

**КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КУРСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ №63 «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»
(МБОУ «ГИМНАЗИЯ №63 «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»))**

г. Курск, 305040, пр-т В.Клыкова, зд.40А
ИНН 4632293373, КПП 463201001, 8(4712)39-00-63, e-mail: gymnasium63@yandex.ru

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
протокол № 7 от 24.05.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
приказом от 01.06.2024 № 104/1-2
Директор МБОУ «Гимназия №63
«Академия успеха»
И.С. Дудина



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«Цифровое творчество»**

Уровень:	стартовый
Возраст учащихся:	13-14 лет
Срок реализации:	1 год

Автор-составитель:
Скобелева Елена Петровна,
педагог дополнительного образования

Курск, 2024

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовая база программы «Цифровое творчество»:

- *Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ (ред. от 29.12.2022 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 11.01.2023 г.);*

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г.

№996-р;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г.

№678-р;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г.

№629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»»;

- Постановление Правительства Российской Федерации «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» от 28.01.2021 г. №2;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Закон Курской области от 09.12.2013 г. №121-ЗКО «Об образовании в Курской области»;

- Приказ Министерства образования и науки Курской области от 17.03.2023 г.

№1-54 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию,

реализации и оценке эффективности дополнительных общеобразовательных программ»;

-Устав МБОУ «Гимназия №63 «Академия успеха», утвержденный приказом комитета образования города Курска №590 от 21.10.2022 (далее – Гимназия);

-Положение «О дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах» Гимназии, утвержденное приказом №01-71 от 13 июня 2023г..

Направленность программы: художественная.

Актуальность программы: программа знакомит учащихся с современными достижениями в области визуального искусства и компьютерной графики.

Отличительной особенностью программы: курс способствует формированию знаний, умений и навыков в области компьютерной графики, становлению устойчивого познавательного интереса.

Уровень программы – стартовый.

Адресат программы: дети 13 – 14 лет.

Возраст 13-14 лет – значимый период многоаспектного развития интеллектуальных способностей детей, благоприятный для формирования пространственного и творческого мышления. И включения обучающихся в практическую и исследовательскую деятельность.

Объём и срок освоения программы: 72 часа, 1 год обучения.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа, продолжительностью 45 минут с перерывом 10 мин.

Форма обучения: очная в учреждении (групповая, индивидуальная); заочная (дистанционное обучение в условиях отмены очных занятий) в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком.

Язык обучения: русский.

Форма проведения занятий: групповая.

Особенности организации образовательного процесса: на обучение по программе могут быть приняты все желающие независимо от уровня подготовки, физических данных.

Количество обучающихся в группе – от 5 до 15 человек.

Занятия по программе могут проводиться с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Набор в группы осуществляется через регистрацию заявки в АИС «Навигатор дополнительного образования детей Курской области» <https://p46.навигатор.дети>.

1.2. Цель программы

Цель: развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи программы

образовательные:

- актуализировать имеющиеся и дать новые знания в сфере компьютерной графики и гейм-дизайна;
- способствовать социализации ребёнка в обществе через формирование навыков работы с современными информационными технологиями.

развивающие:

- развить творческую активность и интерес к углубленному изучению компьютерной графики, предоставить возможность творческого самовыражения;
- создать условия для развития навыков учебной, проектной, научно-исследовательской и творческой деятельности, мотивации обучающихся к саморазвитию;
- способствовать развитию наблюдательности, ассоциативного мышления и творческого воображения; формировать пространственное мышление и аналитические визуальные способности;
- развить ключевые компетенции: умение применять различные графические редакторы при решении творческих задач, связанных с учебной и будущей профессиональной деятельностью.

воспитательные:

- сформировать представление о влиянии цифровых технологий на жизнь человека в обществе, понимание социального, экономического, политического, культурного, юридического, природного, эргономического, медицинского и физиологического контекстов цифровых технологий;
- формирование у обучающихся навыков эстетического видения и преобразования мира;
- принятие правовых и этических аспектов информационных технологий, осознание ответственности людей, вовлечённых в создание, использование и распространение визуальной информации;

1.3. Планируемые результаты

Обучающиеся будут знать:

- виды компьютерной графики (растровая, векторная, трехмерная и CAD)
- особенности создания 2D и 3D графики для игр, анимации, кино;
- принцип создания изображений в программах Krita, Adobe Photoshop, Sketch Book;
- основы дизайна и принципы работы в онлайн-редакторе Figma;
- как создать простой 2D-платформер на базе онлайн-конструктора Pocket Platformer, ;

Обучающиеся будут уметь:

- смогут самостоятельно разработать и создать концепт для своих учебных и творческих проектов;
- работать с графическим планшетом;
- настраивать интерфейс современных графических редакторов под свои

творческие задачи;

- создавать дизайн проекта в онлайн-редакторе Figma;
- настраивать анимацию в Scetch;

Обучающиеся научатся:

- рисовать 2D-изображения в современных графических редакторах;
- самостоятельно осваивать и использовать новые средства компьютерных технологий;
- применять полученные знания, умения и навыки в учебной, социальной и творческой деятельности;

В процессе изучения курса «Цифровое творчество» обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

владение представлениями о роли визуальной информации и связанных с ней процессов в природе, технике и обществе, понятиями «CG-графика», «гейм-дизайн», «онлайн-редакторы»;

владение методами поиска информации в сети Интернет, умение критически оценивать информацию, полученную из сети Интернет;

умение приводить примеры источников их получения и направления использования;

понимание основных принципов работы программ для гейм-дизайна и компьютерной графики, тенденций развития компьютерных технологий;

понимание мер информационной безопасности, предотвращающих незаконное распространение персональных данных, соблюдение требований техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения, понимание правовых основ использования цифровых изображений, значение авторского права, ИИ и работы в сети Интернет;

понимание основных принципов работы, возможностей и ограничения применения технологий искусственного интеллекта в создании художественных изображений, наличие представлений об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах.

1.5 Содержание программы

Учебный план

Таблица 1

№п/п	Наименование раздела	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение в программу.	2	1	1	Обсуждение/Входной Практическое задание/Текущий
2	Раздел 2. Работа в программе Krita.	14	4	10	Практическая работа/Текущий
3	Раздел 3. Основы дизайна.	16	4	12	Практическая работа/Промежуточная аттестация
4	Раздел 4 Онлайн-редакторы. Назначение. Принципы работы.	26	6	20	Практическая работа/Текущий
5	Раздел 5. Разработка мобильных игр на примере 2D-платформера.	13	1	12	Практическая работа/Текущий
6	Раздел 6. Подведение итогов	1	1	-	Выставка проектов
Всего		72	17	55	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в программу (4 часа)

Теория (1 час). Знакомство с курсом; Первичная диагностика сформированности навыков и умений.

Практика (1 час). Создание пробного рисунка в программе Krita при помощи графического планшета.

Раздел 2. Работа с онлайн-редактором Figma. (14 часов)

Теория (8 часов). Обзор программ для рисования. Знакомство с программой Krita. Интерфейс программы. Создание нового документа. Настройка интерфейса программы. Как настроить рабочую область. Работа с «горячими клавишами». Разбор окна инструментов. Какие инструменты нужны для цифрового рисования. Как вызвать линейку. Поменять единицы измерения.

Масштаб и перемещение по холсту. Полноэкранный режим работы. Наборы кистей. Работа с изображениями. Где и как искать картинки. Фотостоки, гугл.

Практика (20 часов). Пейплайн работы над цифровым изображением. Рисунок и покраска персонажа.

Раздел 3. Основы дизайна. (16 часа)

Теория (4 часа). Знакомство с программой Figma.

Практика (14 часов). Разработка дизайна интерфейса.

Раздел 4. Онлайн-редакторы. Принципы работы. (26 часов)

Теория (6 часов) Обзор онлайн-редакторов. Назначение и принцип работы (Flowlab, Pocket Platformer, Pocked Coode). Основы управления в Unity. Создание нового проекта.

Практика (20 часов). Импорт ресурсов. Помещение объекта на сцену и изменение его свойств. Создание новой сцены. Трансформация и навигация. Построение сцены. Навигация по сцене. Комбинации клавиш Unity. Работа с ассетами. Префабы. Структура файла скрипта. Присоединение скрипта к объекту. Запись звука.

Раздел 5. 2D-платформер. (13 часов)

Теория (1 час). Основные возможности программ. Элементы главного окна. Создание скриптов. Пэйплайн работы над проектом. Постановка задач.

Практика (12 часов). Выполняется в рамках знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения курса.

Раздел 6. Подведение итогов (1 час)

Практика (1 часа). Подведение итогов.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2

№п/п	Группа	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Не рабочие праздничные дни	Срок проведения промежуточной аттестации
1	№ 1	1 год обучения	02.09.2024	31.05.2025	36	36	72	по 2 часа 1 раз в неделю	4 ноября, 1-9 января, 8 марта, 23 февраля, 1, 9 мая	Декабрь, май

2.2 Оценочные материалы

В ходе реализации программы используются различные оценочные материалы и средства:

- тестирование (входной контроль);
- практическое задание/практическая работа (текущий контроль);
- защита проекта (итоговая аттестация).

примеры оценочных материалов представлены в Приложении 2.

Формы аттестации

- входной контроль, осуществляется в форме опроса и тестирования, позволяет выявить уровень подготовки обучающихся;
- текущий контроль, регулярно осуществляется в виде наблюдений, бесед, опросов, выполнения практических заданий по темам;
- итоговый контроль: выполнение и защита самостоятельной практической работы.

2.3 Методические материалы

Педагогические технологии:

- личностно-ориентированное обучение;
- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- здоровьесберегающие технологии;
- игровые технологии;
- групповые технологии;

- педагогика сотрудничества.

Методы обучения:

- наглядно-образный метод (использование наглядных пособий, обучающих сюжетных иллюстраций, видеоматериалов и т.д.);
- словесные методы (рассказ, объяснение, беседа);
- практический метод (выполнение практических заданий);
- интерактивные методы (взаимодействие обучающихся между собой);
- игровой метод (использование дидактических, сюжетно-ролевых игр);
- метод контроля и самоконтроля и другие.

На занятиях могут использоваться элементы и различные комбинации методобучения по выбору педагога.

Принципы организации учебной деятельности:

- в основе обучения лежит системный, деятельностный и личностно-ориентированный подходы;
- наглядность и доступность обучения;
- учет возрастных особенностей детей при подаче учебного материала и другие.

Алгоритм учебного занятия:

I этап – организационный. Задача: подготовить обучающихся к работе на занятии. Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя, активизация внимания.

II этап – подготовительный. Задачи: настроить обучающихся на восприятие нового материала, мотивировать на учебно-познавательную деятельность. Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия.

III этап – основной, направлен на усвоение новых знаний и способов действий. Задача: восприятие и осмысление обучающимися нового материала. Содержание: использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей. Первичная проверка понимания. Использование практических заданий, которые сочетаются с объяснением соответствующего материала, а также заданий для самостоятельной работы. Происходит закрепление знаний и умений, их обобщение и систематизация.

IV этап – контрольный. Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Содержание: используются тестовые задания, виды устного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого), практические задания.

V этап – рефлексия. Задача: оценивается психологический климат на занятии, обучающиеся соотносят цели и задачи, которые были поставлены, и результаты своей деятельности.

Типы учебного занятия:

- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений,

навыков, комбинированное занятие и другие;

- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практическое занятие, интерактивная игра, соревнование и другие.

Методические материалы. Используются наглядные пособия, раздаточный материал, карточки, памятки, мультимедийные презентации, видео-, фотоматериалы.

Дидактические и методические материалы представлены в Таблице 5.

Таблица 5.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1.	Раздел 1. Вводный	Перечень вопросов для обсуждения и критерии оценивания; инструкционная карта к практической работе и критерии оценивания выполнения.
2.	Раздел 2. Цифровая иллюстрация	Мультимедийные презентации, инструкционные карты к практическим работам, методические рекомендации по проведению практических работ.
3.	Раздел 3. Создание игрового интерфейса 2D- игры.	Мультимедийные презентации, инструкционные карты к практическим работам, методические рекомендации по проведению практических работ.
4.	Раздел 4. Знакомство с Unity	Мультимедийные презентации, инструкционные карты к практическим работам, методические рекомендации по проведению практических работ.
5.	Раздел 4. Разработка мобильных игр на примере 2D- платформера.	Мультимедийные презентации, методические рекомендации по выполнению проекта.
6.	Раздел 5. Подведение итогов.	Мультимедийные презентации, методические рекомендации по защите проектов.

2.4 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для проведения занятий используются: просторное сухое светлое помещение, отвечающее санитарно-техническим нормам, с естественным доступом воздуха, легко проветриваемое, с достаточным дневным и искусственным освещением;

оборудование и материалы:

Оборудование кабинета: столы и стулья, персональные компьютеры с выходом в Интернет, программы Krita, Adobe Photoschop, SketchBook, Paint, Scretch, графические планшеты, интерактивная панель.

кадровое обеспечение программы: образовательная деятельность по реализации программы осуществляется педагогом дополнительного образования МБОУ «Гимназия №63 «Академия успеха», соответствующим требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н.

информационное обеспечение:

1. Единый национальный портал дополнительного образования детей: [Электронный ресурс]. URL: <http://dop.edu.ru>;

2.5 Рабочая программа воспитания

Цель – создание условий для усвоения детьми основных норм и правил поведения в обществе

Задачи:

- вовлечь обучающихся в разнообразные мероприятия, направленные на расширение общекультурных компетенций;
- включить обучающихся в общение со сверстниками, построенное на принципах уважения и доброжелательности;
- расширить представление о составляющих позиции активного социально ответственного гражданина, формирующейся на основе общих национальных нравственных ценностей: семья, природа, труд и творчество, социальная солидарность и других.

Формы и содержание деятельности: проводятся тематические беседы, конкурсы, викторины, организуются просмотры видеороликов и т.д.

Планируемые результаты

В результате освоения программы у обучающихся:

- будут расширены общекультурные компетенции;
- будут включены в общение со сверстниками, построенное на принципах уважения и доброжелательности;

– будут расширены представления о составляющих позиции активного социально-ответственного гражданина.

Работа с родителями/законными представителями

В рамках реализации программы организуется индивидуальная и коллективная работы с родителями (тематические беседы, консультации, родительские собрания, досуговые мероприятия).

Календарный план воспитательной работы на 2024 -2025 учебный год

Таблица 6

№ п/п	Наименование мероприятий	Форма проведения	Сроки и место проведения	Ответственные
1	Международный день анимации – 28 октября.	Беседа, викторина	Октябрь	Педагог дополнительного образования
2	Такой разный ОС (Game Edition)	Конкурс	Октябрь - ноябрь	Педагог дополнительного образования
3	Международный день художника	Беседа о искусстве и его роли в жизни современного человека.	20 декабря	Педагог дополнительного образования
4	Беседа о русских традициях	Сказки народов России в изображении художников		Педагог дополнительного образования
5	День защитника Отечества – 23 февраля	Беседа, конкурс рисунков на тему	Февраль	Педагог дополнительного образования
6	Международный женский день – 8 марта	Беседа, конкурс рисунков на тему «первые цветы весны»	Март	Педагог дополнительного образования
7	День российской анимации – 8 апреля	Викторина «аниматоры нужны и любимы» Беседа о советской мультипликации.	Апрель	Педагог дополнительного образования

	День космонавтики – 12 апреля	Беседа, конкурс рисунков на тему «Космос»		
8	Изготовление поздравительных открыток ко дню Победы	Конкурс поздравительных открыток	Май	Педагог дополнительного образования

2.7. Список литературы

1. Цвет и свет : полное пособие по теоретическим основам / 3dtotal ; [перевод с английского К. Кирилловой]. – Москва : Эксмо, 2024. – 392 с.: ил. – (Подарочные издания. Техники рисунка и живописи).
2. **Solraka** Красим персонажей в Photoshop. Пошаговые мастер-классы от художницы вебтунов. – СПб.: Питер, 2023. – 224 с.: ил. – (Серия «Рисование для начинающих»).
3. Рисунок. От теории к практике. Мастер-классы по развитию чувства цвета, света, композиции и отработке анатомии, перспективы, сторителлинга / 3dtotal ; [перевод с английского К. Кирилловой]. – Москва : Эксмо, 2023. – 288 с. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
4. Портрет. Базовый курс по рисованию людей. Основы рисунка и поиски своего стиля / 3dtotal ; [перевод с английского А.Шмелевой]. Москва : Эксмо, 2023. – 320 с.: ил. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете)
5. Дизайн существ и персонажей. Как создать портфолио концепт-художника / Марк Таро Холмс. — СПб.: Питер, 2022. — 192 с.: ил. — (Серия «Компьютерная графика и мультимедиа»)
6. Создание персонажей в Photoshop : полное руководство по цифровому рисованию / [перевод с английского И. Ислентьева]. – Москва : Эксмо, 2022. – 224 с.: ил. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
7. Скетчинг каждый день : гайд по рисованию в традиционных и диджитал-техниках / Симон Грюневальд ; [перевод с английского Е. Сибуль]. – Москва : Эксмо, 2022. – 208 с.: ил. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
8. Procreate. Учимся создавать шедевры на iPad: единственный гид по цифровой живописи / Макс Уличнэй, Симон Грюневальд, Эвелин Стокарт, Сэм Нассур. —М.: Эксмо, 2021
9. Гарни Дж. Как нарисовать то, что не существует. — Эксмо, 2021
10. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / Фасхутдинов Р. (ред.). — М.: Эксмо, 2021
11. Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр от Super Mario и Doom до Assassin's Creed и дальше / Пер. с англ. М. Панина, А. Поповой. — СПб.: Питер, 2020. — 448 с.: ил.
12. Ларкович С.Н., Куприянова А. В. Привет, Unity! Моя первая книга по созданию игр — СПб.: Наука и Техника, 2021. — 288 с., ил.
13. Корнилов А. В. Unity. Полное руководство. 2-е издание — СПб.: Наука

- и техника, 2021. — 496 с., ил.
14. Гарни Дж. Свет и цвет. Подробное пособие по рисованию для начинающих и профессионалов. — Эксмо, 2020
 15. Джефф Вандермеер. Книга чудес: Иллюстрированное пособие по созданию художественных миров. — М.: Издательства АСТ, 2020.
 16. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. — М.: 2019

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата (план)	Дата (факт)	Тема занятия	Кол- во часов	Форма занятия, тип занятия	Место проведения	Виды контроля
Возрастная группа 13 -14 лет							
1.	6.09		Введение в программу. Актуализация знаний. Сторителлинг. Как придумать интересного персонажа.	2	Беседа/ Комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос, тестирование
2.	13.09		Персонаж. Варианты слияния и анализ антропоморфных персонажей в мультфильмах, фильмах, играх.	2	Беседа/ Практическое задание	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
3.	20.09		Персонаж. Способы создание чистового скетча/лайна.	2	Беседа / комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
4.	27.09		Персонаж. Свет и цвет. Основы формы. Виды света. Взаимодействие света и цвета.	2	Беседа / комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос, практическое задание
5.	4.10		Персонаж. Работа с цветом. Способы покраски персонажа.	2	Беседа / комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
6.	11.10		Объекты и материалы. Дерево, камень, металл.	2	Беседа / комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
7.	18.10		Объекты и материалы. Дерево, камень, металл. Особенности текстур в казуальной графике.	2	Беседа / комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос, практическое задание, кроссворд
8.	25.10		Фон. Проработка акцентной зоны и разбивка по важности для зрителя.	2	Беседа / комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос, практическое задание
9.	1.11		Такой разный ОС (Original Character).	2	Консультирование/ самостоятельная работа	Кабинет	Наблюдение

10.	8.11		Обзор онлайн-редактора Figma. Интерфейс программы, инструменты.	2	Беседа/комбинированное	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
11.	15.11		Основы дизайна игровых интерфейсов.	2	Интерактивная игра / Получение новых знаний	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
12.	22.11		Работа с референсами и выбор стиля. Этапы отрисовки элементов интерфейса.	2	Беседа / Практическое задание	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
13.	29.11		Разработка элементов интерфейса: валюта, иконки, кнопки.	2	Практическое задание	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
14.	6.12		Игровое окно. Структура и композиция. Этапы создания игрового окна.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
15.	13.12		Принципы рисования иконок. Разработка окна уровня.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
16.	20.12		Концепт окна уровня и покраска. Рендер окна уровня.	2	Практическое задание	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
17.	27.12		Геймдизайн как ремесло. Обзор онлайн конструкторов игр (Pocket Platformer).	2	Беседа	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
18.	3.01			2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
19.	10.01			2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос

20.	17.01		Рocket Platformer. Принцип работы. Проектирование уровня.	2	Беседа / получение новых знаний/ Практическое занятие.	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
21.	24.01		Рocket Platformer. Принцип работы. Проектирование уровня (окончание).	2	Практическое занятие.	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
22.	31.01		Основы управления в Unity. Создание нового проекта.	2	Беседа / получение новых знаний/Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
23.	7.02		Перемещение, вращение и масштабирование игровых объектов.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
24.	14.02		Помещение объекта на сцену и изменение его свойств	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, практическое задание
25.	21.02		Магазин ассетов. Экспорт пакета с ассетами.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
26.	28.02		Анимация объектов.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
27.	7.03		Основы программирования на примере языка C#	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
28.	14.03		Основы программирования на примере языка	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
29.	21.03		Полиморфизм, наследование и инкапсуляция	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
30.	28.03		Советы по работе над концептом игры	2	Беседа/Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
31.	4.04		Работа со спрайтами.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос

32.	11.04		Работа со спрайтами (продолжение)	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
33.	18.04		Работа со спрайтами (окончание)	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
34.	25.04		Делаем управление для персонажа.	2	Практические задания	Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
35.	16.05		Сборка игры.	2		Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
36.	23.05		Сборка игры (окончание).	2		Кабинет	Наблюдение, беседа, опрос
37.	30.05		Подведение итогов.	2	Беседа	Кабинет	защита проектов, обсуждение
ИТОГО				72			

Критерии оценивания

Уровень	Критерии оценки поведения
Отсутствие интереса	Интерес практически не обнаруживается. Исключение составляет яркий, смешной, забавный материал.
Реакция на новизну	Интерес возникает лишь на новый материал, касающийся конкретных фактов, но не теории.
Любопытство	Интерес возникает на новый материал, но не на способы решения.
Устойчивый учебно-познавательный интерес	Интерес возникает к общему способу решения задач, но не выходит за пределы изучаемого материала.
Обобщенный учебно-познавательный интерес	Интерес возникает независимо от внешних требований и выходит за рамки изучаемого материала. Ориентир на общие способы решения системы задач.

Уровни:

Шкала позволяет выявить уровень сформированности учебно-познавательного интереса в диапазоне шести качественно различающихся уровней, указанный в таблице.

Уровень 1 может быть квалифицирована как несформированность учебно-познавательного интереса; уровни 2 и 3 как низкий, уровень 4 – удовлетворительный, уровень 5 – высокий.

Критерии оценки практической работы:

- актуальность и современный подход к выполнению работы;
- оригинальность и креативность идеи;
- качество графического исполнения;
- качество технологического исполнения;
- эффективность использования компьютерных технологий;
- самостоятельность выполнения работы;
- инновация и рационализаторство;
- наглядность и графическая выразительность (использование фото, чертежей, эскизов, схем, диаграмм и пр.)