

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 28.05.2024 Протокол № 16

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
ГБОУ школы № 583
Приморского района Санкт-Петербурга
от 28.05.2024 г. № 537 -д

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

ПРИНЯТ

с учётом мнения Совета родителей
от 28.05.2024 года
протокол № 7

ПРИНЯТ

с учётом мнения Совета обучающихся
от 28.05.2024 года
протокол № 4

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

Срок реализации программы 3 года
Возраст детей: 7-12 лет
Год реализации программы: 2-й

Разработчик – Варламов В.С.,
педагог дополнительного образования

Задачи на 2 год обучения:

Обучающие:

- Освоить самостоятельную проектную деятельность (2-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 2-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

2-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

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.