

Договор 828/10/2024-X
о сетевой форме реализации образовательной программы

г. Ханты-Мансийск

«02» октября 2024 г.

Автономное учреждение дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибириус», именуемое в дальнейшем «Базовая организация», осуществляющая образовательную деятельность на основании лицензии на осуществление образовательной деятельности от 19 ноября 2019 г. N Л035-01304-86/00176071, выданной Службой по контролю и надзору в сфере образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, в лице директора Шишкиной Анаид Эдиковны, действующей на основании устава, с одной стороны, и **Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6»** осуществляющая образовательную деятельность на основании лицензии на осуществление образовательной деятельности от 14 февраля 2020 г. N Л035-01304-86/00175986, выданной Службой по контролю и надзору в сфере образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры именуемая в дальнейшем «Организация-участник», в лице директора Никонова Юрия Дмитриевича, действующего на основании устава, с другой стороны, именуемые по отдельности «Сторона», а вместе – «Стороны», заключили настоящий договор (далее - Договор) о нижеследующем.

1. Предмет Договора

1.1. Предметом настоящего Договора является реализация Сторонами дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы **«3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования»** с использованием сетевой формы (далее соответственно - сетевая форма, Образовательная программа).

1.2. Образовательная программа утверждается Базовой организацией и является неотъемлемой частью этого договора (Приложение N 1).

1.3. Образовательная программа реализуется в период с 07 октября 2024 г. по 19 октября 2024 г.

2. Осуществление образовательной деятельности
при реализации Образовательной программы

2.1. Образовательная программа реализуется Базовой организацией с участием Организации-участника.

2.2. Организация участник предоставляет следующие ресурсы, необходимые для реализации Образовательной программы (учебные классы, укомплектованные мебелью, доступом к интернету и электричеству) далее Ресурсы.

2.3. При реализации Образовательной программы Стороны обеспечивают соответствие образовательной деятельности требованиям:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. с изменениями и дополнениями от 08.08.2024г.;

- Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 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» с изменениями и дополнениями от 30.12.2022г.;

- Распоряжением Минпросвещения России от 17.12.2019 № Р-134 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию мобильных технопарков «Кванториум» для детей, проживающих в сельской местности и малых городах, в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» и признании утратившим силу распоряжения Минпросвещения России от 1 марта 2019 г. N Р-25 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию и функционированию мобильных технопарков «Кванториум»;

- и иными нормативно-правовыми актами.

2.4. Число обучающихся по Образовательной программе (далее - обучающиеся) составляет от 10 до 15 человек.

2.5. Поименный список обучающихся (Приложение N 2) направляются Организацией-участником в Базовую организацию не менее чем за 5 рабочих дней до начала реализации Базовой организацией Образовательной программы.

2.6. При изменении состава обучающихся Организация-участник должна незамедлительно проинформировать Базовую организацию.

2.7. Расписание занятий по реализации Образовательной программы, в том числе время, место ее реализации, определяются Приложением N 3 к настоящему Договору.

3. Финансовое обеспечение реализации Образовательной программы

3.1. Базовая организация и Организация-участник не несут финансовых обязательств по реализации Образовательной программы перед друг другом.

4. Срок действия Договора

4.1. Настоящий Договор вступает в силу со дня его заключения.

4.2. Настоящий Договор заключен на период реализации Образовательной программы, предусмотренный пунктом 1.3 настоящего Договора.

5. Заключительные положения

5.1. Условия, на которых заключен Договор, могут быть изменены по соглашению Сторон или в соответствии с законодательством Российской Федерации.

5.2. Договор может быть расторгнут по соглашению Сторон или в судебном порядке по основаниям, предусмотренным законодательством Российской Федерации.

5.3. Действие Договора прекращается в случае прекращения осуществления образовательной деятельности Базовой организации, приостановления действия или аннулирования лицензии на осуществление образовательной деятельности Базовой организации, прекращения деятельности Организации-участника, приостановления действия или аннулирования лицензии на осуществление образовательной деятельности Организации-участника.

5.4. Все споры, возникающие между Сторонами по настоящему Договору, разрешаются Сторонами в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

5.5. Настоящий Договор составлен в 2 экземплярах, по одному для каждой из сторон. Все экземпляры имеют одинаковую юридическую силу. Изменения и дополнения настоящего

Договора могут производиться только в письменной форме и подписываться уполномоченными представителями Сторон.

5.6. К Договору прилагаются и являются его неотъемлемой частью:

приложение N 1 - Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа
«3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования»

приложение N 2 – Список детей, зачисляемых на программу;

приложение N 3 – Расписание занятий.

6. Адреса, реквизиты и подписи Сторон

Автономное учреждение дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибирюс»

Юридический адрес: 628007, Россия, Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, 59

Почтовый адрес: 628007, Россия, Тюменская область, ХМАО-Югра, г. Ханты-Мансийск, а/я 154, ул. Мира 59

Фактический адрес: 628011, Россия, Тюменская область, ХМАО-Югра, г. Ханты-Мансийск, ул. Промышленная, 19

Тел.: 8 (3467) 370032, 8 (3467) 370036

ИНН 8601035637 КПП 860101001

ОГРН 1088601001444

Директор

М.П.

А. Э. Шишкина

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6»

Юридический адрес: 628690, Россия, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Мегион, п. Высокий ул. Нефтяников 6

Почтовый адрес: 628690, Россия, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Мегион, п. Высокий ул. Нефтяников 6

Фактический адрес: 628690, Россия, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Мегион, п. Высокий ул. Нефтяников 6

Тел.: 8 (34643) 55946, 56250, 56870

ИНН 8605013176 КПП 860501001

ОГРН 1028601355452

Директор

М.П.

Ю. Д. Никонов

**Список обучающихся по дополнительной общеразвивающей
общеобразовательной программе
«3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и
программирования»**

№ п/п	ФИО обучающихся	Сертификат ПДО	Класс
1.	Заяц Назар Алексеевич	8609152169	5в
2.	Сметанин Дмитрий Анатольевич	8609196184	5в
3.	Герасимов Маркелл Юрьевич	8609079569	5 а
4.	Козлов Андрей Владимирович	8609628638	5 а
5.	Фещуков Артём Вячеславович	8609884589	5 а
6.	Аврамец Мирослава Игоревна	8609087655	5 а
7.	Ислямова Виктория Янисовна	8609913739	5 а
8.	Солодков Владислав Александрович	8609463729	5 а
9.	Лякин Максим Викторович	8609281362	5 а
10.	Солиев Шахриёр Шамсиддинович	8609194223	5 а
11.	Аврамец Глеб Игоревич	8609912622	6а
12.	Каширин Богдан Игоревич	8609477826	6а
13.	Молчанов Егор Сергеевич	8609280362	6а
14.	Дегтярев Константин Дмитриевич	8609876778	6а
15.	Гребенщиков Дмитрий Александрович	8609306572	5б



Директор

М.П.

А. Э. Шишкина



Директор

М.П.

Ю. Д. Никонов

**Расписание занятий
по дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе
«3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и
программирования»**

Педагог: Заборов Максим Владимирович

День недели	Время
Понедельник	13:35-15:50
Вторник	13:35-15:50
Среда	13:35-15:50
Четверг	13:35-15:50
Пятница	13:35-15:50
Суббота	9:00-11:10

Директор

М.П.



А.Э. Шишкина

Директор

М.П.



Ю. Д. Никонов



Автономное учреждение дополнительного образования
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
(АУ ДО «Мастерская талантов «Сибериус»)

СОГЛАСОВАНО

Протокол педагогического совета
автономного учреждения дополнительного
образования Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
от 10.06.2024 № 6

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора автономного
учреждения дополнительного
образования Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
от 18.06.2024 № 228-о

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и
программирования»**

Направленность: техническая

Уровень: ознакомительный

Возраст учащихся: 13 – 17 лет

Срок реализации программы: 2 недели

Объем: 36 академических часов

Автор-составитель:

Заборов Максим Владимирович
педагог дополнительного образования,
АУ ДО «Мастерская талантов «Сибериус»,
отдел Мобильный «Кванториум»,
г. Ханты-Мансийск

СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Нормативно-правовая основа программы	3
1.2. Направленность программы	4
1.3. Уровень освоения программы	4
1.4. Актуальность, основные идеи программы	5
1.5. Новизна программы	5
1.6. Цель программы	5
1.7. Задачи программы	5
1.8. Адресат программы	6
1.9. Объем и срок реализации программы	6
1.10. Особенности организации учебного процесса	6
II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	8
2.1. Календарный учебный график	8
2.2. Учебный план	8
2.3. Общее содержание программы	9
2.4. Календарно-тематический план	11
III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ	13
3.1. Формы и порядок проведения аттестации учащихся	13
3.2. Планируемые результаты освоения программы	13
3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания	14
3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов	14
3.5. Форма документа об обучении	14
IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	15
4.1. Кадровое обеспечение программы	15
4.2. Методическое обеспечение программы	15
4.3. Материально-техническое обеспечение программы	16
V. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ	17
Приложение 1	179
Приложение 2	20

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая основа программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования» (далее – программа) технической направленности составлена и разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 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» (раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).

7. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403).

10. Приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского

Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 г. №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»

12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

13. Устав автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибириус».

14. Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибириус».

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования» по содержанию является программой технической направленности, с уклоном в моделирование, разработку приложений и игр, а также взаимодействие с виртуальной и дополненной реальностью.

1.3. Уровень освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования» относится к ознакомительному уровню освоения.

1.4. Актуальность, основные идеи программы

Актуальность программы «3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования» заключается в том, что она направлена на вовлечение детей в создание и исследование разных технических направлений дополнительного образования. Согласно п. 2 раздела 1.1 Концепции развития дополнительного образования детей до 2030, программа предоставит возможность создать разные виртуальные объекты, такие как: 3D-модели, приложения и игры, в том числе с использованием VR и AR-технологий. Обучающиеся приобретут навыки в области разработки приложений, цифровизации, освоения языков программирования (C#). В свою очередь преподаватель сможет поспособствовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

Также следует упомянуть, что данная программа составлена с учётом современных потребностей рынка в специалистах в области информационных технологий крупными российскими компаниями. Разработка приложений и игр всегда будет актуальным направлением развития. Данная программа позволяет обучающимся изучить современные технологии и методы этой разработки, и подготовить их к будущим изменениям и инновациям в этой области.

1.5. Новизна программы

Новизна программы состоит в том, что новые образовательные технологии и методики, позволяют решить существующие проблемы в ранней профориентации, в области научно-технического творчества детей и подростков, а также помогают сформировать у обучающихся интерес к изучению и дальнейшему исследованию различных технических сфер деятельности, а также к работе в области проектной деятельности.

1.6. Цель программы

Сформировать уникальные компетенции технической грамотности и инженерного мышления при разработке приложений и игр в программе «Unity».

1.7. Задачи программы

Предметные:

- рассказать о сфере разработки игр и приложений, а также разобрать основы геймдизайна;
- показать принцип работы VR-устройств;
- обучить базовым навыкам разработки приложений в программе

«Unity»;

- обучить основам программирования для работы с виртуальной и дополненной реальностью.

Метапредметные:

- сформировать интерес к техническим наукам и, в частности, к информационным технологиям;

- развивать у обучающихся память, внимание, логическое и пространственное мышление, креативность.

Личностные:

- сформировать умение находить, анализировать и правильно использовать информацию;

- формировать конструктивное отношение к инженерной работе и развивать интерес к занятиям по техническому творчеству;

- умение определять первоочередные задачи.

1.8. Адресат программы

Программа адресована детям возраста от 13 до 17 лет включительно.

Обучающиеся в таком возрасте характеризуются тем, что они откликаются на необычные, захватывающие занятия. Им нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие.

Постоянный состав группы представлен учащимися разного или одного пола и разного возраста.

Набор детей осуществляется независимо от их способностей и умений, без специального отбора. Для обучения по программе важен интерес ребенка к технической деятельности и желание развиваться в этом направлении.

Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

1.9. Объем и срок реализации программы

Программа реализовывается в 2024-2025 учебном году неоднократно, рассчитана на 2 недели.

Общая продолжительность программы 36 академических часов.

1.10. Особенности организации учебного процесса

Форма обучения – очная. Допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения, в том числе с применением дистанционных образовательных технологий.

Форма реализации содержания программы: модульная.

Форма организации деятельности: групповая.

Наполняемость групп: от 15 до 20 человек.

Организационные формы обучения: занятия проводятся по группам.

Состав группы: разнополый, разновозрастный и постоянный.

Программа реализуется в сетевой форме со школами ХМАО-ЮГРЫ.

Способ реализации сетевого взаимодействия, обязательства организаций партнёров.

Базовое образовательное учреждение Агломерации, с которым подписан договор о сетевой реализации программы, предоставляет Мобильному «Кванториуму» помещение для реализации программы. Мобильный «Кванториум» предоставляет свое материально-техническое обеспечение, расходные материалы необходимые для реализации программы.

Режим занятий: ежедневно с понедельника по субботу по 3 часа в течение 2-х недель (36 академических часа).

Академический час составляет 40 - 45 минут. Между занятиями обязательно устанавливается перерыв 10 минут

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарный учебный график

Учебный период	
Продолжительность учебного года	Начало учебного года: сентябрь, 2024 года Окончание учебного года: май, 2025 года
Период реализации программы	С 07.10.2024 по 19.10.2024
Количество учебных недель	2 учебные недели
Продолжительность учебной недели	6 дней (понедельник - суббота)
Сроки проведения весенних каникул	-
Сроки проведения летних каникул	-
Сроки проведения осенних каникул	-
Промежуточная аттестация	19.10.2024

2.2. Учебный план

№ п/п	Наименование блоков	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практи ка	
Модуль 1. «3 столпа разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования» (36 часов)					
1.	«Вводный модуль»	4	3	1	Устный опрос
2.	«Я – геймдизайнер»	4	2	2	Устный опрос, выполнение практических заданий
3.	«Я – разработчик игр»	16	6	10	Выполнение практических заданий
4.	«Я – разработчик AR»	11	5	6	Выполнение практических заданий
5.	Промежуточная аттестация	1	0	1	Защита проекта

	ИТОГО по программе	36	16	20	
--	--------------------	----	----	----	--

2.3. Общее содержание программы

Блок 1. «Вводный модуль» (4 часа)

Тема 1. «Вводная презентация по учебной программе»

1.1. Теория (1 ч.): Изучение понятий GameDev и VR-технологий.

Тема 2. «Первый взгляд на программы «Unity»

2.1. Теория (1 ч.): Первый взгляд на интерфейс программ. Для чего нужны эти программы.

Тема 3. «Изучение основ программы «Unity»

3.1. Теория (1 ч.): Разбор интерфейса и основных инструментов.

3.2. Практика (1 ч.): Использование изученных инструментов.

Блок 2. «Я – геймдизайнер» (4 часа)

Тема 1. «Введение в геймдизайн»

1.1. Теория (2 ч.): Демонстрация разных аспектов, входящих в понятие «геймдизайн» через презентацию и беседу.

Тема 2. «Я – геймдизайнер»

2.1. Практика (2 ч.): Разработка в группах своего концепта игры, механик, особенностей.

Блок 3. «Я – разработчик игр» (16 часов)

Тема 1. «Разработка 2D – платформера (этап I)»

1.1. Теория (2 ч.): Подготовка необходимых ассетов, сцен, настроек, звуков и т.п.

1.2. Практика (2 ч.): Выполнение первых настроек для дальнейшей разработки, поиск и импорт всех ассетов.

Тема 2. «Разработка 2D – платформера (этап II)»

2.1. Теория (2 ч.): Разбор понятий алгоритмизации, переменных, условий, циклов, скриптов и функций программирования в «Unity».

2.2. Практика (4 ч.): Написание скриптов, использование функций Unity для настройки логики игры.

Тема 3. «Разработка 2D – платформера (этап III)»

3.1. Практика (4 ч.): Создание своего уровня самостоятельно с консультацией у педагога.

Тема 4. «Создание меню игры»

4.1. Теория (1 ч.): Демонстрация способов создания меню игры

3.2. Практика (1 ч.): Создание своего уникального меню для разработанной игры.

Блок 4. «Я – разработчик AR» (11 часов)

Тема 1. «Создание AR-приложения»

1.1. Теория (1 ч.): Разбор работы и добавление плагина «ARcore» для применения дополненной реальности.

2.2. Практика (2 ч.): Поиск и добавление 3D-ассетов, создание специальных маркеров или специальных функциональных плоских поверхностей
настройка параметров отображения

Тема 2. «Написание скрипта для приложения AR»

2.1. Теория (3 ч.): Демонстрация инструментов для разработки интерфейса приложения и помощь в написании скриптов для работы приложения.

2.2. Практика (3 ч.): Создание приложения для телефона с применением дополненной реальности.

Тема 3. «Создание меню игры»

3.1. Теория (1 ч.): Демонстрация способов создания меню игры

3.2. Практика (1 ч.): Создание своего уникального меню для разработанной игры.

Промежуточная аттестация (1 ч.)

2.4. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата	Наименование темы	Объем часов			Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
			Всего	В том числе				
				Теория	Практика			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Блок 1 «Вводный модуль» (4 часа)								
1	07.10.2024	Вводная презентация по учебной программе	1	1	0	Лекция	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Устный опрос
2	07.10.2024	Первый взгляд на программы «Unity»	1	1	0	Лекция	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Устный опрос
3	07.10.2024 – 08.10.2024	Изучение основ программы «Unity»	2	1	1	Практические занятия	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Устный опрос
Блок 2 «Я – геймдизайнер» (4 часа)								
1	08.10.2024	Введение в геймдизайн	2	2	0	Лекция	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Устный опрос
2	09.10.2024	Я – геймдизайнер	2	0	2	Тематические задания по подгруппам	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
Блок 3. «Я – разработчик игр» (16 часов)								
1	09.10.2024 – 10.10.2024	Разработка 2D – платформера (этап I)	4	2	2	Практические занятия	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий

2	11.10.2024 12.10.2024	Разработка 3D – головоломки (этап II)	6	2	4	Практические занятия	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
3	14.10.2024 – 15.10.2024	Разработка 3D – головоломки (этап III)	4	0	4	Групповая консультация	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
4	15.10.2024	Создание меню игры	2	1	1	Практические занятия	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
Блок 4. «Я – разработчик AR» (11 часов)								
1	16.10.2024	Создание AR- приложения	3	1	2	Лекция	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
2	17.10.2024 – 18.10.2024	Написание скрипта для приложения AR	6	3	3	Практические занятия	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
3	19.10.2024	Создание меню игры	2	1	1	Практические занятия	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Выполнение практических заданий
Промежуточная аттестация (1 час)								
1	19.10.2024	Демонстрация результатов	1	0	1	Защита творческой работы	ХМАО, г. Мегион, пгт. Высокий, ул. Нефтяников, д.6	Защита проектов

III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

3.1. Формы и порядок проведения аттестации учащихся

Реализация программы предусматривает текущий контроль и промежуточную аттестацию по итогам освоения программы.

Текущий контроль проводится в течение освоения всей программы. Текущий контроль включает следующие формы: беседа, опрос, наблюдение, схожесть результата.

Промежуточная аттестация проводится в конце освоения программы в форме защиты творческой работы.

Промежуточная аттестация осуществляется для отслеживания уровня усвоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся. Он проводится в различных формах: педагогическое наблюдение, устного опроса, беседы, анализ на каждом занятии педагогом и учащимся качества выполнения творческих работ и приобретенных навыков общения. Так же промежуточная аттестация призвана показать оценку уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению обучения.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: презентация и защита готового проекта, выполненного в рамках задания.

3.2. Планируемые результаты освоения программы

Планируемые результаты освоения программы включают следующие направления:

Предметные

- понимание сферы разработки игр и приложений, а также основ геймдизайна;

- освоение базовых навыков в разработке приложений в программе «Unity»;

- знание основ программирования для работы с виртуальной и дополненной реальностью;

- понимание принципов работы VR-устройств.

Метапредметные

- формирование интереса к техническим наукам и, в частности, к информационным технологиям;

- развитие у обучающихся памяти, внимания, логического и пространственного мышления, креативности.

Личностные

- формирование умения находить, анализировать и правильно

- формирование конструктивного отношения к инженерной работе и развитие интереса к занятиям по техническому творчеству;
- умение определять первоочередные задачи.

3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания

Форма оценивания образовательных результатов учащихся: без отметочная.

В качестве оценочного материала используется протокол результатов промежуточной аттестации учащихся (приложение 1).

Система уровня освоения программы опирается на качественные критерии уровня освоения программы: низкий, средний, высокий (приложение 2).

3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов

Результаты промежуточной аттестации фиксируются, согласно Положению «О формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации учащихся АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирius», в документе «Протокол результатов аттестации учащихся» (приложение 1).

3.5. Форма документа об обучении

Учащимся, освоившим дополнительную общеобразовательную программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию, по запросу родителей (законных представителей) выдается документ (свидетельство о прохождении обучения по Программе) установленного образца (возможен в электронном варианте).

IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Кадровое обеспечение программы

Требования к квалификации педагога дополнительного образования, работающего по данной программе:

К квалификационной категории по должности «педагог дополнительного образования» – требований нет. По программе могут работать педагоги дополнительного образования высшей или первой квалификационной категории или педагоги, не имеющие квалификационной категории.

4.2. Методическое обеспечение программы

Методы обучения:

- словесные методы (объяснения, инструктаж, беседа и др.);
- демонстрационные методы;
- метод наблюдения;
- стимулирование.

Формы организации учебного занятия:

- теоретические учебные занятия;
- практические учебные занятия;
- презентации;
- проектная деятельность,
- беседа.

Педагогические технологии:

- педагогика сотрудничества;
- технологии группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология проектной деятельности.

4.3. Материально-техническое обеспечение программы

Сведения о помещении, в котором проводятся занятия	Учебный класс
Перечень оборудования учебного помещения, кабинета, мебель	1. Посадочные места по количеству обучающихся по программе; 2. Интерактивная доска или демонстрационный экран; 3. Розетки (от 4 шт.); 4. Интернет (Wi-fi или проводное подключение).
Перечень технических средств обучения	1. Комплект HTC Vive PRO Full Kit 2.0; 2. Ноутбук DELL G7 17-7003 17.3" (30 шт.)/Ноутбук Aorus 15 VF 15.6" (15 шт.)
Перечень расходных материалов, необходимых для занятий	-
Учебный комплект на каждого учащегося	1. Ноутбук DELL G7 17 7790 / Ноутбук Aorus 15 VF; 2. Компьютерная мышь, проводная.
Программное и информационное обеспечение	1. Операционная система Windows 10/11; 2. Unity (v.2022.4+); 3. Любой браузер для выхода в интернет.

V. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Бонд Д. Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации. 2-е изд. // Перевод Киселев А. – Издательство: ПИТЕР – 2022. 928 с. ISBN 978-5-4461-0715-5.
2. Денисов Д. В. Разработка игры в Unity. С нуля и до реализации / Д. В. Денисов — «ЛитРес: Самиздат», 2021
3. Джейсон Шрейер. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр // Голубева А.Д., перевод на русский язык – Издательство «Эксмо», 2018г.
4. Джесси Шелл. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все // Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина Паблишер», 2019
5. Джозеф Хокинг: Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# // Переводчик: Черников Сергей – Издательство: Питер, 2023 г.
6. Корнилов А. В. UNITY. Полное руководство, 2-е изд. // Издательство «Наука и техника» г. Санкт-Петербург – 2021: 496 с.
7. Кочурова, Л. К. Использование нейросетей при разработке видеоигр / Л. К. Кочурова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2023. — № 25 (472). — С. 26-30. — URL: <https://moluch.ru/archive/472/104438/>
8. Линовес, Д. Виртуальная реальность в Unity : практическое руководство / Д. Линовес ; пер. с англ. Р. Н. Рагимова. — 2-е изд.- Москва : ДМК Пресс, 2023. - 317 с. - ISBN 978-5-89818-578-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2107941>
9. Наседкин, Д. О. Искусственный интеллект в компьютерных играх / Д. О. Наседкин // Информационные системы и технологии в образовании, науке и бизнесе : Материалы всероссийской научно-практической конференции, Улан-Удэ, 09–10 июня 2022 года / Научный редактор А.А. Тонхоноева. – Улан-Удэ: Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова, 2022. – С. 83-88. – EDN RFIPFR.
10. Пушкарев А.Н. ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В СРЕДЕ UNITY: Учебно-методическое пособие для преподавателей и учащихся учреждений дополнительного образования детей и молодежи. – Тюмень: ГАУ ДО ТО «Дом детского творчества и спорта «Пионер», 2023. – 165 с.
11. Силина Александра Андреевна, Скорнякова Анна Юрьевна О ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ОПЫТЕ ЕЕ ПРИМЕНЕНИЯ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2022. №18. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-virtualnoy-realnosti-i-opyte-ee-primeneniya-v-obuchanii-studentov>
12. Соколов, Т. А. Базовая концепция жизненного цикла разработки

компьютерных игр (GDLC) / Т. А. Соколов. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2023. — № 6 (453). — С. 11-14. — URL: <https://moluch.ru/archive/453/99965/>

13. Ферроне Харрисон Ф43 Изучаем C# через разработку игр на Unity. 5-е издание. — СПб.: Питер, 2022. — 400 с.: ил. — (Серия «Библиотека программиста»).

14. Чистовская, О.В. Влияние классификации видеоигры на ее нарратив / О.В. Чистовская // Молодой ученый.— 2021.— № 17(359).— С. 11–14.—EDN DYRWHS.

**Протокол результатов промежуточной аттестации
обучающихся автономного учреждения дополнительного образования
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибирис»
_____ учебного года**

Название направления _____

Ф.И.О. педагога дополнительного образования _____

Наименование общеразвивающей программы дополнительного образования _____

Группа _____

Количество обучающихся _____

Дата проведения _____

Форма проведения _____

Результаты промежуточной аттестации

№	ФИО обучающегося	Форма проведения аттестации	Уровень
1			
2			
3			

Подпись педагога _____

**Критерии оценивания промежуточной аттестации по программе «3 столпа
разработки игр или основы геймдизайна, моделирования и программирования»**

Критерии	Баллы
Произведен билд (сборка) игры	0-1
Произведен билд (сборка) приложения	0-1
Использование оригинальных механик в приложении или игре	0-3
Отсутствие багов (неправильная работа отдельных частей приложения или игры)	0-4
Творческий подход и креативность	0-4
Визуальное исполнение	0-3
Представление проекта и качество доклада	0-3

Перевод баллов в результат промежуточной аттестации

Баллы	Результат
15 – 19	Высокий уровень освоения
9 – 14	Средний уровень освоения
0 – 8	Низкий уровень освоения