

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа п. Пробуждение  
имени Льва Абрамовича Кассиля»  
Энгельсского муниципального района Саратовской области

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 11  
от «30» мая 2024года

«Утверждаю»  
Руководитель  
МОУ "Средняя  
общеобразовательная  
школа п. Пробуждение  
им. Л.А. Кассиля"  
Кузнецова Ю.Г.  
Приказ № 178  
от «30» мая 2024года



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа

«Minecraft Junior»

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 4 месяца  
Объем программы: 34 часа  
Возраст детей: 9-12 лет

Ф.И.О. Малышев Владислав Дмитриевич  
педагог дополнительного образования

Энгельс 2024

## **Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы** **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Minecraft Junior» имеет техническую направленность и разработана в соответствии с «Положением о разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МОУ «СОШ п. Пробуждение им. Л.А. Кассиля» (приказ №398 от 26.09.2019 года).

Программа предложена для реализации с обучающимися младшего и среднего школьного возраста - с 9 до 12 лет. Образовательная деятельность организуется по подгруппам, количество детей в подгруппе (10-15).

Minecraft – это строительная игра жанра «песочница», с минималистичным дизайном, динамичным саундтреком и необыкновенной свободой творчества, которая ограничена лишь фантазией игрока. Она позволяет игрокам создавать и разрушать различные блоки и использовать предметы в трёхмерном окружении. Minecraft является самой популярной (по количеству скачиваний) и самой продаваемой игрой в мире. Дополнительная общеразвивающая программа «Minecraft Junior» посвящена основам взаимодействия с интерактивной средой, в которой результаты действий визуализированы, а также созданию концепции решения поставленных задач. Учащиеся познакомятся с практическими возможностями программирования в игре, изучат особенности игровой среды, познакомятся с возможностями реализации креативного мышления в рамках игровой среды Minecraft

**Направленность программы.** Настоящая общеразвивающая программа дополнительного образования имеет техническую направленность.

**Новизна** Новизной программы является геймификация в процессе конструкторско-технической деятельности. Любая современная компьютерная игра содержит в себе множество деталей игрового мира. Майнкрафт здесь не исключение и тоже отличается не только разнообразием подобных вещей, но и определенной особенностью, которая резко выделяет её из множества других игр.

Также обучающиеся могут быстро и наглядно получить результат своей деятельности, что в свою очередь позволяет видеть процессы разработки в реальном времени, позволяя сразу же вносить изменения в программу.

**Актуальность** программы «Minecraft Junior» обусловлена общественной потребностью в формировании технически грамотных молодых людей и в предоставлении учащимся спектра возможностей по реализации их интересов и способностей в сфере программирования, создании самостоятельных технических работ. Данная программа дает возможность обучающимся развивать способность творчески мыслить, находить самостоятельные индивидуальные решения, а полученные умения и навыки применять в жизни.

**Педагогическая целесообразность** программы обусловлена возможностью внедрения принципов адаптивного обучения, которые выражаются в гибкости образовательного процесса и его настройки в соответствии с интересами ребенка и ростом его личностных профессиональных компетенций.

**Адресат программы:** обучающиеся 9-12 лет мотивированные к обучению и интересующиеся компьютерными играми или информационными технологиями.

**Объем и сроки освоения программы** – 34 часа.

**Форма обучения** – очная.

**Режим работы:** 1 раз в неделю.

**Количественный состав группы:** 12-17 человек.

**Принцип набора учащихся в объединение** – свободный.

**Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование навыков изобретательской деятельности посредством игрового мира Minecraft.

**Задачи:****Обучающие:**

- способствовать развитию теоретических знаний и практических навыков в области программирования;
- развить способность совершать логические операции в Minecraft;
- научить основам создания алгоритмов;
- научить анализировать алгоритмы;

**Развивающие:**

- способствовать применению обучающимся полученных знаний;
- способствовать применению обучающимся самостоятельного поиска необходимой информации;
- способствовать развитию трудовых умений и навыков.

**Воспитательные:**

- способствовать развитию основ коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- способствовать воспитанию аккуратности при работе с компьютерным оборудованием;
- способствовать воспитанию упорства в достижении результата;
- способствовать развитию целеустремлённости, организованности и неравнодушия.

**Планируемые результаты****Предметные:**

- способность совершать логические операции в Minecraft;
- знание основ создания алгоритмов;
- умение создавать и анализировать алгоритмы;

**Метапредметные:**

- умение организовывать и содержать в порядке своё рабочее место;
- применение полученных знаний на практике;
- эффективная обработка полученной информации: обучающийся делает выводы в результате работы.

**Личностные:**

- повышение ответственного отношения к учению;
- способность довести до конца начатое дело;
- понимание необходимости позитивного и гуманного отношения к другому человеку, его мнению, его деятельности;
- усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

**Учебный план**

№	Наименование разделов, блоков, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	<b>Тема 1</b> Линейный алгоритм	5	1	4	Опрос, беседа, готовый мини-проект
2	<b>Тема 2</b> Циклический алгоритм	14	1	13	Опрос, беседа, готовый мини-проект
3	<b>Тема 3</b> Ветвление	4	1	3	Опрос, беседа, готовый мини-проект

4	<b>Тема 4</b> Переменные Случайные числа. Подпрограммы.	1	0	1	Опрос, беседа, готовый мини- проект
5	<b>Тема 5</b> Создание игровых проектов	10	1	9	Опрос, беседа, готовый мини-проект
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	

### Содержание учебного плана

#### Тема 1 Линейный алгоритм

**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с модом. Команды перемещения и установки блоков. Линейный алгоритм. Команда переключения слота.

**Практика:** Ручное управление. Простейшие постройки с помощью дрона-черепашки. Программирование дрона-черепашки. Проекты: «Строим мост», «Зоопарк», «Пишем буквы».

#### Тема 2 Циклический алгоритм

**Теория:** Понятие цикла. Назначение слотов и их использование. Переменные. Вложенные циклы. Подпрограммы.

**Практика:** Проекты «Лестницы с лавой», «Взрываем дерево», «Спирали», «Терминатор», «Железная дорога», «Метро», «Американские горки», «Канал», «Фонтан», «Аквапарк», «Портал», «Домик», «Железные големы», «Арена снеговиков»

#### Тема 3 Ветвление

**Теория:** Условные операторы. Подпрограммы.

**Практика:** Проекты «Великая стена», «Пирамида», «Камикадзе».

#### Тема 4 Переменные Случайные числа. Подпрограммы.

**Теория:** Понятие случайных чисел. Команды вызова.

**Практика:** Проект «Минное поле»

#### Тема 5 Создание игровых проектов

**Теория:** Использование случайных чисел, условий, циклов и подпрограмм для создания игровых проектов.

**Практика:** Проекты «Лабиринт», «Мост между гор», «Минный тральщик», «Соревнования лучников», «Телеграф», «Фейерверки», «Сапер», «Ночной фонарь», «Пулемет», «Пушка»

#### Формы и режим занятий

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа с 15 минутным перерывом.

**Сроки реализации программы:** Программа рассчитана на 34 часа.

#### Формы аттестации планируемых результатов программы и их периодичность

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта индивидуального результата по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося.

Оценивая личностные качества воспитанников, педагог проводит наблюдение за обучающимися, отслеживая динамику изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей, личностных качеств и метапредметных навыков обучающихся (Приложение 1, 2).

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебной программы. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, тестов, опросов. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения работ учащихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки.

Промежуточная аттестация проводится в форме учета результатов по итогам презентации

мини-проекта согласно предложенной формы (Приложение 3).

### **Комплекс организационно-педагогических условий.**

#### **Методическое обеспечение программы**

Для организации образовательного процесса по данной программе необходимы следующие ресурсы.

**Кадровые:** Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики, психологии и методологии, знающие особенности обучения работы с игровым миром Minecraft.

Методы, используемые при осуществлении занятий по программе «Minecraft Junior»:

Словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж);

Наглядные методы (демонстрация мультимедийных презентаций, фотографий);

Проблемные методы (обозначается проблема и дается часть готового материала);

Метод проектов.

#### **Условия реализации программы**

##### **Материально-техническое обеспечение**

- 1) Требования к помещению: просторное, светлое.
- 2) Оснащение мебелью: парты, стулья (с учётом возраста детей); стол, стул, шкаф для педагога; шкаф под материалы и инструменты.
- 3) Оборудование: Компьютеры, проектор, шлем виртуальной реальности, лицензионное программное обеспечение.
- 4) Электронные ресурсы: программа Minecraft, материалы на дисках, флеш-носителях.

##### **Оценочные материалы.**

В конце обучения, обучающиеся проходят защиту индивидуальных/групповых проектов. Для оценки проекта рекомендуется использовать бланк оценки проектов (Приложение 4). Защита итогового проекта осуществляется путем выступления- презентации.

Максимальное количество баллов, которое возможно получить по результатам промежуточной аттестации – 50 баллов (Приложение 3).

Максимальное количество баллов, которое возможно получить по результатам защиты итогового проекта – 50 баллов (Приложение 4).

Сумма баллов результатов промежуточной аттестации и защиты итогового проекта переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

#### **Уровень освоения программы по окончании обучения**

<b>Баллы</b>	<b>Уровень освоения программы</b>
1–39 баллов	Низкий
40–79 баллов	Средний
80-100 баллов	Высокий

## Литература

### Список литературы для педагога

1. Гарланд Ян. Изучаем программирование на примере Minecraft/ Ян Гарланд: [перевод с английского М. А. Райтмана]. – Москва: Эксмо, 2020. – 160 с.;
2. О'Брайен Стивен. Minecraft. Полное и исчерпывающее руководство/ Стивен О'Брайен – 5-е издание. – Москва: «Э», 2016. – 336 с.

### Список литературы для обучающихся

1. Корягин Андрей. Python. Великое программирование в Minecraft / А. В. Корягин, А. В. Корягина. – Изд. 3-е. испр. и перераб. – Ростов н/Д: Феникс, 2022. - 222 с.;
2. Ричардсон, Крэйг. Програмируем с Minecraft. Создай свой мир с помощью Python / Крэйг Ричардсон; пер. с англ. Станислава Ломакина; [науч. ред. Г. Гаджиев]. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 368 с.

### Интернет-ресурсы:

1. Все о майнкрафте [Электронный ресурс] URL: <https://www.minecraft.net/ru-ru/about-minecraft>
2. На каком языке написан майнкрафт [Электронный ресурс] URL: <https://progkids.com/blog/what-programming-language-is-minecraft-written-in>;
3. Программирование в майнкрафте [Электронный ресурс] URL: <https://zen.yandex.ru/media/clubpixel/programmirovanie-na-python-v-minecraft-dlia-detei-ot-9-let--besplatnye-videouroki-603783261e7ab429ba3b46a6>

### Календарный график программы «Minecraft Junior»

№	дата	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие (в том числе техника безопасности) Знакомство с программой Minecraft. Линейный алгоритм управления.	1	Технологический кабинет	традиционная	Опрос, беседа
2		Знакомство с модом	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
3		Проект «Строим мост»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
4		Проект «Зоопарк»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
5		Проект «Пишем буквы»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
6		Циклы. Переменные.	1	Технологический кабинет	традиционная	Опрос, беседа
7		Проект «Лестницы с лавой»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
8		Проект «Взрываем деревню»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
9		Проект «Спирали»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
10		Проект «Терминатор»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
11		Проект «Железная дорога»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
12		Проект «Метро»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
13		Проект «Американские гонки»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта
14		Проект «Канал»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини-проекта

15		Проект «Фонтан»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини- проекта
16		Проект «Аквапарк» Проект « Порталы»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини- проекта
17		Проект «Домик»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини- проекта
18		Проект «Железные големы»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини- проекта
19		Проект «Арена снеговиков»	1	Технологический кабинет	практика	Беседа, представление мини- проекта
20		Ветвление	1	Технологический кабинет	традиционная	Опрос, беседа
21		Проект «Великая стена»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, представление мини- проекта
22		Проект «Великая пирамида»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, представление мини- проекта
23		Проект «Камикадзе»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, представление мини- проекта
24		Проект «Минное поле».	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
25		Создание игровых проектов.	1	Технологический кабинет	традиционная	Опрос, беседа
26		Проект «Лабиринт»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
27		Проект «Мосты между гор»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
28		Проект «Минный тральщик»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
29		Проект «Соревнования лучников»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
30		Проект «Телеграф»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
31		Проект «Фейерверки»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
32		Проект «Сапер»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, мини-проект
33		Проект «Ночной фонарь»	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, представление проекта
34		Создание и защита проекта на свободную тему.	1	Технологический кабинет	практика	Опрос, беседа, представление



						проекта
		<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>			

## Бланк наблюдения за динамикой личностного развития обучающихся

№ Группы \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ КАЧЕСТВА ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ					
		Ответственное отношение к учению	Умение работать в группе и коллективе	Позитивное и гуманное отношение к другому человеку, его мнению, его деятельности	Соблюдение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой	Умение довести до конца начатое дело	Итого
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

3 балла – качество проявляется систематически 2 балла – качество проявляется ситуативно

1 балл – качество не проявляется

**Мониторинг достижения обучающимися метапредметных результатов**

№ Группы \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ КАЧЕСТВА МЕТАПРЕДМЕТНЫХ НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ			
		Умение организовывать и содержать в порядке своё рабочее место	Ориентация в своей системе знаний: отличает новое знание от известного	Эффективная обработка полученной информации: обучающийся делает выводы в результате работы.	Итого
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

3 балла – качество проявляется систематически  
 2 балла – качество проявляется ситуативно  
 1 балл – качество не проявляется

## Лист оценивания промежуточных творческих работ обучающихся

(максимум – 50 баллов)

Дата: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО обучающегося	Сложность продукта (по шкале от 0 до 10 баллов)	Соответствие продукта поставленной задаче (по шкале от 0 до 10 баллов)	Сложность предварительной обработки данных (по шкале от 0 до 10 баллов)	Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 10 баллов)	Презентация продукта. (по шкале от 0 до 10 баллов)	Итого
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

**Бланк оценки итоговых проектов**

Максимальное количество баллов: 50

ФИО члена комиссии \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО автора (Ф.В.)	Название проекта	Время защиты	Критерий 1 Сложность продукта (0-10 б)	Критерий 2 Соответствие продукта поставленной задаче (0-10 б)	Критерий 3 Качество результата (0-10 б)	Критерий 4 Практическая реализация (0-10 б)	Критерий 5 Защита проекта (представление работы) (0-10 б)	Итого

\_\_\_\_\_ /  
подпись

\_\_\_\_\_ /  
расшифровка