

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Пермского края
Управление образования администрации
Пермского муниципального округа
МАОУ «Кондратовская средняя школа «Сфера»

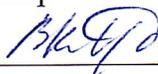
СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом МАОУ
«Кондратовская средняя школа
«Сфера»

Протокол №1
от «07» 11 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Кетова В. Д.

Приказ № 13
от «07» 11 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу дополнительного образования
“Программирование игровых платформ”

Автор:

Черняева Мария Константиновна,

преподаватель дополнительного образования

2024 год

Пояснительная записка

Компилятивная программа курса “Компьютерные игры как способ развития умственных способностей воспитанников” основывается на Законе РФ “Об образовании”, “Правилах внутреннего распорядка дня в учреждении” и федеральном компоненте государственного стандарта базового уровня общего образования.

Программа включает три раздела:

- пояснительную записку;
- основное содержание с примерным распределением учебных часов по разделам курса и возможной последовательностью изучения разделов и тем;
- требования к уровню подготовки воспитанников.

Введение.

Интеллектуальное развитие выступает как важнейшей компонент любой человеческой деятельности. Для того, чтобы удовлетворить свои потребности, общаться, играть, учиться и трудиться, человек должен воспринимать мир, обращать внимание на те или иные моменты или компоненты деятельности, представлять то, что ему нужно делать, запоминать, обдумывать, высказывать суждения. Поэтому, без участия интеллектуальных способностей человеческая деятельность невозможна, они выступают как ее неотъемлемые внутренние моменты. Они развиваются в деятельности, и сами представляют собой особые виды деятельности.

Приступая к педагогической работе с детьми, прежде всего, нужно разобраться в том, что ребенку дано от природы и что приобретается под воздействием среды.

Развитие человеческих задатков, превращение их в способности – одна из задач обучения и воспитания, решить которую без знаний и развития интеллектуальных процессов нельзя. По мере их развития,

совершенствуются и сами способности, приобретая нужные качества. Знание психологической структуры интеллектуальных способностей, законов их формирования необходимо для правильного выбора метода обучения и воспитания. Большой вклад в изучение и развитие познавательных процессов внесли и такие ученые, как: Л.С. Выгодский, А.Н. Леонтьев, Ж. Пиаже С.Л. Рубинштейн, Л.С. Сахаров, А.Н. Соколов, и др.

Ими были разработаны различные методики и теории формирования интеллектуальных способностей. И сейчас, чтобы успешно развивать их в учебной деятельности, необходимо, искать более современные средства и методы обучения. Использование компьютера с его огромными универсальными возможностями и будет являться одним из таких средств.

Исходя из вышесказанного, я считаю, что тема моей работы актуальна и на данный момент недостаточно эксплуатируется. С развитием современной информационной технологии, система “человек и компьютер” быстро превратилась в проблему, которая касается всех членов общества, а не только специалистов, поэтому воздействие человека с компьютером должно быть обеспечено дополнительным образованием. Чем раньше мы это начнем, тем быстрее будет развиваться наше общество, так как современное общество информации требует знаний работы с компьютером.

Общая характеристика курса.

Курс “Компьютерные игры как способ развития умственных способностей воспитанников” направлен на формирование у воспитанников представлений о многогранности компьютерных игр таких как, - технико-педагогические (обучающие и управляющие, диагностирующие, моделирующие, экспертные, диалоговые, консультирующие, расчетно-логические); игры стратегии, квесты.

Взаимосвязь компьютерных игр с основными компонентами педагогического процесса. Здесь важно вскрыть целесообразность их применения, а также сочетаемость с содержанием, формами и методами обучения. С какой целью я пытаюсь применить данную программу?

Программа рассчитана на детей, обучающихся в 5-6 классе, продолжительность курса 36 часов.

Цель: Овладение навыков работы с различными развивающими играми; формирование необходимых для этого знаний и умений, формирование умений культуры поведения.

При построении курса взяты за основу предложенные С.П. Первиным: [9,78] следующие задачи:

Ознакомить с основными компонентами персонального компьютера и их функциями; формировать представления о типах и назначении компьютерных программ;

Формировать компьютерную интуицию: знание возможностей и ограничений использования ЭВМ как инструмента для деятельности; умение использовать ЭВМ на практике в тех случаях, когда это эффективно, и отказ от компьютеризации там, где это бессмысленно.

Развивать интеллект, когнитивные и творческие способности и навыки воспитанников в процессе работы с развивающими, игровыми программами;

Расширять кругозор детей, закреплять и совершенствовать знания, полученные на уроках информатики в школе;

Формировать конструкторские и исследовательские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Стимулировать к дальнейшему обучению информатике в основной школе.

Решение данных задач направлено на создание условий для развития и воспитания детей, реализацию основных направлений деятельности образовательного учреждения.

Специфика реализации рабочей программы.

Содержание курса построено с учётом:

Психофизических особенностей воспитанников.

Возрастных возможностей воспитанников (для разных возрастов и способностей детей учебный материал подбирается педагогом индивидуально).

Потребности личности ребёнка, прежде всего, в самореализации, в развитии интеллектуальной, когнитивной, мотивационной сфер.

Соображений естественности и легкости обучения при постоянном и “самопроизвольном” усложнении, углублении содержания образования.

Обеспеченности средствами обучения в ОУ

Условий социальной среды проживания (многие современные дети могут, придя домой позаниматься за компьютером тем, чем им интересно, в частности просто поиграть).

Основные системообразующие условия

- взаимосвязь применения компьютерных игр и целей, содержания, форм и методов обучения;
- сочетание слова педагога и применения компьютера;
- дидактическая структура компьютерного занятия;
- мотивационное обеспечение компьютерного занятия;
- сочетание компьютера и других ТСО (технических средств обучения).

При отборе и структурировании содержания обучения необходимо учитывать и ряд требований дидактического порядка, в первую очередь принципы системности и доступности. Следует также помнить. Что базовые знания и умения по работе с компьютером воспитанники получают на уроках информатики в ОУ. Исключение составляют дети, обучающиеся

в специальном коррекционном ОУ VIII вида. Но и тех ребят нельзя оставить без внимания. Для такой категории воспитанников позже вероятно будет разработана отдельная программа или курс по результатам апробации данного образовательного курса. В соответствии с ними следует выделять наименьшее возможное количество модулей (дидактических единиц) содержания обучения.

Программа курса составлена для воспитанников 13 до 14 лет. И рассчитан на один год для апробации. После чего, будет анализироваться, корректироваться и запускаться на более длительные сроки. Подход к образовательному процессу дифференцированный. Образовательный процесс представляет из себя систему занятий пройдя которые ребенок получает необходимые навыки, знания и умения.

Схема занятия проста и неизменна, меняются только практические задания предлагаемые детям.

Организационный момент (заполнение личного листа)- 5 мин.

Закрепление теоретического материала (терминов) - 5 мин.

Знакомство с новым материалом (по необходимости) - 5 мин.

Практическая работа за компьютером в зависимости от возраста ребенка от 20 до 40 мин.

Итог занятия (заполнение личного листа). - 5 мин.

Для реализации рабочей программы в учреждении имеются:

ТСО - компьютеры

накопители с игровыми программами

мультимедиаотека по всем общеобразовательным предметам

А так же всё программное обеспечение необходимое для нормальной работы компьютеров, расходные материалы, методическая литература.

Содержание программы.

Программа предусматривает :

развитие интеллектуальной сферы: развитие мышления (познавательного, творческого), памяти, внимания, качеств ума (сообразительность, гибкость, экономичность, самостоятельность), мыслительных навыков (вычленение, сличение, анализ и пр.), познавательных умений (видеть противоречие, проблему, ставить вопросы, выдвигать гипотезы и пр.), умений учиться, формирование предметных знаний, умений, навыков;

развитие мотивационной сферы: формирование потребностей — интеллектуальной, в знаниях, в познании природы, общества, человека, закономерностей мышления и познания, потребности в овладении способами познания и преобразовательной деятельности, воспитание мотивов учения (познавательные интересы, смысл изучения предмета и пр.), мотивов достижения и др.;

развитие эмоциональной сферы: формирование необходимых навыков управления своими чувствами и эмоциональными состояниями, преодоление излишней тревожности, воспитание адекватной самооценки;

развитие волевой сферы: формирование целеустремленности, умения преодолевать мышечные и нервные напряжения, развитие инициативы, уверенности в своих силах, развитие умений владеть собой, обучение знаниям как действовать, как планировать деятельность, как ее осуществлять и вести контроль без посторонней помощи;

формирование учебной деятельности в целом и основных ее компонентов: управление вниманием учащихся — разъяснение им смысла предстоящей деятельности — актуализация необходимых потребностно-мотивационных состояний — стимулирование целеполагания — создание условий для успешного выполнения учащимися системы исполнительских действий —

помощь и коррекция деятельности — оценивание процесса и результата учебной деятельности обучающихся.

Содержание программы с учетом НРК.

Направление данной деятельности соответствует содержательной линии образования “Информационная культура”. Изучение данной содержательной линии образования направлено на решение следующих задач:

формирование начальных представлений об информации и ее основных источниках;

овладение элементарными практическими навыками использования информации о компьютере для расширения своих знаний и решения конкретных задач;

формирование начальных умений выбора информации при помощи компьютера, позволяющей раскрыть задатки и самоутвердиться среди взрослых и сверстников.

Требования к уровню образованности обучающегося (выпускника).

Предметно-информационная составляющая образованности:

иметь начальные знания о способах получения достоверной информации о себе, ближайшем окружении, родном крае, стране, мире при помощи компьютера;

понимать ценность умелой работы с информационными технологиями для обеспечения успешной деятельности в семье, школе;

знать основные способы планирования, выдвижения целей, постановки задач на развитие и саморазвитие в ближайшей перспективе.

Деятельностно-коммуникативная составляющая образованности:

уметь демонстрировать начальные навыки работы с полученной информацией о компьютере и его возможностях для осуществления собственной успешной деятельности с учетом требований ближайшего окружения;

уметь признавать недостаточность своих знаний для решения отдельных проблемных ситуаций и искать необходимую и достоверную информацию;

иметь представления о способах планирования собственных действий на ближайшее будущее при помощи индивидуального листа;

уметь контролировать выполнение собственного плана и регулировать деятельность в соответствии с изменяющимися условиями.

Воспитательные особенности рабочей программы.

Детальный анализ указанных условий и потребностей, а также требование доступности – простоты приводит к тому, что в содержании курса следует выделить всего 3 модуля – дидактических единицы, имеющие к тому же разные уровни сложности.

Введение (1ч.)

Компьютер – не игровой автомат, а инструмент для развития умственных и интеллектуальных способностей человека.

Модуль 1. Компьютер и его устройства (5ч.) Основные устройства компьютера.

Модуль 2. Программные средства (10ч.) Виды программного обеспечения.

Модуль 3. Развивающие игры (20ч.) Разновидности развивающих игр.

Тематическое планирование курса. (См. приложение 2)

Формы и методы работы.

Через выполнение воспитанниками задач предлагаемых в той или иной развивающей игре.

С целью достижения высоких результатов образования в процессе реализации программы целесообразно использовать следующие образовательные технологии: индивидуальную работу с воспитанниками, проектную.

Методы коррекции.

Методы общепедагогического влияния:

коррекция активно-волевых дефектов (выработка мотивов наших действий);

коррекция рассеянности (подбор игр тренирующих память);

Метод коррекции через труд:

выработка систематичности и выдержки в работе;

развитие общей трудоспособности.

Метод коррекции путём рациональной организации детского творчества.

Формируя коррекционную задачу, следует исходить из того, какие аспекты в познавательной деятельности будут наиболее активно работать в процессе занятия и какие индивидуальные особенности необходимо задействовать. Ответив на эти вопросы, можно конкретно оформить коррекционную задачу.

Мониторинг успешности воспитанников.

Использование диагностических средств: заполнение индивидуального листа занятий, тесты, творческие работы, самостоятельные работы, устный опрос и др.

Наблюдение: педагог, воспитатель за регулярностью посещения занятий

По степени участия в мероприятиях и по результатам достижений.

Требования к уровню подготовки воспитанников.

В результате прохождения курса Компьютерные игры как способ развития умственных способностей воспитанников, обучающийся должен:

Знать:

из каких частей состоит компьютер;

разновидности компьютерных игр, программ;

правила поведения в компьютерном классе;

гигиенические нормы работы за компьютером.

Уметь:

самостоятельно запустить и завершить работу той или иной программы;

проводить самостоятельный поиск необходимой программы;

сосредоточиться на выполнении поставленных задач;

контролировать эмоциональные проявления;

попросить о помощи в трудных ситуациях;

выполнять правила безопасности во время трудовой деятельности;

неукоснительно выполнять все правила и нормы работы в компьютерном классе;

использовать приобретённые навыки и умения в практической деятельности и повседневной жизни.

Отношение к себе:

принятие тех норм и правил, которые обеспечивают успешное регулирование собственного сознания и поведения;

стремление к сохранению собственного здоровья, стремление вести здоровый образ жизни;

ориентация на постоянное развитие и саморазвитие на основе понимания особенностей современной жизни, ее требований к каждому человеку.

Отношение к другим:

умелое самоопределение в отношениях с педагогами и сверстниками в период взросления в подростковом возрасте;

понимание ценности своей и чужой позиции при решении конкретных проблем;

осознание ответственности за свои поступки при взаимодействии с различными группами и индивидами.

Отношение к учебной деятельности:

понимание значимости умелого выбора методов самообразования для обеспечения более полного выявления способностей и их дальнейшего развития.

Отношение к миру:

понимание противоречивости развития современного мира и готовность активно развиваться на основе постоянно возрастающих требований.

На уровне “начинающий пользователь” ребёнок может находиться, как один учебный год, так и несколько. В зависимости от его индивидуальных способностей. После того, как по всем указанным в таблице признакам критериев получена отметка “справляется самостоятельно”, он переходит на следующий уровень сложности. Аналогичная схема предусматривается и со следующим уровнем.

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	тема	содержание	Кол-во часов
1	Инструктаж по ТБ. Интерфейс программы	Кнопки управления. Настройка индивидуального игрового режима.	1
2_3	Коллективная деятельность в игровом пространстве	Создание сервера и сетевая игра, взаимодействие с другими игроками.	2
4	Изучение блоков и материалов	Практическая работа	1
5_6	Ресурсы мира	Добыча и обработка полезных ископаемых.	2
7_10	Организация жилого пространства	Практическая работа	3

11	Организация приусадебного пространства	Практическая работа	1
12	Приручение и разведение домашних животных	Практическая работа	1
13-14	Профессии — рудокоп и кузнец. Способы добычи и обработки различных металлов.	Практическая работа	2
15	Выращивание сельскохозяйственных культур.	Практическая работа	1
16	Профессия - кулинар	Конкурс	1
17_21	Деревня мастеров	Коллективная работа	4
22	Библиотека	Практическая работа	1
23_24	Дизайн жилища	Практическая работа	2
25	Профессия - рыбак	Конкурс	1
26_27	Изучение творческого режима «Строим дворец»	Практическая работа	2
28	Профессия - охотник	Конкурс	1
29	Картинная галерея	Практическая работа	1
30	Профессия — ткач. Окраска ковров	Конкурс	1
31	Путешествие в подземелье «Отважные войны»	Коллективная работа	1
32_33	Строим железную дорогу «Поезда и вагоны»	Практическая, коллективная работа	2
34	Мосты и реки «Искусственный пруд»	Практическая работа	1
35	Рыцарский турнир	Конкурс	1

36	Итоговое занятие: карнавал в игровом мире.	Коллективная работа	1
----	---	---------------------	---

Литература:

Minecraft. Руководство для начинающих

Авторы: Stephanie Milton, Paul Soares Jr, Jordan Maron

Переводчик: Борис Токарев

Языки: Русский

Издательство: Эгмонт Россия Лтд.

ISBN 978-5-4471-1445-9; 2014 г.

Minecraft. Полное и исчерпывающее руководство

The Ultimate Player's Guide to Minecraft

Автор: Стивен О'Брайен

Переводчик: Михаил Райтман

Языки: Русский

Издательство: Эксмо

Серия: Подарочные издания. Компьютер

ISBN 978-5-699-76431-0; 2014 г.

Minecraft. Руководство по красному камню

Автор: Ник Фэрелл

Иллюстраторы: James Burlinson, Theo Cordner

Переводчик: Борис Токарев

Языки: Русский

Издательство: Эгмонт Россия Лтд.

ISBN 978-5-4471-1446-6; 2014 г.

интернет ресурс:

<https://minecraft.net>

<http://www.minecraftium.ru>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 722671968566237128169706768058107758750791459327

Владелец Кетова Валерия Дмитриевна

Действителен с 08.11.2024 по 08.11.2025