**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«МАСТЕРСКАЯ ИГР»**

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Педагог дополнительного образования:   *Дингес Даниэль*   * Направленность: *Техническая* * Уровень: *базовый* * Продолжительность обучения: *1 год* * Форма обучения: *Очная* * Особые условия для поступления: *нет* * Сроки начала обучения: *15.09.2025* * Расписание занятий: * *суббота - 9:00-10:40 (2 ч.),*   *воскресенье - 9:00-10:40 (2 ч.)*   * Возраст обучающихся: *9-12 лет (3-6 класс)* * Количество обучающихся для поступления: *15* * Количество групп: *1* * Участники программы: *учащиеся г. Перми* * Место проведения занятий:   *614000, г. Пермь, ул. Пушкина, 76 «Муравейник»* |

**АННОТАЦИЯ К ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ**

Дополнительная общеобразовательная программа **«Мастерская игр»** имеет техническую направленность и разработана для детей 9-11 лет. Программа знакомит с основами программирования через создание собственных игр и помогает развить логическое мышление, креативность и навыки командной работы.

***Цель* *программы* –** Сформировать у детей базовые представления о программировании и алгоритмах с помощью создания простых компьютерных игр.

***Образовательные задачи:*** Изучить основы визуального программирования в среде Scratch, познакомиться со структурой и логикой игры, научиться создавать анимацию и работать со звуком.

*Воспитательные задачи:*

* Развивать навыки сотрудничества, взаимопомощи и ответственности при работе в команде;
* Формировать умение доводить проект до конца, а также защищать и презентовать свою работу.

*Развивающие задачи:*

* Развивать алгоритмическое и логическое мышление;
* Учиться планировать этапы работы: от идеи до её реализации;
* Развивать креативность, предлагая нестандартные решения для игровых задач;
* Формировать умение анализировать и корректировать проект.

*Планируемые результаты.* После прохождения программы «Мастерская игр» обучающийся будет:

* Понимать основы визуального программирования в среде Scratch;
* Знать структуру и логику построения игры
* Уметь самостоятельно создавать простые игры в Scratch;
* Уметь работать в команде, распределяя роли и задачи;
* Уметь презентовать свой проект и объяснять его особенности.

*Финальный проект:* Каждый участник создаст и представит собственную игру в Scratch.

Актуальность программы обусловлена ростом интереса к IT-сфере и необходимостью раннего знакомства с основами программирования. Программа позволяет в увлекательной и игровой форме развить важные для современного мира навыки, такие как логическое мышление и способность к решению задач. Новизна заключается в использовании проектного подхода, где дети самостоятельно создают полноценный продукт — собственную игру.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование раздела | Всего, час. | в т.ч. | | Форма контроля |
| Теория | Практика |
| Введение в образовательную программу | 2 | 1 | 1 | Беседа, тестирование |
| Введение в Scratch | 12 | 4 | 8 | Практическая работа |
| Структура игры: сцены, правила | 16 | 6 | 10 | Семинар, защита мини-проекта |
| Логика и алгоритмы: циклы, условия | 20 | 8 | 12 | Практическая работа |
| Работа с анимацией и звуком | 18 | 6 | 12 | Семинар, тестирование |
| Переменные, списки и счётчики | 16 | 6 | 10 | Семинар |
| Командная работа и презентации | 14 | 4 | 10 | Семинар, выступление |
| Финальный проект: создание игры | 38 | 4 | 34 | Защита проекта |
| **Итого** | **136** | **39** | **97** |  |