалидов. Предвидя возможные трудности обучающего при выполнении задания, ему оказывается помощь, с целью обеспечения продвижения в процессе обучения, повышения его самостоятельности.

### **Воспитательная работа**

**Цель:** Формирование у обучающегося навыков социализации в современном мире.

Воспитательная работа включает в себя следующие направления:

- Нравственное воспитание.
- Гражданско-патриотическое воспитание.

### **Задачи:**

- воспитание доброжелательного отношения, уважения прав сверстников и умения сотрудничать с ними;
- воспитание чувства любви, гордости за свою Родину.

### **Ожидаемые результаты:**

- сформируется у обучающегося умение общаться со сверстниками в повседневной жизни.
- сформируется чувство любви и гордости за свою Родину.

**Формы проведения воспитательных мероприятий:** участие в конкурсах, интерактивы в режиме онлайн.

**Методы воспитательного воздействия:** убеждения, упражнения, поручения.

Воспитательные мероприятия могут изменяться в связи с потребностями конкретного ребенка. План-сетка мероприятий находится в приложении 4.

### **Адресат программы**

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» предназначена для работы с ребенком с ОВЗ с установленным диагнозом с заболеванием опорно-двигательного аппарата 8-11 лет, не имеющим специальной подготовки.

Ребенок осваивающий программу имеет свои возрастные психологические особенности: небольшой объем внимания и памяти, ориентированность на достижение быстрого результата, потребность в новизне впечатлений, восприятие информации от простого к сложному.

Основной формой деятельности остается игровая деятельность. Личностная ориентация определяется направленностью на внешний, предметный мир, преобладает наглядно-образное мышление и эмоционально-чувственное восприятие действительности. Ведущее место занимает образная память. Ребенка необходимо заинтересовать, применяя адекватные возрасту формы представления учебного материала, создавая атмосферу успешности в его деятельности. Концентрация внимания, обучающего может быть достаточно продолжительной, если действия, которые он выполняет, соответствует его возрастным и психологическим потребностям и интересам. Для младших школьников – это время открытий, стремлений к новому. Программирование в Kodu удовлетворяет запросы обучающего этого возраста и вызывает большой интерес, приобщает к творчеству.

Данная программа предоставляет педагогу возможность сочетания интересов, потребностей ребенка и достижения им образовательного результата запланированного уровня.

### **Цель:**

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

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- сформировать навыки работы в программе Kodu.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

#### **Воспитательные:**

- Выбатывать терпение и самостоятельность;
- Воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни;

- Формировать стремление к получению качественного законченного результата.

Реализация программы направлена на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных. Соотношение этих групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы представлено в таблице ниже.

**Соотношение групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы:**

<b>Универсальные учебные действия</b>	<b>Планируемые результаты</b>	<b>Задачи программы</b>
<p><i>Личностные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- мотивировать свои действия; выражать готовность в любой ситуации поступить в соответствии с правилами поведения; проявлять в конкретных ситуациях доброжелательность, доверие, внимательность, помощь и др.</li> <li>- выражать положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;</li> <li>- развивать мотивацию достижения и готовность к преодолению трудностей, соблюдать технику безопасности.</li> </ul>	<p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.</li> <li>- развитие навыков сотрудничества со взрослыми в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;</li> <li>- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;</li> <li>- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.</li> </ul>	<p><i>Воспитательные задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вырабатывать терпение и самостоятельность;</li> <li>- воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни;</li> <li>- формировать у обучающегося стремления к получению качественного законченного результата.</li> </ul>
<p><i>Регулятивные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определение последовательности промежуточных целей с</li> </ul>	<p><i>Метапредметные результаты</i></p>	<p><i>Развивающие задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способствовать развитию</li> </ul>

<p>учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей</li> <li>- анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.</li> <li>- внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия.</li> <li>- Познавательные умения:</li> <li>- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя информацию, полученную на занятии;</li> <li>- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы сравнивать и перерабатывать предметы и их образы.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- определение общей цели и путей ее достижения;</li> <li>- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;</li> <li>- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;</li> <li>- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.</li> </ul>	<p>критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.</li> </ul>
<p><i>Коммуникативные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Планирование учебного сотрудничества с педагогом.</li> <li>- Разрешение конфликтов.</li> </ul>	<p><i>Предметные результаты:</i></p> <p>должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технику безопасности при работе с компьютерами;</li> <li>- понятия, связанные с программной средой Kodu;</li> <li>- последовательное создание</li> </ul>	<p><i>Обучающие задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать навыки работы в программе Kodu.</li> </ul>

	<p>алгоритмических действий.</p> <p>должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разрабатывать сюжет и стратегию игры;</li> <li>- создавать, сохранять и открывать файлы Kodu;</li> <li>- грамотно анализировать выполненное задание;</li> <li>- осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, оформлять игровой мир, персонажей, трехмерные объекты и программировать трехмерные объекты.</li> </ul>	
--	--	--

**Возраст детей, участвующих в реализации программы**

Возраст обучающегося, на который рассчитана данная программа – 8 – 11 лет.

Минимальный возраст ребенка для зачисления на обучение – 8 лет.

Приём ребенка осуществляется на основании письменного заявления родителей (или законных представителей).

**ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Срок реализации программы: 1 год

Объем программы: 1 год - 70 часов.

Количество учебных часов по программе: 70 часов.

Форма обучения: очная.

Форма проведения занятий: индивидуальные.

Форма организации образовательного процесса: традиционная.

Форма организации деятельности: индивидуальная.

Формы аудиторных занятий: практическое занятие, учебная игра, ролевая игра, защита творческого проекта, тематические задания.

### Режим занятий

Количество учебных часов за учебный год:

1 год обучения – 70 часов,

Количество занятий и учебных часов в неделю:

1 год обучения – 1 занятия по 2 часа;

Продолжительность занятия – 30 мин, по достижении обучающимся 10 лет – 45 минут.

### Материально-техническое обеспечение

1. Помещение для занятий – на дому.
2. Оборудование: стол ученический - 1шт, стул - 2шт,
3. Технические средства обучения (компьютеры -1 шт.)
4. Глобальная сеть Интернет; программное обеспечение.

### Учебно-методический материал

- адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист»;
- поурочное планирование;
- диагностика образовательных результатов по программе «Юный программист»;
- контрольно-измерительные материалы.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	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
3.	Мир игр	42	3	39
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	Практическая работа

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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»

5. **Промежуточная аттестация:** практическая работа.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

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

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **Ожидаемые предметные результаты:**

должен знать:

- технику безопасности при работе с компьютерами;
- понятия, связанные с программной средой Kodu;
- последовательное создание алгоритмических действий.

должен 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:**

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

### **Ожидаемые личностные результаты:**

- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

## **СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

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

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



Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые обучающимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: тестирование, опрос, самостоятельная работа, зачетная работа, выставка, контрольное задание.

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

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

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется администрацией Учреждения.

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

Промежуточная аттестация обучающихся может проводиться в следующих формах: практическое задание; тестирование.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся 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 обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил - овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся 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 обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - обучающийся 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 - овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Список литературы, использованной педагогом**

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. Пясталова И.Н. Использование проектной технологии во внеурочной деятельности// «Дополнительное образование и воспитание» №6(152) 2012. – С.14-16.
4. Фирова Н. Н. Поиск и творчество –спутники успеха// «Дополнительное образование и воспитание» №10(156)2012. – С.48-50.

### **Электронные образовательные ресурсы**

Интернет ресурсы для педагога:

1. <https://clubpixel.ru/blog/tpost/5eel2ivops-sozdanie-igr-v-kodu-game-lab-besplatnie>
2. Интернет ресурсы для учащихся:
3. <http://gcup.ru/load/kodu/2-1-0-1504>

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Диагностическая карта

«Оценка результатов освоения адаптированной дополнительной  
общеразвивающей программы «Юный программист»

№ п/п	ФИО обучающего	Знакомство с Kodu Game Lab	Мир игр	Промежуточн ая аттестация
1				

- Высокий уровень
- Средний уровень
- Низкий уровень
- Программу не освоил

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Контрольные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «Юный программист»

**Тема: Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.**

**Теория:** Требования к технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.

**Тема: Знакомство с Kodu Game Lab**

**Теория:** Тест «Знакомство с Kodu Game Lab»

1. Кто был первым программистом?
  - а. Ада Лавлейс
  - б. Блез Паскаль
  - в. Билл Гейтс
  - г. Никлаус Вирт
2. Сколько цветов содержит палитра Kodu?
  - а. 7
  - б. 11
  - в. 255
  - г. 125
3. Какие два оператора используются для написания программ в Kodu?
  - а. Сначала ... После
  - б. Когда ... Делать
  - в. Где... Потом
  - г. До... После
4. Сколько различных путей можно нарисовать и запрограммировать в игре?
  - а. 5
  - б. 11
  - в. 7
  - г. 256
5. Для подсчета очков в Kodu используется инструмент
  - а. таймер
  - б. счет
  - в. геймпад
  - г. клавиши

**Практика:** Создание игры футбол

**Тема: Мир игр**

**Теория:** Тест

1. Какое действие следует выбрать для того, чтобы в группе одинаковых объектов можно было изменять код каждого объекта отдельно?
  - а. порождение
  - б. копирование
  - с. удаление
  - д. перемещение
2. Где находится опция Родитель?
  - а. в меню Программа
  - б. в меню Изменить установки
  - с. в Главном меню Редактировать мир

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
  - d. Яблоко
5. Какой команды нет в основном меню работы со страницами?
  - a. Вырезать страницу
  - b. Вставить страницу
  - c. Переключить страницу
  - d. Копировать страницу
6. Какая команда отсутствует в контекстном меню (вызывается правой кнопкой мыши) работы со строками?
7. Вырезать строку
8. Вставить строку
9. Удалить строку
10. Копировать строку

**Практика:** Презентация своей игры.

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

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

ПРИНЯТ  
Педагогическим советом  
Протокол от \_\_\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕН  
Приказом МБОУ ДО «БЦДО»  
От \_\_\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

**Календарный учебный график**  
адаптированной дополнительной общеразвивающей программы  
«Юный программист»  
группа 1.1

на 2023 – 2024 учебный год

г. Бокситогорск  
2023 г.

**1. Дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист, группа 1.1**

1.1. Направленность программы - техническая.

1.2. Год обучения – 1 год.

1.3. Количество учащихся – 1 человек.

1.4. Возраст учащихся – 8-11 лет.

1.5. 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 Бокситогорск, улица Школьная, дом 13 - административно-учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

**3. Продолжительность учебного года.**

3.1. Начало учебного года – 01.09.2022 г.

Начало учебных занятий - 08.09.2022 г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.2023 г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;
- для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.2023 г. - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 35 недель.

**4. Продолжительность каникул.**

4.1. Зимние каникулы: 29.12.2022 - 08.01.2023;

4.2. Летние каникулы: по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ с 01 июня 2023 года по 31 августа 2023 года.

**5. Праздничные дни:**

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 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.

**6. Дополнительные выходные дни:**

4 ноября, 31 декабря, 24 февраля, 7 марта, 8 мая,

**7. Сроки проведения промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация: 15.05.2023- 28.05.2023

**8. Регламент образовательного процесса**

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 1 день по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут



## 9. 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
				Вводное занятие	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.		Устный опрос
				Комбинированное	2	Знакомство с Kodu Game Lab Интерфейс программы. Создание игрового мира		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Персонажи. Учим персонажа ходить и стрелять		Практическое задание
				Практическое	2	Движение с помощью мыши. Создание бота		Практическое задание
				Практическое	2	Движение по путям		Практическое задание

				Комбинированное	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа		Практическое задание
				Практическое	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа		Самостоятельная работа
				Комбинированное	2	Создание подводного мира		Опрос, практическое задание
				Комбинированное	2	Подсчет очков в игре		Опрос, практическое задание
				Комбинированное	2	Создание игрового таймера		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Создание игры футбол		Практическая работа

				Комбинированное	2	Создаем фигуры		Опрос, практическое задание
				Комбинированное	2	Мир игр. Создание уровней в игре		Опрос, практическое задание
				Комбинированное	2	Создание уровней в игре		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Создание игры «Атака клонов»		Практическая работа
				Практическое	2	Режим выживание		Практическая работа
				Комбинированное	2	Битва с боссом		Практическая работа
				Практическое	2	Битва с боссом		Самостоятельная работа
				Комбинированное	2	Создание игры «В поисках сокровищ»		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Создание игры «В поисках сокровищ»		Зачетная работа

				Практическое	2	Создаем игру Распан		Практическая работа
				Комбинированное	2	Делаем игру Мосты и Стрельба		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Делаем игру Мосты и Стрельба		Практическая работа
				Комбинированное	2	Делаем игру Допрыгай до финиша		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Делаем игру Допрыгай до финиша		Практическая работа
				Комбинированное	2	Делаем игру гонки на мотоциклах		Опрос, практическое задание
				Практическое	2	Делаем игру гонки на мотоциклах		Практическая работа
				Комбинированное	2	Как сделать телепорт		Опрос, практическое задание
				Комбинированное	2	Игра «Гадалка»		Опрос, практическое задание работа

				Практическое	2	Программируем часы		Практическая работа	
				Комбинированное	2	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»		Опрос, практическое задание	
				Практическое	2	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»		Самостоятельная работа	
				Контрольное занятие	2	Промежуточная аттестация		Практическая работа.	
				Практическое	2	Проект «Разработка своей игры от «А» до «Я»		Самостоятельная работа	
ИТОГО:					70 часов				