

## **АННОТАЦИЯ**

**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Game дизайн»**

**Направленность программы:** техническая.

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

**Возраст обучающихся:** 14-17 лет.

**Уровень программы:** ознакомительный.

**Срок реализации программы:**

1) 72 часа в течении 1 года (6 недель) для учащихся 1 года обучения в МО Тимашевский район (25.09-07.10.2023, 18.12-30.12.2023, 18.03-30.03.2024).

2) 72 часа в течении 1 года (6 недель) для учащихся 2 года обучения в МО Кореновский район (23.10-03.11.2023, 22.01-03.02.2024, 15.04-27.04.2024).

3) 72 часа в течении 1 года (6 недель) для учащихся 1 года обучения в МО Щербиновский район (20.11-02.12.2023, 19.02-02.03.2024, 13.05-25.05.2024).

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** занятия проводятся 6 раз в неделю по 2 часа, согласно СанПиН 2.4.4.3172-14 продолжительность занятия (академический час) не превышает 45 минут, перерыв для отдыха 10 минут.

**Виды занятий:** лекции, практические занятия, мастер-классы, соревнования, выполнение самостоятельной работы, создание и презентация проектов.

**Автор-составитель:** педагог дополнительного образования Пилюк Виталий Валерьевич

**Краткое содержание программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа объединения «Виртуальная и дополненная реальность/ Информационные технологии» «Game дизайн» реализуется мобильным технопарком «Кванториум» очно на базе ГБУ ДО КК ЦДЮТТ «Кванториум» г. Краснодара, составлена учетом нормативно-правовых документов, с использованием учебно-методической и дополнительной (специальной) литературы по с учетом возрастных особенностей детей и имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Game дизайн» составлена учетом нормативно-правовых документов, с использованием учебно-методической и дополнительной (специальной) литературы по с учетом возрастных особенностей детей и имеет техническую направленность.

Программа приобщает обучающихся к инженерно–техническим знаниям в области инновационных технологий, содействует развитию технического мышления.

Данный курс является прикладным, носит практико-ориентированный характер и направлен на овладение учащимися технологий обработки различных видов информации и основных приемов программирования. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации обучающихся.

Задача выявления и дальнейшего сопровождения одаренных в инженерных науках детей стоит перед сетью детских технопарков «Кванториум», развернутых по всей стране. Данная программа будет реализовываться в условиях этой сети в Краснодарском крае.

**Планируемые результаты:**

**Предметные результаты:**

1. Уметь использовать графы для систематизации знаний и наглядного представления информации;

2. Уметь оптимально располагать объекты с использованием фигур на плоскости;

3. Уметь практически использовать формулы для расчета площадей и периметров;

4. Уметь декомпозировать сложную задачу на более простые и выстраивать работу с ними;

5. Уметь использовать основные методы теоретико – вероятностных исследований в научном анализе реальных проблем;

6. Уметь работать с математическими пакетами.

**Личностные результаты:**

1. Уметь генерировать идеи;

2. Уметь аргументированно отстаивать свою точку зрения;

3. Уметь искать информацию в свободных источниках и структурировать ее;

4. Уметь работать в команде;

5. Уметь грамотно письменно излагать свои мысли;

6. Уметь критически мыслить и объективно оценивать результаты своей работы;

7. Уметь обрабатывать аналитические данные и прогнозировать результаты.

**Метапредметные результаты:**

1. Иметь устойчивый интерес к техническим знаниям;

2. Иметь учебную мотивацию и мотивацию к творческому поиску;

3. Иметь комплексные знания в области физики, информатике, черчении.

Старший методист



Н.А.Кочубей