

Название программы: ООП Unreal Engine 5

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Срок реализации программы: 1 год

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Герцен С.В.

Краткая аннотация программы:

Программа предполагает вариативный подход к освоению учебного материала: уменьшить или увеличить объем и сложность изучаемой темы, изменить порядок проведения занятий. Занятия проходят в лаборатории IT-квантума, где создана интерактивная обучающая среда, приближенная к профессиональной

Цель программы – развитие инженерных компетенций обучающихся в возрасте 14-17 лет через организацию проектной деятельности в процессе обучения программированию и прототипированию различных объектов и устройств.

Предметные задачи:

погрузить учащихся в проектную деятельность;

формировать базовые теоретические знания в области информационных технологий;

выработать навыки применения информационных технологий в повседневной жизни, при выполнении коллективных проектов и при дальнейшем освоении будущей профессии;

формировать навыки программирования;

Личностные задачи:

воспитывать положительное отношение к труду, людям, технологической среде, чувство гордости за достижения отечественной науки и техники;

развивать волю, самоконтроль, внимание, память, фантазию;

научить работать в команде;

научить искать информацию в свободных источниках.

Метапредметные задачи:

формировать интерес к техническим знаниям;

формировать учебную мотивацию и мотивацию к творческому поиску;

формировать навыки командной работы и публичных выступлений по IT-тематике.



Руководитель филиала

Т.А. Шахмурзаев