

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

Автор-составитель программы:
Борисова В.П., педагог д/о,

г. Бокситогорск
2023 год

ОГЛАВЛЕНИЕ	
<u>ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</u>	4
<u>Направленность</u>	5
<u>Уровень общеобразовательной программы</u>	5
<u>Актуальность программы</u>	5
<u>Отличительные особенности программы</u>	6
<u>Педагогическая целесообразность</u>	8
<u>Адресат программы</u>	8
<u>Цель:</u>	9
<u>Задачи:</u>	9
<u>Соотношение групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы</u>	9
<u>Возраст детей, участвующих в реализации программы</u>	12
<u>ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</u>	12
<u>УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ</u>	13
<u>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	14
<u>МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ</u>	14
<u>ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ</u>	17
<u>СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ</u>	19
<u>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</u>	21
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1</u>	22
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 2</u>	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
<i>Изменения, вносимые в программу</i>	
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»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2020 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-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»;
- Письмом Министерства образования и науки РФ департамента государственной политики в сфере защиты прав детей от 21 июня 2017 года N 07-ПГ-МОН-25486 «О разработке адаптированных образовательных программ» (прописывается в программах для детей-инвалидов и с ОВЗ);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 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».

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

Направленность

Направленность адаптивной 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 адаптивной 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.

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:

1. сформируется у обучающегося умение общаться со сверстниками в повседневной жизни.
2. 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:

- Будут вырабатываться терпение и самостоятельность;

- Будет воспитываться творческое отношение к учению, труду, жизни;

- Будет сформировано 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

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<p><i>Личностные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - мотивировать свои действия; выразить готовность в любой ситуации поступить в соответствии с правилами поведения; проявлять в конкретных ситуациях доброжелательность, доверие, внимательность, помощь и др. - выразить положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше 	<p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p><i>Воспитательные задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - вырабатывать терпение и самостоятельность; - воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни; - формировать у обучающегося стремления к получению качественного законченного результата.

<p>узнать;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать мотивацию достижения и готовность к преодолению трудностей, соблюдать технику безопасности. 	<p>потребностей, ценностей и чувств;</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям. 	
<p><i>Регулятивные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий; - формировать умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей - анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений. - внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия. <p><i>Познавательные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя информацию, полученную на занятии; - перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы 	<p><i>Метапредметные:</i></p> <p><i>результаты</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определение общей цели и путей ее достижения; - 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; 	<p><i>Развивающие задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать способность к взаимопониманию. - развивать мелкую моторику, внимательность, аккуратность и изобретательность. - развивать любознательность у обучающего, как основу развития познавательных способностей; - принимать участие в конкурсах и соревнованиях по программированию в качестве закрепления изучаемого материала и в целях мотивации обучения.

сравнивать и перерабатывать предметы и их образы;		
<i>Коммуникативные умения:</i> - Планирование учебного сотрудничества с педагогом. Разрешение конфликтов.	<i>Предметные результаты:</i> - проявление познавательного интереса и активности в данной области; - последовательное создание алгоритмических действий; - владеть элементарными графическими навыками; - умение реализовать творческий замысел; знание техники безопасности при работе с компьютерами.	<i>Обучающие задачи:</i> - формировать навыки работы в программе Kodu.

Возраст детей, участвующих в реализации программы

Возраст обучающего, 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: беседа, рассказ, проблемное изложение материала, практическая работа, проект.

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.) глобальная сеть Интернет; программное обеспечение.
4. Учебно-методический материал (адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист», поурочное планирование, диагностика образовательных результатов по программе «Юный программист», контрольно-измерительные материалы).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
2.	Знакомство с Kodu Game Lab	24	5,5	6,5
2.1.	Интерфейс программы. Создание игрового мира	2	1	1
2.2.	Персонажи. Учим персонажа ходить и стрелять	2	0,5	1,5
2.3.	Движение с помощью мыши. Создание бота	2	0,5	1,5
2.4.	Движение по путям	2	0,5	1,5
2.5.	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	6	0,5	1,5
2.6.	Создание подводного мира	2	0,5	1,5
2.7.	Подсчет очков в игре	2	0,5	1,5
2.8.	Создание игрового таймера	2	0,5	1,5
2.9.	Создание игры футбол	2	0,5	1,5
2.10.	Создаем фигуры	2	0,5	1,5
3.	Мир игр	42	3	39
3.1.	Создание уровней в игре	4	0,5	3,5
3.2.	Создание игры "Атака клонов"	2	-	2
3.3.	Режим выживание	2	0,5	1,5
3.4.	Битва с боссом	4	0,5	3,5
3.5.	Создание игры "В поисках сокровищ"	4	-	4
3.6.	Создаем игру Распан	2	-	2
3.7.	Делаем игру Мосты и Стрельба	4	0,5	3,5

3.8.	Делаем игру Допрыгай до финиша	4	0,5	3,5
3.9.	Делаем игру гонки на мотоциклах	4	0,5	3,5
3.10.	Как сделать телепорт	2	-	2
3.11.	Игра Гадалка	2	-	2
3.12.	Программируем часы	2	-	2
3.13.	Проект «Разработка своей игры от “А” до “Я”»	6	-	6
4.	Промежуточная аттестация	2	1	1
	Итого	70	11,5	58,5

Формы проведения промежуточной аттестации

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

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

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

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

2. Знакомство с Kodu Game Lab (24 ч.)

Теория: Интерфейс программы. Персонажи. Движение с помощью мыши.

Движение по путям. Расширенные настройки персонажа

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

3. Мир игр. (42 ч.)

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

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

4. Промежуточная аттестация: практическая работа.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения
--------------	---------------	-----------------	-------------------------	------------------

				ИТОГОВ
Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	Рассказ, беседа	Словесный, наглядный		Опрос
Знакомство с Kodu Game Lab	Тематическая беседа, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Мультимедийные презентации, видео-фильмы.	Наблюдение, самостоятельная работа.
Мир игр	Игра, практическое занятие	Словесный, практический, репродуктивный	Мультимедийные презентации, видео-фильмы.	Практическая работа, самостоятельная работа
Промежуточная аттестация				Практическая работа

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Ожидаемые предметные результаты:

К концу 1 года обучения обучающийся должен знать:

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

К концу 1 года обучения обучающийся 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:

К концу 1 года обучения обучающийся сможет:

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

Ожидаемые личностные результаты:

К концу 1 года обучения обучающийся может и должен:

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

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.

Достиженные 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;

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.

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:

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

Интернет ресурсы для учащихся:

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

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**Диагностическая карта
"Оценка результатов освоения адаптированной дополнительной
общеразвивающей программы «Юный программист»**

1 год обучения

№ п/п	ФИО обучающего	Знакомст во с Kodu Game Lab	Мир игр	Промежут очная аттестация
1				

- Высокий уровень
- Средний уровень
- Низкий уровень

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

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

1 год обучения

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?

- a. Ада Лавлейс
- b. Блез Паскаль
- c. Билл Гейтс
- d. Никлаус Вирт

2. Сколько цветов содержит палитра Kodu?

- a. 7
- b. 11
- c. 255
- d. 125

3. Какие два оператора используются для написания программ в Kodu?

- a. Сначала ... После
- b. Когда ... Делать
- c. Где... Потом
- d. До... После

4. Сколько различных путей можно нарисовать и запрограммировать в игре?

- a. 5
- b. 11
- c. 7
- d. 256

5. Для подсчета очков в Kodu используется инструмент

- a. таймер
- b. счет
- c. геймпад
- d. 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?

- a. порождение
- b. копирование

- c. удаление
- d. перемещение

2. Где находится опция Родитель?

- a. в меню Программа
- b. в меню Изменить установки
- c. 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

б. Какая команда отсутствует в контекстном меню (вызывается правой кнопкой мыши) работы со строками?

- а. Вырезать строку
- б. Вставить строку
- с. Удалить строку
- д. Копировать строку

Практика: Презентация своей игры.

Календарный учебный график

1 год обучения

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			13:30-16:15 16:25-17:10	Вводное занятие	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Устный опрос
2.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбинированное	2	Знакомство с Kodu Game Lab Интерфейс программы. Создание игрового мира	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Самостоятельная работа
3.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Персонажи. Учим персонажа ходить и стрелять	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Самостоятельная работа
4.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Движение с помощью мыши. Создание бота	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Самостоятельная работа
5.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Движение по путям	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа,

							каб. 4	самостоятельная работа
6.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
7.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
8.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Создание шутера. Расширенные настройки персонажа	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
9.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Создание подводного мира	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
10.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Подсчет очков в игре	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
11.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Создание игрового таймера	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
12.			13:30-16:15	Практическое	2	Создание игры футбол	МБОУ ДО	Практическая

			16:25-17:10	ское			«БЦДО», каб. 4	работа, самостоятельная работа
13.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Создаем фигуры	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
14.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Мир игр. Создание уровней в игре	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
15.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Создание уровней в игре	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
16.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Создание игры "Атака клонов"	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
17.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Режим выживание	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
18.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Битва с боссом	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа

19.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Битва с боссом	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
20.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Создание игры "В поисках сокровищ"	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
21.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Создание игры "В поисках сокровищ"	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, зачетная работа
22.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Создаем игру Распан	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
23.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Делаем игру Мосты и Стрельба	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
24.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Делаем игру Мосты и Стрельба	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
25.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Делаем игру Допрыгай до финиша	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа

26.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Делаем игру Допрыгай до финиша	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
27.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Делаем игру гонки на мотоциклах	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
28.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Делаем игру гонки на мотоциклах	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
29.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Как сделать телепорт	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
30.			13:30-16:15 16:25-17:10	Комбини рованное	2	Игра Гадалка	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
31.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Программируем часы	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
32.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практиче ское	2	Проект «Разработка своей игры от “А” до “Я”»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа

33.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Проект «Разработка своей игры от “А” до “Я”»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
34.			13:30-16:15 16:25-17:10	Контрольное занятие	2	Промежуточная аттестация	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Тест. Практическая работа.
35.			13:30-16:15 16:25-17:10	Практическое	2	Проект «Разработка своей игры от “А” до “Я”»	МБОУ ДО «БЦДО», каб. 4	Практическая работа, самостоятельная работа
ИТОГО:					70 часов			

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Перечень проводимых мероприятий для учащихся

1. Воспитательные мероприятия в объединении*

№ п/п	Мероприятие	Дата
1.	Онлайн-игра "Гордые символы нашей державы".	Ноябрь
2.	Интерактив «Традиции нашей семьи»	Апрель
3.	Участие в конкурсах и фестивалях по направлению	В течении года

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