Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 583
Приморского района Санкт-Петербурга
(ГБОУ школа № 583 Приморского района Санкт-Петербурга)
197373, Санкт-Петербург, пр. Авиаконструкторов, дом 14, лит. А
тел./факс 395-26-52, тел 307-12-16

РАЗРАБОТАНА И ПРИНЯТА
Педагогическим Советом
ГБОУ школы № 583 Приморского района
Санкт-Петербурга
от 29.05.2023 Протокол № 12

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
ГБОУ школы № 583
Приморского района Санкт-Петербурга
от 29.05.2023 г. № 441 -д

_____/А.В. Чередниченко/
подпись Ф.И.О.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
УСИЛЕННО КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Сертификат:
2651970a5c36dea845dd9b23dc654429
Владелец: Чередниченко Алла Васильевна
Действителен: с 31.01.2023 до 25.04.2024

ПРИНЯТ
с учётом мнения Совета родителей
от 29.05.2023 года
протокол № 7
ПРИНЯТ
с учётом мнения Совета обучающихся
от 29.05.2023 года
протокол № 3

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«В мире неизведанного»

Срок реализации программы 1 год
Возраст детей: 7-11 лет
Год реализации программы: 1-й

Разработчик – Варламов В.С.,
педагог дополнительного образования

Задачи на 1 год обучения:

Обучающие:

- Освоить самостоятельную проектную деятельность (1-й год обучения)
- Создание ситуации эффективной групповой учебной деятельности
- Создание актива, способного оказать учителю информатике помощь в организации эффективного обучения информатике всего коллектива данного класса (в занятиях с отстающими, в пропаганде информатики среди других учащихся).
- Развить культуру алгоритмического мышления.

Развивающие:

- Оптимальное развитие математических способностей у учащихся и привитие учащимся определенных навыков научно-исследовательского характера.
- Развитие у учащихся умения самостоятельно и творчески работать с учебной и научно-популярной литературой.

Воспитательные:

- Пробуждение и развитие устойчивого интереса учащихся к программированию и его приложениям.
- Воспитание учащихся чувства коллективизма и умения сочетать индивидуальную работу с коллективной.

Планируемые результаты на данном этапе освоения программы.

На данном этапе обучающиеся должны :

Уметь:

- создавать программы от идеи до воплощения
- строить алгоритмы для достижения поставленной задачи
- применять базовые навыки программирования для решения различных, в том числе творческих, задач;
- оперировать в реальной жизни понятиями алгоритма, цикла, условия, понятием компиляции проекта, подходами к поиску ошибок;
- строить блок-схемы алгоритмов по программе и писать программы по блок-схемам;

Особенности данного года обучения

Ключевым моментом 3-го года обучения является самостоятельная разработка игры на основе ранее изученных приемов и дальнейшее защита выполненного проекта.

Для реализации рабочей программы могут использоваться дистанционные образовательные технологии с использованием ресурсов образовательных портала «Петербургского образования» и дополнительных ресурсов Discord, ZOOM, vk, YouTube.

Календарно-тематическое планирование

1-й учебный год

№ занятия	Дата		Дата	Часы	Контроль
	План.	Факт.			
1-2.	1 неделя		Техника безопасности. Введение	2	Текущий
				2	Текущий
3-4.	2 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Разработка сюжета	2	Текущий
				2	Текущий
5-6.	3 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Разработка сюжета	2	Текущий
				2	Текущий
7-8.	4 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Разработка сюжета	2	Текущий
				2	Текущий

9-10.	5 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Создание персонажей	2	Текущий
				2	Текущий
11-12.	6 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Создание персонажей	2	Текущий
				2	Текущий
13-14.	7 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Создание персонажей	2	Текущий
				2	Текущий
15-16.	8 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Создание персонажей	2	Текущий
				2	Текущий
17-18.	9 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование фонов	2	Текущий
				2	Текущий
19-20.	10 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование фонов	2	Текущий
				2	Текущий
21-22.	11 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование фонов	2	Текущий
				2	Текущий
23-24.	12 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование фонов	2	Текущий
				2	Текущий
25-26.	13 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
27-28.	14 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
29-30.	15 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
31-32.	16 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
33-34.	17 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
35-36.	18 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
37-38.	19 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
39-40.	20 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
41-42.	21 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
43-44.	22 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
45-46.	23 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование действия спрайтов	2	Текущий
				2	Текущий
47-48.	24 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование персонажа	2	Текущий
				2	Текущий
49-50.	25 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование персонажа	2	Текущий
				2	Текущий
51-52.	26 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование персонажа	2	Текущий
				2	Текущий
53-54.	27 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование персонажа	2	Текущий
				2	Текущий
55-56.	28 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Программирование персонажа	2	Текущий
				2	Текущий
57-58.	29 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Тестирование проекта и исправления недочетов	2	Текущий
				2	Текущий

59-60.	30 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Тестирование проекта и исправления недочетов	2	Текущий
				2	Текущий
61-62.	31 неделя		Проектная работа. Создание компьютерной игры. Тестирование проекта и исправления недочетов	2	Текущий
				2	Текущий
63-64.	32 неделя		**Защита проектов**	2	Контроль работ
				2	
65-66.	33 неделя		**Защита проектов**	2	Контроль работ
				2	
67-68.	34 неделя		**Защита проектов**	2	Контроль работ
				2	
69-70.	35 неделя		**Защита проектов**	2	Контроль работ
				2	
71-72.	36 неделя		**Подведение итогов**	2	Подведение итогов
				2	

Содержание обучения

Тема 1. Разработка сюжетной линии

Практика: Разработка карты проекта

1.1. Сюжет

1.2. Персонажи

1.3. Сцены

1.4. Алгоритмы взаимодействия

Тема 2. Создание персонажей игры.

Практика: Разработка с использованием GatchaClub и Blender внешнего вида персонажей игры с учетом сюжетной линии

Тема 3. Программирование спрайтов

Практика: Разработка алгоритма перехода действий по сюжетам и фонам

Тема 4. Программирование действий спрайтов

Практика: Разработка блок-схемы алгоритма действий спрайтов и последующего их программирования

Тема 5. Программирование действий персонажа

Практика: Разработка алгоритма управления персонажем с учетом физики персонажа

Тема 6. Тестирование проекта и исправление недочетов

Практика: Проведение тестирования программы, составление карты недочетов и исправление логики игры

Тема 7. Защита проекта

Практика: Создание презентации. Представление и защиты проекта.