

**ИП Мисакян Е.В.**

**УТВЕРЖДАЮ**

Индивидуальный предприниматель

\_\_\_\_\_ Е.В. Мисакян

«03» февраля 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа “Minecraft”  
для детей в возрасте 8-10 лет**

**Московская область**

**2023 г.**

### **Актуальность рабочей программы “Minecraft”:**

Актуальность программы "Minecraft для детей 8-10 лет" обусловлена необходимостью раннего вовлечения детей в мир цифровых технологий и программирования в современном мире, где эти навыки становятся все более значимыми. Использование популярной игровой платформы Minecraft в образовательных целях предоставляет уникальную возможность для интерактивного и увлекательного обучения.

Эта программа способствует развитию творческого мышления у детей, позволяя им свободно выражать свои идеи и творить в виртуальном пространстве. Она также учит детей проблемно-ориентированному подходу, развивает логическое мышление и планирование через решение различных задач в игре. Хотя программа для этой возрастной группы не включает сложные аспекты программирования, она знакомит детей с базовыми концепциями информатики, такими как алгоритмы и логика.

Кроме того, работа в группах в Minecraft способствует развитию коммуникативных навыков и учит важности командной работы и социального взаимодействия. Важным аспектом является и адаптация к цифровой среде, помогающая детям развивать цифровую грамотность с раннего возраста, что является важным фактором в подготовке молодого поколения к будущему, где цифровые навыки будут играть ключевую роль.

### **Направленность рабочей программы:**

Направленность рабочей программы "Minecraft для детей 8-10 лет" заключается в сочетании обучения, творчества и игры для стимулирования интереса к технологиям и основам программирования. Программа предназначена для развития ключевых навыков, таких как креативность, логическое мышление, решение проблем и основы компьютерной грамотности, через интерактивное и увлекательное погружение в мир Minecraft.

Программа удовлетворяет учебные потребности и интересы учащихся в рамках законодательства Российской Федерации.

Программа имеет техническую ориентацию и принимает во внимание возрастные и индивидуальные характеристики учащихся.

### **Структура образовательной программы**

Образовательная программа включает в себя 4 модуля

#### **Категория слушателей**

Программа предназначена для обучающихся в возрасте 8-10 лет, курс подходит для детей, интересующихся как создавать и модифицировать игровые миры с помощью программирования.

#### **Срок реализации образовательной программы и форма обучения:**

Трудоемкость образовательной программы составляет 25,5 часов, включая все виды аудиторной и самостоятельной работы.

Рекомендуемый **срок реализации** образовательной программы составляет 1 или 2 месяца.

**Интенсивность** режима занятий обучающихся по расписанию, в зависимости от срока реализации образовательной программы, составляет:

- при сроке реализации образовательной программы 2 месяца, 1-2 занятия в неделю;

- при сроке реализации образовательной программы 1 месяц, 3-4 занятия в неделю;

1 занятие равно 90 минутам.

**Форма обучения** — очная, с применением дистанционных образовательных технологий; асинхронная

**Характер занятий:** все занятия носят практический характер.

**Формы организации деятельности:** индивидуальная, индивидуально-групповая, асинхронная

### **Цель рабочей программы**

Основная цель программы заключается в использовании платформы Minecraft как средства для введения детей в основы программирования и компьютерной науки, а также для развития навыков критического мышления, творчества и решения проблем. Minecraft, как интерактивная и визуально привлекательная среда, предоставляет уникальные возможности для обучения через игру, делая сложные концепции доступными и понятными для молодых учащихся.

В рамках программы предусмотрены следующие **ключевые задачи**:

- Обучение основам программирования с использованием интуитивно понятных инструментов внутри Minecraft, делая процесс обучения доступным и увлекательным.
- Развитие творческих и креативных навыков учащихся через проектирование и создание собственных игровых миров и структур в Minecraft.
- Улучшение навыков решения проблем, побуждая учащихся находить и применять решения для различных задач в игровой среде.
- Формирование командных и коммуникативных навыков через совместную работу над проектами в Minecraft, что помогает развивать социальные умения.
- Введение в базовые концепции компьютерной науки, такие как алгоритмы и логика программирования, через практические задания в игре.
- Содействие развитию цифровой грамотности, помогая детям освоить основы работы с компьютерами и программным обеспечением.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН:

Модуль 1	<ul style="list-style-type: none"><li>● Изучаем структуру файлов Minecraft</li><li>● Изучение структуры мира Minecraft</li><li>● Создание мира</li><li>● Знакомство с черепашкой, управлением ее движением и циклами</li><li>● Постройка здания</li><li>● Создание скрипта для автоматической генерации зданий по плану</li><li>● Изучение редстоуна</li><li>● Знакомство с логикой</li></ul>	6 часов
Модуль 2	<ul style="list-style-type: none"><li>● Знакомство с модами</li><li>● Знакомство с несколькими простыми модификациями: компас, карта, автоматическое срубание деревьев и тд.</li><li>● Знакомство с большим модом Mcreator</li><li>● Создание собственных блоков</li><li>● Изучаем координаты в Minecraft</li><li>● Создание модов и выкладки их в интернет</li></ul>	6 часов
Модуль 3	<ul style="list-style-type: none"><li>● Изучение подборки модификаций, в которых используются операторы</li><li>● Изучаем циклы более подробно</li><li>● Пишем самостоятельно скрипт</li><li>● Создание персонажа</li><li>● Создание структуры</li></ul>	6 часов
Модуль 4	<ul style="list-style-type: none"><li>● Основы математики в программировании</li><li>● Внедряем математику в код</li><li>● Создаем персонажа с минимальным ИИ</li><li>● Изучаем работу массивов</li></ul>	7,5 часов

### Материально-техническое обеспечение для участников образовательного процесса:

Минимальные системные требования для ПК:

- Intel Core i3 или аналогичный
- Оперативная память: 4гб
- Видеокарта: любая видеокарта с объемом видеопамяти не менее 500 мб.

### Организация образовательного процесса

Дополнительная общеобразовательная программа реализуется в полной мере вне зависимости от географического расположения студента благодаря использованию технологий дистанционного обучения.

Обучение проходит на специализированной образовательной платформе, которая гарантирует проведение всех форм аудиторных занятий в соответствии с учебным планом. Платформа предоставляет учащимся доступ к следующим ресурсам и услугам:

- к полной образовательной программе, детализированным учебным планам, расписанию занятий, а также образовательному материалу;
- к процедурам оценки результатов учебы, которые соответствуют учебному плану;
- к документации хода образовательного процесса и результатов текущего контроля успеваемости;
- к коммуникации между всеми участниками образовательного процесса, включая возможность синхронного и асинхронного общения через интернет.

### **Методические и учебные материалы для образовательной программы**

Методическое и учебное сопровождение данной образовательной программы представлено эксклюзивными авторскими работами. Контент программы разработан специалистами ИП Мисакян Е.В.

### **Преподавательский состав образовательной программы**

Преподавание в рамках программы ведут квалифицированные преподаватели с профильным средним специальным или высшим образованием, которое соответствует тематике дополнительной общеобразовательной программы. Они соответствуют установленным квалификационным требованиям, прописанным в справочниках квалификаций или профессиональных стандартах.

Также в преподавании могут принимать участие студенты высших учебных заведений, обучающиеся по специальностям и направлениям, релевантным содержанию образовательной программы, которые успешно прошли промежуточную аттестацию и обучаются не менее двух лет.