Общество с ограниченной ответственностью

«ОТДЫХ-71»

ЦО Новая волна

«УТВЕРЖДАЮ»

Генеральный директор

ООО «Отдых-71»

Воробьев В.Б.

Приказ № 14-26 от «28» февраля 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«КИБЕРГЕНИИ»

(Программа адаптирована для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ))

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 12 часов

Возрастная категория: от *7* до *17* лет

Состав группы: до 12 человек

Форма обучения: очная

Автор программы:

Путилина С.И.,

управляющий делами ООО «Отдых-71»

Тула, 2026

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «КиберГении» (далее – Программа) является программой технической направленности. Программа направлена на формирование и развитие навыков в области программирования. Программа дает возможность обучающемуся, увлеченному компьютерными играми не только увеличить его интерес, но и научит их создавать самому.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КиберГении» составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

Данная программа разработана в соответствии с действующей нормативно-правовой базой федерального, регионального и локального уровней: Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р; приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»; постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»; Уставом и локальными актами ООО «Отдых-71». Программа

«КиберГении» разработана с учетом физических, психологических и возрастных особенностей детей.

Актуальность Программы. Игры проникают в нашу жизнь и уже рассматриваются не только как развлечение. Всё активнее развивается киберспорт, доказывающий, что игра – это серьёзно. Вместе с этим, развивается и индустрия разработки игр. Актуальность Программы заключается во внедрение и распространение профориентации в сфере цифровых технологий. Программа способствует развитию критического мышления, креативности, командной работы и коммуникационных навыков, что является важным в современном мире.

Адресат Программы Программа адресована на детей в возрасте 7 - 17 лет, проявляющим интерес к технологиям. Уровень освоения Программы – базовый.

Обьем программы 12 часов, запланированных на смену в лагере.

Форма обучения - очная.

Срок реализации программы - 21 день.

Режим занятий:

Общее количество часов на летнюю смену – 12 часов. Количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 4 раза в неделю по 1 часу. Продолжительность занятий для воспитанников не более 40 минут.

Отличительные особенности Программы. Данная Программа разработана с учетом современных педагогических теорий и технологий, возрастных и психофизиологических особенностей подростков и ориентирована на запросы детей, родителей, учителей, социума. В Программу включены не только темы, но и предоставляет возможность получить новые навыки и знания, которые могут быть применены в одной из самых динамичных и перспективных отраслей. Отличительные особенности Программы заключаются в том, что в основе Программы лежит идея использования в обучении собственной активности учащихся, их способности к продуктивному воображению и мышлению, что дает возможность участие в различных проектах и конкурсах в гейм индустрии.

Цель Программы. Формирование знаний и навыков учащихся с основами разработки компьютерных игр, включая теорию и практику. Развить навыки программирования, дизайна и звукового оформления.

Задачи Программы

Обучающие:

•обучить базовым алгоритмам программирования;

Развивающие:

•развивать творческие способности;

•развить умения работать с различными видами информации;

•развить техническое творчество;

•развить интерес к компьютерному дизайну, графике.

Воспитательные:

•воспитание патриотизма - осознания себя гражданином России в словах и делах;

•формирование способности аргументированно оценивать свои и чужие поступки в разных ситуациях;

•воспитание уважительно-доброжелательного отношения к окружающим;

•формирование способности к самоопределению и самореализации учащихся в сознательном выборе будущей профессии.

Планируемые результаты

Личностные

Учащиеся:

•разовьют интерес к созданию собственных проектов;

•будут понимать ценность труда и личного вклада в дело;

•научатся работать в коллективе;

•будут осознавать, что такое ответственность, самостоятельность и терпение.

•разовьют положительные качества характера (внимание к себе и ближним, коммуникативность, нравственное поведение);

•будут осознавать себя гражданином России в словах и делах;

•сформируют способность аргументированно оценивать свои и чужие поступки в разных ситуациях;

•будут сформированы навыки уважительного и доброжелательного отношения к окружающим;

•будут сформированы навыки взаимодействия с педагогами и учащимися в образовательном процессе, уважительного отношения к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам.

Метапредметные

Учащиеся:

•смогут искать способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;;

•сформируют умение ставить цель – создание творческой работы;

•усвоят основы профессиональной этики;

•смогут организовывать свою деятельность и анализировать ее. Предметные

Учащиеся:

•будут знать основы правил безопасности при работе за компьютером;

•усвоят понятия «алгоритм» и «программа» через призму практического опыта в ходе создания программных кодов;

•научатся навыками использования различных блоков;

•смогут самостоятельно работать;

Условия набора и формирования групп. В объединение принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний. Программа может быть адаптирована для детей с ограниченными возможностями здоровья. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Группа комплектуется из разновозрастных детей. Следует отметить, что при поступлении в объединение дети не отбираются по каким-либо данным или же конкурсу. Для приёма ребёнка в группу необходим, прежде всего, его интерес к игровой индустрии и желание развиваться в этом направлении.

Формы проведения занятий

Для проведения занятий используются разные формы обучения: викторина, проектная деятельность, видеоуроки, организация соревнований (конкурсов, мастерклассов, и др.).

В процессе занятий также используются методы самостоятельной работы - проектно-исследовательские технологии.

Самостоятельная работа не только закрепляет практические умения и навыки, но и развивает творческую активность.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях. В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся на занятиях и преобладанием практических занятий используются преимущественно следующие формы организации деятельности учащихся:

•Индивидуальная – работа с каждым учащимся отдельно (творческие задания).

•Фронтальная – взаимодействие педагога и всех детей объединения осуществляется одновременно, применяется преимущественно при изучении учащимися новых тем, обсуждении сюжета, алгоритма действий на занятии.

Материально-техническое оснащение Программы

Для реализации Программы «КиберГении» в ЦО созданы все необходимые условия для занятий: оснащен компьютерами и специальными компьютерными программами на 15 участников, проектор и экран для демонстраций учебного материала.

Кадровое обеспечение Программы

Педагог с соответствующим профилю объединения образованием и опытом работы.

Учебный план (12 часов)

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Форма			Способ контроля
			теория	практика	всего	
1	Введение	0,5	0,5	-	0,5	наблюдение
2	Технологии и компьютерные игры	1	0,5	0,5	1	наблюдение
3	Погружение в программирование.	3	0,5	2,5	3	творческое задание
4	Игровые платформы	2	0,5	1,5	2	творческое задание
5	Реализация проектов	5	-	5	5	творческое задание
6	Подведение итогов	0,5	0,5	-	0,5	
7	**Итого**	**12**	**2,5**	**9,5**	**12**	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы

«КиберГении»

	Раздел/Тема	**Кол-во часов**	**Форма занятий**	**Способы контроля**
1	**Введение**	0,5	Аудиторное	Наблюдение
1.1.	Инструктаж по охране труда и ТБ при работе в компьютерном классе. Знакомство с программой. Организация рабочего места. Основы проектирования игр.			
2.	**Технологии и компьютерные игры**	1	Аудиторное	Наблюдение
2.1.	Знакомство с программами создания компьютерных игр. Алгоритмы-практика.			
3.	**Погружение в программирование.**	3	Аудиторное	Наблюдение
3.1.	Профессия-программист. Знакомство с основными программами. Трёхмерный вектор. Начало работы над игрой. Выбор тематики игры.			
4.	**Игровые платформы**	2	Аудиторное	Наблюдение
4.1.	Интерфейс игровой платформы. Знакосмство с игровым миром.Моделирование обьектов. Знакомство с персонажем и анимацией. Работа с освещение.			
5.	**Реализация проектов**	5	Аудиторное	Наблюдение
5.1.	Подготовка необходимых скриптов для реализации игры. Проработка основных элементов игры. Постройка собственных обьектов , их детализация. Тестирование игр. Оценка проектной деятельности.			
6.	**Подведение итогов**	0,5	Аудиторное	Итоговый контроль
	Итого	**12**		

Методические материалы

Образовательные технологии

С первых занятий учащиеся приучаются к технике безопасности, противопожарной безопасности, правильной организации собственного труда, рациональному использованию рабочего времени.

Теоретический материал готовится с таким расчетом, чтобы его время занимало не более 20 мин. Изучение теоретических вопросов должно быть основано на принципе систематичности и последовательности.

Практические занятия должны быть построены педагогом на следующих принципах:

индивидуального подхода к каждому ребенку в условиях коллективного обучения;

доступности и наглядности;

прочности в овладении знаниями, умениями, навыками;

сознательности и активности;

взаимопомощи.

Обеспечение Программы дидактическим материалов

Программа сопровождается дидактическим материалом: подборкой наглядного иллюстративного материала, фотографий, фильмов, презентации.

Раздаточный и демонстрационный материал: иллюстративный материал: статьи, фотографии, показ педагога; мультимедийные презентации; видеофильмы интернет уроков.

Оценочные материалы

Система контроля результативности обучения

Контроль степени освоения учащимися Программы осуществляется педагогом посредством организации следующих видов контроля:

Устные, письменные проверки и самопроверки результативности овладения знаниями, умениями и навыками.

Письменные работы выполняются в форме тестирования. Тестовый материал составляется на основе изученных тем раздела.

Методы стимулирования учебно-познавательной деятельности

Определённые поощрения в формировании мотивации, чувства ответственности, обязательств, интересов в овладении знаниями, умениями и навыками.

Практические работы.

Итогом освоения курса является разработка и защита проектного задания на тему «Моя первая компьютерная игра» (с учетом разработанных требований к оформлению и защите).

Информационные источники

Деникин А.А. “Могут ли видеоигры быть искусством?” // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. — М.: Эйдос, 2013, с. 90-96 2.

Эндрю Р., Дэйв М. “Проектирование и архитектура игр. Второе издание”. //Москва. Издательство «Вильямс». 2006. — С. 1040.

Джозеф Хокинг — Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#, 2020

Алан Торн — Искусство создания сценариев в Unity, 2021

Кенни Ламмерс — Шейдеры и эффекты в Unity, 2022

В.Ф. Фило – “Теоретический минимум по Computer Science. Все что нужно программисту и разработчику”

Приложение № 1

Входная диагностика

1. Какие элементы необходимы для создания компьютерной игры?
а) Графика
б) Звук
в) Программирование
г) Все вышеперечисленное
2. Какой язык программирования чаще всего используется для создания игр?
а) C++
б) Python
в) JavaScript
г) Java
3. Какое программное обеспечение используется для разработки игр?
а) Unity
б) Unreal Engine
в) Blender
г) Adobe Photoshop
4. Как называется процесс разработки игр от начала до конца?
а) Цикл разработки
б) Создание
в) Итерация
г) Разработка
5. Кто обычно занимается дизайном уровней в играх?
а) Художник
б) Программист
в) Звукорежиссер
г) Уровневый дизайнер
6. Что такое спрайт в контексте игровой разработки?
а) Маленькая часть изображения
б) Программа для обработки графики
в) Векторная графика
г) Анимация персонажа
7. Какие инструменты используются для создания 3D моделей персонажей?
а) 3ds Max
б) Maya
в) Cinema 4D
г) All of the above
8. Какой формат файлов обычно используется для хранения звуков в играх?
а) WAV
б) MP3
в) OGG
г) FLAC
9. Какой движок лучше всего подходит для начинающих разработчиков игр?
а)Godot

б) Construct 3
в) GameMaker Studio
г) Stencyl
10. Что является целью тестирования игр?
а) Найти ошибки
б) Оценить производительность
в) Проверить соответствие стандартам
г) Получить обратную связь от игроков