

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО
на методическом совете
Протокол № 4 от 06.03.2026 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
ЦТТР «Планета талантов»
Н.Н. Малеева
Приказ № 29-г от 01.06.2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«IT-гений»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: с 8 до 10 лет
Срок реализации: 1 год

Составители:
Белова Анастасия Андреевна
педагог дополнительного образования

Ачинск
2026

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-гений» технической направленности, имеет стартовый уровень реализации содержания.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 «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»;

6. Локальные акты МБУ ДО «ЦТиР «Планета талантов».

Актуальность программы обусловлена как общественными потребностями в развитии ИТ-компетентности, так и её практической значимостью для личностного роста ребёнка:

1. Соответствие стратегическим задачам.

Программа согласуется с Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года и приоритетными направлениями научно-технологического развития страны. Она помогает решать задачу формирования технически грамотных и креативных личностей, готовых к инновациям.

2. Удовлетворение социального запроса.

Родители и сами дети всё чаще ищут образовательные программы, которые сочетают увлекательную форму подачи материала с реальной пользой для развития мышления и навыков. Minecraft как популярная игра становится отличным «входным билетом» в мир программирования, пробуждая интерес к техническим дисциплинам.

3. Развитие ключевых компетенций.

Занятия способствуют формированию логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, креативности и умения анализировать задачу. Дети учатся разбивать сложную задачу на простые шаги, планировать свои действия и работать над проектом - всё это важные навыки для будущей жизни.

Новизна данной программы заключается в том, что она строится вокруг активного взаимодействия школьников с современными компьютерными играми и платформами. Обучающиеся не просто пассивно воспринимают теорию, а сразу же применяют полученные знания на практике, развивая личные игровые и стратегические навыки.

Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

Отличительные особенности программы заключаются в комплексном подходе, который сочетает игровую среду, современные педагогические методики и практическую направленность:

1. Постепенное усложнение.

Материал подаётся последовательно: на каждом этапе ученик решает задачи, которые требуют использовать всё больше возможностей среды. Так ребёнок плавно наращивает навыки - от простых алгоритмов к более сложным сценариям.

2. Акцент на проектной деятельности.

Ключевая особенность - превращение обучения в практику. Дети не просто выполняют упражнения, а самостоятельно разрабатывают игровые миры, создают интерактивные механизмы, пишут сценарии. В финале они защищают свой проект, что развивает навыки самоорганизации, умение презентовать идею и работать с аудиторией.

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы составляет 8-10 лет. Группы комплектуются по разновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, группы разнополовые, наполняемость группы не менее 10 человек.

Срок реализации и объём учебных часов.

Срок реализации программы – 1 год.

Сокращенный курс по программе составляет 72 часа. Полный курс по программе составляет 144 часа.

Сокращенный курс

Год обучения	1
Количество часов в неделю по годам	2
Количество часов по программе в год	72

Полный курс

Год обучения	1
Количество часов в неделю по годам	4
Количество часов по программе в год	144

Форма обучения по программе – очная.

Режим занятий составляется в соответствии с СанПиН 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра:

Для сокращенного курса:

- 1 раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с 10-минутным перерывом.

Для полного курса:

- 2 раза в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с 10-минутным перерывом.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: развитие интеллектуальных способностей средствами изучения визуальных сред программирования на примере компьютерных игр Minecraft и Counter Strike 2

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с различными жанрами игр;
- познакомить со структурой и ручным управлением;
- познакомить с режимами игр;
- познакомить с ключевыми аспектами геймплея;
- познакомить с правилами киберспортивных дисциплин.

Развивающие:

- развить логическое и творческое мышление;
- развивать навыки декомпозиции;
- развить навыки работы в группе.

Воспитательные:

- сформировать мотивации к изучению IT-сферы.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Для программы на 72 часа

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	1	1	-	
1.	Введение в Minecraft	32	13	19	
1.1	Знакомство с Minecraft. Ручное управление	3	2	1	Тестирование
1.2.	Изучаем структуру игры в Minecraft.	7	1	6	Устный опрос
1.3.	Знакомство с несколькими простыми механизмами (компас,	5	4	1	Практическая работа

	карта, атематические фермы в игре)				
1.4.	Изучение координат в Minecraft	7	4	3	Практическая работа
1.5.	Знакомство со сложным механизмом (редстоун)	4	-	4	Практическая работа
1.6.	Создание собственных проектов в Minecraft (дом, статуи, замки, теплицы)	6	2	4	Творческое задание
	Промежуточная (полугодовая) аттестация	2	-	2	Презентация работ
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
2.	Введение в Counter Strike 2	31	7	24	
2.1.	Знакомство с Counter Strike 2. Ручное управление.	6	2	4	Практическая работа
2.2.	Знакомство с картами de_anubis, de_mirage de_nuke, de_dust	6	2	4	Викторина
2.3.	Знакомство с игровыми ролями, выражениями.	7	1	6	Ролевая игра
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
2.4.	Рассмотрение правил киберспортивных дисциплин	6	2	4	Тестирование
2.5.	Подготовка к соревнованиям по игре Counter Strike 2	6	-	6	
	Итоговая аттестация	3	-	3	Соревнование
	Воспитательное мероприятие №3	1	1	-	
ИТОГО:		72	22	50	

Для программы на 144 часа

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/
		всего	теория	практика	

					контроля*
	Вводное занятие	2	2	-	
1.	Введение в игру Minecraft	64	26	38	
1.1	Знакомство с игрой Minecraft. Ручное управление	6	4	2	Тестирование
1.2	Изучаем структуру игры в Minecraft.	14	2	12	Устный опрос
1.3	Знакомство с несколькими простыми механизмами (компас, карта, автоматические фермы в игре).	10	8	2	Практическая работа.
1.4	Изучение координат в Minecraft	14	8	6	Практическая работа
1.5	Знакомство со сложным механизмом (редстоун)	8	-	8	Практическая работа
1.6	Создание собственных проектов в Minecraft (дом, статуи, замки, теплицы)	12	4	8	Творческое задание
	Промежуточная (полугодовая) аттестация	2	-	2	Презентация работ
	Воспитательное мероприятие №1	2	-	2	
2.	Введение в Counter Strike 2	68	14	54	
2.1	Знакомство с Counter Strike 2. Ручное управление.	12	4	8	Практическая работа
2.2	Знакомство с картами (de_anubis, de_mirage de_nuke, de_dust)	12	4	8	Викторина
2.3	Знакомство с игровыми ролями, выражениями.	14	2	12	Ролевая игра
	Воспитательное	2	-	2	

	мероприятие №2				
2.4	Рассмотрение правил киберспортивных дисциплин	12	4	8	Тестирование
2.5	Подготовка к соревнованиям по игре Counter Strike 2	18	-	18	
	Итоговая аттестация	6	-	6	Соревнование
	Воспитательное мероприятие №3	2	-	2	
ИТОГО:		144	42	106	

4. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ

Для программы на 72 часа

Вводное занятие (1 час)

Теория (1 ч.). Вводный инструктаж. Краткий обзор по программе. Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Организационные вопросы.

1. Раздел Введение в игру Minecraft

1.1 Тема Знакомство с игрой Minecraft. Ручное управление (3 часа)

Теория (2 ч.): Первичный инструктаж по ТБ. Интерфейс игры. Персонажи и объекты. Миры. Пути перемещения объектов. Создание исполнителя. Перемещение и установка блоков.

Практика (1 ч.): Практическая работа «Строим мост»

1.2 Тема Изучаем структуру игры в Minecraft (7 часов)

Теория (1 ч.): Знакомство с генерацией объектов (деревни, крепости, шахты и руины). Ресурсы (материалы, еда, средства передвижения). Особенности игры, режимы игры.

Практика (6 ч.): Обучающая игра в мирах с использованием структур.

1.3.Тема Знакомство с несколькими простыми механизмами (компас, карта, атематические фермы в игре) (5 часов)

Теория (4 ч.): Знакомство с механизмами их отличительные черты.

Практика (1 ч.): Одиночная игра с использованием изученных механизмов.

1.4.Тема Изучение координат в Minecraft (14 часов)

Теория (8 ч.): Изучения расположения координат. Для чего нужны координаты?

Практика (6 ч.): Знакомство с координатами и расположения персонажа.

1.5.Тема Знакомство со сложным механизмом (редстоун) (8 часов)

Практика (8 ч.): Поиск редстоуна и строительство (электрические рельсы, раздатчик, поршень, лампа, мишень, сборщик урожая, и тд.)

1.6. Тема Создание собственных проектов в Minecraft (дом, статуи, замки, теплицы) (12 часов)

Теория (4 ч.): Изучение масштаба проекта. Подсчет диаметра, ширины, высоты проекта. Определение проекта включая механизмы.

Практика (8 ч.) Осуществление проекта по заданным параметрам.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (2 часа)

Практика (2 ч): Презентация работ.

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

2. Раздел «Введение в Counter Strike 2»

2.1 Тема Знакомство с Counter Strike 2. Ручное управление (12 часов)

Теория (4 ч.): Знакомство и игрой и ее комплектующие.

Практика (8 ч.): Пробная игра.

2.2 Тема Знакомство с картами: de_anubis, de_mirage de_nuke, de_dust 2 (12 часов)

Теория (4 ч.): Знакомство с картами игрового процесса.

Практика (8 ч.): Обучающая игра на картах.

2.3 Тема Знакомство с игровыми ролями, выражениями (14 часов)

Теория (2 ч.): Какие виды ролей существуют. Как игра влияет на роль.

Практика (12 ч.): Отработка выбранных ролей.

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

2.4 Тема Рассмотрение правил киберспортивных дисциплин (12 часов)

Теория (4 ч.): Правила вида спорта «Компьютерный спорт».

Практика (8 ч.): Тренировка.

2.5 Тема Подготовка к соревнованиям по игре Counter Strike 2 (6 часов)

Практика (6 ч.): Тренировка

Итоговая аттестация (3 часа)

Практика (3 ч): Соревнование.

Воспитательное мероприятие №3 (1 час)

Для программы на 144 часа

Вводное занятие (2 часа)

Теория (2 ч.). Вводный инструктаж. Первичный инструктаж по ТБ. Краткий обзор по программе. Организационные вопросы.

1. Раздел Введение в игру Minecraft

1.1 Тема Знакомство с игрой Minecraft. Ручное управление (6 часов)

Теория (4 ч.): Интерфейс игры. Персонажи и объекты. Миры. Пути перемещения объектов. Создание исполнителя. Перемещение и установка блоков.

Практика (2 ч.): Практическая работа «Строим мост».

1.2 Тема Изучаем структуру игры в Minecraft (14 часов)

Теория (2 ч.): Знакомство с генерацией объектов (деревни, крепости, шахты и руины). Ресурсы (материалы, еда, средства передвижения). Особенности игры. Режимы игры.

Практика (12 ч.): Обучающая игра в мирах с использованием структур.

1.3 Тема Знакомство с несколькими простыми механизмами (компас, карта, атематические фермы в игре) (10 часов)

Теория (8 ч.): Знакомство с механизмами и их отличительные черты.

Практика (2 ч.): Одиночная игра с использованием изученных механизмов.

1.4 Тема Изучаем координаты в Minecraft (14 часов)

Теория (8 ч.): Изучения расположения координат. Для чего нужны координаты?

Практика (6 ч.): Знакомство с координатами и расположения персонажа.

1.5 Тема Изучение редстоуна (12 часов)

Теория (4 ч.): Изучение работы механизма

Практика (8 ч.): Поиск редстоуна и строительство (электрические рельсы, раздатчик, поршень, лампа, мишень, сборщик урожая, и тд.)

1.6. Тема Создание собственных проектов в Minecraft (дом, статуи, замки, теплицы)

Теория (4 ч.) Изучение масштаба проекта. Подсчет диаметра, ширины, высоты проекта. Определение проекта включая механизмы.

Практика (8ч.) Осуществление проекта по заданным параметрам.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (2 часа)

Практика (2 ч): Презентация проекта.

Воспитательное мероприятие №1 (2 час)

Тема Промежуточная (полугодовая) аттестация (4 часа)

Практика (4 ч): Показ презентации.

2. Раздел «Введение в Counter Strike 2»

2.1 Тема Знакомство с Counter Strike 2. Ручное управление. (12 часов)

Теория (2 ч.): Знакомство с игрой и ее комплектующие.

Практика (4 ч.): Пробная игра.

2.2 Тема Знакомство с картами: de_anubis, de_mirage de_nuke, de_dust 2 (12 часов)

Теория Знакомство с картами игрового процесса. (2 ч.)

Практика Обучающая игра на картах (4 ч.):

2.3 Тема Знакомство с игровыми ролями, выражениями (14 часов)

Теория (1 ч.): Какие виды ролей существуют. Как игра влияет на роль. Практика (13 ч.):

Практика (6 ч.): Отработка выбранных ролей.

Воспитательное мероприятие №2 (2 час)

2.4 Тема Рассмотрение правил киберспортивных дисциплин (12 часов)

Теория (6 ч.): Правила вида спорта компьютерный спорт

Практика (6 ч.): Тренировка

2.5 Тема Подготовка к соревнованиям по игре Counter Strike 2 (18 часов)

Практика (18 ч.): Тренировка

Итоговая аттестация (6 часов)

Практика (6 ч): Соревнование.

Воспитательное мероприятие №3 (2 часа)

5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные результаты:

- знают различные виды жанров игр;
- знают структуру игр и ручное управление;
- знают режимы игр;
- знают ключевые аспекты геймплея;
- знают правила киберспортивных дисциплин.

Метапредметные результаты:

- проявляют логическое и творческое мышление;
- демонстрируют навыки декомпозиции;
- демонстрируют навыки работы в группе.

Личностные результаты:

- сформирована мотивация к изучению IT-сферы.

6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения аттестации
1.	2026-2027	01.09.2026	31.05.2027	36	72	144	2 академических часа 2 раза в неделю	Промежуточная (полугодовая) аттестация в сроки 01-21.12.2026 Итоговая аттестация в сроки 27.04.-17.05.2027
2.					36	72	2 академических часа 1 раз в неделю	

7. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

Материально-техническое обеспечение:

- сведения о помещении, в котором проводятся занятия: учебный кабинет;
- перечень оборудования учебного помещения, кабинета: шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов, столы и стулья для обучающихся и педагога;
- перечень технических средств необходимого для проведения занятий: персональный компьютер, клавиатура, компьютерная мышь, наушники, интерактивная доска;
- перечень материалов для занятий, приобретаемых, при необходимости, за счёт спонсорских средств: тетрадь, ручка, карандаш, фломастеры.

Информационное обеспечение: аудио-, видео-, фото-, интернет-источники, цифровые, учебные и другие информационные ресурсы, обеспечивающие реализацию программы:

- <https://rideo.tv/video/96509/> - видео пособие для педагогов. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров

- <https://postnauka.org/talks/41340> - статья Game Studies: Как изучают видеоигры?

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим образование - не ниже средне - профессионального или педагогическое.

8. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

– промежуточный контроль (декабрь).

Форма проведения: презентация работ.

– итоговый контроль (апрель-май).

Форма проведения: соревнование.

Фонд оценочных материалов представлен в конце программы.

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При реализации программы используются следующие **методы обучения:**

- словесные (устное изложение, беседа, объяснение, диалог);

- наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение);

- практические (упражнения, практикум, ролевые игры, мастер-классы, работа по образцу).

При реализации программы используются следующие **методы воспитания:** упражнения, убеждения, поощрения.

Программа предусматривает такие **формы организации образовательного процесса**, как индивидуальная и групповая.

Занятия проводятся в форме: игра, соревнование, практикум, мастер - класс.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии**: технология группового обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающая технология.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- схематический (схемы, рисунки, памятки стратегий в разных ситуациях, шаблоны для оформления тактических планов);
- картинный (иллюстрации, презентации, фотоматериалы);
- смешанный (видеоуроки, лекции по играм (Minecraft, Counter-Strike));
- дидактические пособия (карточки решений логических задач, связанных с механикой игры, рабочие тетради, раздаточный материал, вопросы и задания для устного опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.);
- тематические подборки материалов, сценариев воспитательных мероприятий, игр.

10. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Эффективность реализации программы будет оцениваться согласно заявленным результатам (предметным, метапредметным и личностным).

В рамках каждого планируемого результата (предметного, метапредметного и личностного) сформулированы измеряемые критерии.

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень (высокий, средний, низкий).

**Таблица критериев сформированности
предметных, метапредметных, личностных результатов
для промежуточной и итоговой аттестаций**

Результаты	Критерии	Уровни
Предметный результат: - знает различные виды жанров игр	1. Способность назвать и рассказать суть каждого вида игр	Высокий уровень: называет без подсказок суть жанров
		Средний уровень: называет суть жанра с помощью педагога
		Низкий уровень: не знает виды жанров и их суть
- знает структуру игр и ручное управление	1. Понимает взаимосвязь составных частей и	Высокий уровень: может самостоятельно назвать основные части игры,

	строение изучаемых видов игр; способность использовать в работе комбинации клавиш	показывает ручное управление
		Средний уровень: с помощью педагога называет части игры, показывает ручное управление
		Низкий уровень: не может назвать части игры и путается в управлении
- знает режимы игр	1. Демонстрация в процессе прохождения игры разных уровней сложности	Высокий уровень: называет и объясняет режимы в играх
		Средний уровень: объясняет с уточняющими вопросами режимы в играх
		Низкий уровень: не может объяснить режим в играх
- знает ключевые аспекты геймплея	1. Понимание, как складывается весь игровой процесс (как устроена игра, какие правила в ней есть, какие задачи ставит перед игроком и какой опыт это формирует)	Высокий уровень: уверенно рассуждает об основных компонентах геймплея (механики и системы; цели и вызовы; прогрессия и развитие; обратная связь и подкрепление; интерактивность и свобода выбора; нарратив и контекст; баланс сложности; эмерджентность; режиссура опыта; социальный аспект)
		Средний уровень: понимает, что в игре есть какие-то правила, цели, механики, но не может чётко разобрать, как именно они работают вместе, какие есть нюансы, где подвох и как выстроить стратегию
		Низкий уровень: не видит слабых мест в дизайне конкретной игры, не может оценить, насколько хорошо выстроен игровой цикл
- знает правила киберспортивных дисциплин	1. Умение называть правила киберспортивных	Высокий уровень: называет без помощи педагога все правила киберспорта

	дисциплин	Средний уровень: называет с помощью педагога киберспортивные правила Низкий уровень: не может назвать правила киберспортивных дисциплин
Метапредметный результат: - проявляет логическое и творческое мышление	1.Способность выявлять закономерности, строить причинно-следственные связи и принимать решения на основе данных	Высокий уровень: кратко и точно формулирует суть сложных решений
		Средний уровень: задаёт уточняющие вопросы
		Низкий уровень: затрудняется выделить главное из информации
	1.Способность рассматривать проблему с разных точек зрения	Высокий уровень: с легкостью решает проблему без помощи педагога
		Средний уровень: с затруднением приходит к ответу
		Низкий уровень: не даёт никаких ответов на проблему
- демонстрирует навыки декомпозиции	1. Способность структурировать работу, сделать её более понятной, эффективной, оценить время и ресурсы, необходимые для каждого этапа, а также контролировать прогресс	Высокий уровень: чётко формулирует конечную цель, делит работу на логические блоки, детализирует шаги и учитывает связи между ними, расставляет приоритеты, устанавливает сроки, продумывает риски, отслеживает прогресс
		Средний уровень: дробит задачи на слишком мелкие части, забывает проводить мини-ревизии плана по ходу работы
		Низкий уровень: не умеет самостоятельно разделять сложные задачи, цели или проект на более мелкие, управляемые части или этапы
- демонстрирует навыки работы в группе	1. Способность работать сообща, решая общую задачу,	Высокий уровень: прислушивается к чужим мнениям, может обосновать

	умение обосновать свой выбор	свой выбор не вступая в конфликт
		Средний уровень: тяжело прислушивается к чужим мнениям, не всегда может обосновать свой выбор, не вступая в конфликт
		Низкий уровень: не прислушивается к чужим мнениям, не может обосновать свой выбор без конфликта
Личностный результат: - сформирована мотивация к изучению IT-сферы	1. Готовность активно осваивать эту область знаний	Высокий уровень: не просто интересуется технологиями, а понимает, зачем ему это нужно; пробует создавать собственные проекты; участвует в проектах или хакатонах
		Средний уровень: пробует создавать собственные проекты
		Низкий уровень: нет устойчивого желания систематически учиться, преодолевать сложности, искать сложные задачи или связывать знания с личными целями

11. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013. – С. 90-96.

2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.

3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление

5. Windows 10.– СПб.: Наука и Техника, 2016. – 192 с.

Литература, рекомендуемая для обучающихся для успешного освоения данной образовательной программы:

1. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina (дата обращения 20.04.2021)

2. Панфилов К., Почему киберспорт — это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

Литература, рекомендуемая для родителей обучающихся в целях расширения диапазона образовательного воздействия и помощи родителям в обучении и воспитании ребенка.

1. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)

2. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina (дата обращения 20.04.2021)

3. Панфилов К., Почему киберспорт — это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Задания разработаны в соответствии с учебным планом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «IT-гений» и выбранными видами контроля.

1. Декабрь – промежуточный контроль

Форма демонстрации: презентация работ

Форма фиксации: ведомость аттестации

Описание задания для контроля:

Показ скриншотов и продуманный рассказ о том, как обучающийся или группа реализовали идею, какие знания применили и что в итоге получилось.

Рекомендации к структуре презентации работы:

1. Титульный слайд.

Название проекта, имя автора, возможно, краткая визуальная метафора (например: «Мой виртуальный город» или «Автоматизированная ферма»). Здесь же можно сразу обозначить цель: что хотелось доказать или чему научиться.

2. Введение и обоснование.

Почему выбрана именно эта тема? В чём её актуальность? Здесь автор объясняет замысел: например, проект про исторический город помогает лучше узнать прошлое, а автоматизация рутинных задач в игре показывает, как программирование упрощает жизнь. Можно упомянуть, какие знания из школьных предметов были применены (математика, логика, история).

3. Основная часть: что сделано и как.

Это сердце презентации. Покажите скриншоты или видео созданного в Minecraft мира, построек, механизмов. Для каждого ключевого элемента сделайте отдельный слайд:

для автоматизированной фермы - как скрипт сажает семена, использует костную муку и собирает урожай;

для лабиринта - как алгоритм генерирует коридоры и где спрятаны «сокровища»;

для мини-игры - правила, как игрок взаимодействует с миром (собирает предметы, избегает препятствий);

для сложных систем (например, с модом ComputerCraft или языком Lua) - как устроена автоматизация добычи или система безопасности.

Поясните, какие инструменты, блоки или языки программирования использовались (блочное программирование в самой игре, Python, JavaScript с библиотеками). Если были сложности и как их преодолели - тоже расскажите.

4. Анализ и выводы.

Что нового узнали? Какие навыки развили (алгоритмическое мышление, пространственное воображение, умение работать в команде, если проект групповой)? Что получилось хорошо, а что можно улучшить в следующий раз? Можно добавить планы на развитие проекта.

5. Заключение.

Краткий итог: достигнута ли цель, какие выводы сделаны, что мотивирует продолжать заниматься этим направлением.

2. Апрель – май – итоговый контроль.

Форма демонстрации: соревнование (по Counter-Strike 2)

Форма фиксации: ведомость аттестации.

Описание задания для контроля:

Как устроены такие турниры

Обычно они проходят в несколько этапов:

- **Отборочный (онлайн-стадия).** На этом этапе команды соревнуются между собой. Часто используется швейцарская система - она позволяет провести турнир с большим числом участников, распределяя их по группам без жёсткого выбывания после одного поражения.

- **Плей-офф.** Лучшие команды из отборочного этапа попадают в плей-офф, где разыгрывают медали и призы.

- **Финал.** Финальная стадия может проходить как в онлайн-, так и в очном формате.

Состав команд

В каждой команде обычно **5 основных игроков** и **до 2 запасных**. Важно, чтобы все участники представляли одно учебное заведение.

Технические требования

- **Версия игры:** только последняя официальная версия из Steam. Использование модов, эмуляторов или сторонних программ, дающих неспортивное преимущество, запрещено.

- **Аккаунт:** каждый участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и никнейм. Передача аккаунта другим игрокам или участие в нескольких командах одновременно не допускается.

- **Платформа:** матчи проводятся на специализированных онлайн-платформах, например, VSCL.

Правила проведения матчей

- **Формат игры:** чаще всего это матч 5x5 в соревновательном режиме (Competitive).

- **Количество раундов:** обычно играется одна карта, и побеждает команда, которая первой наберёт 16 раундов (при ничьей после 15 раундов назначается овертайм).

- **Выбор карт:** на разных этапах турнира карты могут выбираться по-разному. На отборочных этапах часто используется система **Ban/Ban/Ban/Decider**, а в финале - **Ban/Ban/Pick/Decider**.

- **Подтверждение готовности:** перед началом матча капитан команды должен подтвердить готовность в чате. Если этого не сделать вовремя, команде может быть засчитано техническое поражение.

- **Протест:** если команда не согласна с результатом матча, она может подать протест через интерфейс платформы в течение определённого времени.

Требования к участникам

- **Честная игра:** участники обязаны соблюдать принципы спортивного поведения, не использовать нечестные приёмы.

Награды

Победители и призёры получают медали, грамоты, а также могут быть награждены ценными призами от организаторов или партнёров.