

Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:
«Проектная и исследовательская деятельность как способ
формирования метапредметных результатов обучения в
условиях реализации ФГОС»

_____ Харитонов Андрей Викторович _____

Фамилия, имя, отчество

_____ Гимназия №21, г.о. Электросталь _____

Образовательное учреждение, район

На тему:
Образовательная программа внеурочной
деятельности курса
«Программирование игр на Construct 3 (5-7 классы)»

Жанр работы: образовательная программа внеурочной деятельности курса «Программирование игр на Construct 3»

Образовательное учреждение: гимназия г.о. Электросталь

Формы проектной деятельности: в течение курса – учебные мини-проекты, в конце курса – защита индивидуального игрового проекта

Перспективы развития исследовательской/проектной деятельности в учреждении и профессиональной деятельности автора: метод проектов активизирует познавательную деятельность учащихся и значительно отличается от обычной учебной деятельности, поэтому учащиеся обычно с большим интересом подключаются к этому виду деятельности. Поэтому данный метод я использую сейчас и обязательно продолжу использовать и в дальнейшем.

Пояснительная записка

Курс «Программирование игр на Construct 3» рассчитан на детей 5-7 классов и даёт возможность изучить принципы создания небольших двумерных игр на данном движке. Каждая пройденная тема закрепляется практикой, на которой создаются учебные мини-проекты с использованием изученных объектов. После прохождения всех основных тем начинается блок практики, где создаются более сложные проекты игр, а затем начинается разработка собственного проекта, завершающаяся его защитой.

Цель: сформировать у учащихся представления о принципах создания двумерных игр с помощью Construct 3, организовать проектную научно-познавательную деятельность творческого характера; сформировать у школьника познавательный интерес к учёбе и

Задачи программы

Обучающие:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «действие», «поведение»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных игр;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов

Задачи программы

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность и познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Задачи программы

Воспитательные:

- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы

Общая характеристика

Мы живем в век информатизации общества. Одно из самых увлекательных занятий настоящего времени - программирование.

Обучение основам программирования игр в таком возрасте должно быть простым и понятным. Основной упор в Construct 3 идёт на «визуальное» программирование, в котором с помощью «блоков» строится вся логика игры. С их же помощью задаются события игры и действия, которые должны быть выполнены при срабатывании этих событий.

Данная программа обучения основана на преимуществах дополнительного образования и призвана дать необходимые знания и умения в области изучения компьютерных технологий для школьников, а также выявить способных, талантливых детей и развить их способности; дает большие возможности для творческого развития детей, предусматривая индивидуальный подход к ребенку.

Общая характеристика

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы состоит в том, что, изучая программирование в Construct 3, у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для моделирования.

Набор обучающихся – свободный, по желанию детей и их родителей.

Режим организации занятий:

общее количество часов в год — 36 часов;

количество часов в неделю: 1 час.

Прогнозируемые результаты

В результате обучения учащиеся будут уметь:

- создавать небольшие двумерные игры, используя Construct 3;
- самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

Прогнозируемые результаты

В результате обучения учащиеся будут уметь:

- уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формировать и развивать компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий.
- формировать ответственного отношения к учению;

Требования к уровню освоения материала

В результате школьник, участвующий в проектной научно-познавательной деятельности, будет:

Знать:

- отдельные способы планирования деятельности;
- составление плана предстоящего проекта в виде рисунка, схемы;
- составление плана предстоящего проекта в виде таблицы объектов, их свойств и взаимодействий;
- разбиение задачи на подзадачи;

Уметь:

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на подзадачи; проанализировать результат и сделать выводы;

Требования к уровню освоения материала

Уметь:

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на подзадачи; проанализировать результат и сделать выводы;

Получат навыки:

- ведения дискуссии;
- донесения своих мыслей до других.

Получат возможность:

- постепенно учиться программированию;
- реализовать свои творческие желания;
- получать живой отклик от единомышленников;
- оценить свои творческие способности.

Темы курса

Основные принципы программирования на Construct 3

Основы Construct 3. Объект «Sprite». Поведение «8 Direction». Событие «On collision with another object». Глобальные переменные. Объект «Text». Объекты «Button», «Text Input». Поведение «Bullet», «Rotate». Параллакс. Объект «Tiled Background». Поведения «Platform», «Solid». Объект «Tilemap». Работа с тайлами...

Практика создания проектов

Проект «Top-Down шутер». Подготовка спрайтов, создание анимации. Подсчёт «очков». Создание системы «уровней». Проект «Физическая катапульта». Подготовка спрайтов, создание анимации. Работа с «блоками». Добавление нестандартных «блоков». Подсчёт «очков». Создание редактора уровней. Завершение игры. Проект «Платформер». Подготовка спрайтов, создание анимации. Создание уровня, заметно превышающего размеры окна...

Работа над итоговым проектом

Определение темы проекта и составление подробного плана. Описание игрового мира и процесса игры. Создание графической составляющей игры: локации, персонажи, предметы. Разработка итогового проекта..

Защита проектов