


Правительство Российской Федерации
Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
"Всероссийский детский центр "Океан"

Принята на заседании методического совета

Протокол № 1 от 12.01.2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления общего и
дополнительного образования
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"

 М. И. Фролова
«19» января 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора
по образовательной деятельности
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"

 Г. Г. Рыбкин
«24» января 2022 г.

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Game_Dev»**

Возраст учащихся – 12–17 лет
Срок реализации – 1 смена (21 день)
Количество часов – 12

Автор-составитель:
Бондарюк Владимир Викторович,
педагог дополнительного образования

Владивосток, 2022 г.

Владивосток, 2021 г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Game_dev»
Автор-составитель	Бондарюк Владимир Викторович., педагог дополнительного образования
Направленность	<i>Техническая направленность</i>
Вид деятельности	<i>Разработка игры на мультиплатформенном движке Unity.</i>
Адресат программы	учащиеся 12 -17 лет
Срок реализации	1 смена (21 день)
Уровень программы	стартовый
Объём программы	12 часов
Цель	Целью программы является развитие инженерного мышления, творческих и проектных компетенций в процессе разработки игр на базе Unity в условиях лаборатории технического творчества.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">-создать условия для освоения обучающимися базовых технических и специальных инженерных компетенций в процессе разработки игр.-содействовать развитию творческих и проектных компетенций в разноформатных активностях технического и цифрового творчества.-организовать пространство коммуникации, способствующее расширению опыта взаимодействия для решения инженерно-технических задач и саморазвития.
Краткое содержание	1)

<p>Планируемые результаты</p>	<p>Образовательными продуктами (внешними) станут технические идеи и прототипы игр. Образовательными результатами (внутренними) будут:</p> <p><i>Предметные:</i> Базовые технические компетенции в знании и умении.</p> <p><i>Метапредметные:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Регулятивные универсальные учебные действия; 2. Познавательные универсальные учебные действия; 3. Коммуникативные универсальные учебные действия. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - критическое отношение к информации и избирательность её восприятия, - осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий, - развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера, - развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности, - развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления, - освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, - формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.
<p>Социальный эффект</p>	<p>В последнее время Unity развивается стремительными темпами, привлекая все больше новых разработчиков. На базе этого движка были созданы такие популярные игры, как Ori and the Blind Forest (разработчик: Moon Studios), Cities: Skylines (разработчик: Colossal Order), Dungeon of the Endless (разработчик: Amplitude Studios), а также мобильная версия Hearthstone: Heroes of Warcraft (разработчик: Blizzard Entertainment). Кроме того, Unity используется для создания приложений, связанных с архитектурой, обучением, визуализацией данных, электронными книгами и многими другими отраслями. Так при съемках фильма Книга джунглей (2016, режиссёр: Джон Фавро) приложение на базе Unity Engine использовалось для визуализации в режиме реального времени перемещения по сцене и работы с освещением.</p>
<p>Год разработки</p>	<p>2020 - 2021</p>
<p>Год последней редакции</p>	<p>2021 - 2022</p>

Оглавление

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»	7
1.1 Пояснительная записка.	7
1.2 Цель и задачи	10
1.3 Планируемые результаты	10
1.4 Содержание программы	14
Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	17
2.1 Условия реализации программы	17
2.2 Анализ результативности реализации программы	17
2.3 Методическое обеспечение программы	18
Глоссарий	20
Список литературы	21
Раздел № 3 Приложения	23
1.1 Тема: «Базовый двумерный платформер.»	23

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа имеет техническую направленность.

Уровень программы: стартовый.

Программа разработано в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р);
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018г. №196);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, включая разноуровневые программы (письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242);
- Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей (Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденного постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41;
- Программой развития ФГБОУ «ВДЦ Океан» на 2014-2020 г.г., утвержденной распоряжением Правительства РФ от 16.12.2014г. № 2539-р (далее – Программа развития);
- Уставом ФГБОУ ВДЦ «Океан».