

Управление образования администрации Кандалакшского муниципального округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр «Ровесник»
имени Светланы Алексеевны Крыловой»
Кандалакшского муниципального округа

ПРИНЯТА
педагогическим советом
от 17.04.2026 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
от 17.04.2026 г. № 51-г
Директор  О. Ю. Савенкова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт»
Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень сложности: стартовый

Автор-составитель:
Забродина Екатерина Игоревна,
педагог дополнительного
образования

г. Кандалакша, 2026

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт» разработана с учетом:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 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»;
- Письма Министерства просвещения Российской Федерации от 23.01.2026 № АБ-254/06 «О направлении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;
- Устава МАУДО ДЮЦ «Ровесник» им. С. А. Крыловой.

Направленность: техническая.

Актуальность программы:

Актуальность программы «ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт» обусловлена общественной потребностью в формировании технически грамотных молодых людей и в предоставлении обучающимся 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.

Отличительная особенность

Отличительная особенность данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что освоение методики программирования в среде Майнкрафт (изучение отдельных команд, элементов, атрибутов, действий, составление алгоритмов) происходит на примере разработки отдельных алгоритмов в игровой среде с возрастающей степенью сложности. Последовательность разрабатываемых программ выбрана такая, что на каждом следующем этапе обучающийся будет использовать все больше возможностей изучаемой среды для создания все более сложных алгоритмов. После освоения программы «ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт» обучающиеся смогут применять полученные знания для освоения любого языка программирования.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт» предназначена для детей в возрасте 9-11 лет, мотивированных к обучению и интересующихся компьютерными играми или информационными технологиями.

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса.

Форма обучения - очная. Может использоваться электронное обучение с применением дистанционных образовательных технологий по санитарно-эпидемиологическим, климатическим и другим основаниям.

Форма организации занятий – всем составом. Состав группы – постоянный. Количество детей в группе 12 человек

Допускается дополнительный набор обучающихся в течение учебного года, если есть вакантные места.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Занятия по типу проведения: комбинированные. Теоретическая часть обеспечивает реализацию основной идеи программы. Практическая часть занимает большее количество времени.

Возможные формы проведения занятий: беседа, конкурс, соревнование, игровая программа, открытое занятие, мастер-класс, мастерская, практическое занятие; занятие-соревнование; экскурсия; воркшоп (рабочая мастерская — групповая работа, где все участники активны и самостоятельны); консультация; выставка.

Учитывая психологические особенности и индивидуальное развитие обучающихся, цель и задачи содержания учебного материала, а также условия программы, занятия проводятся с применением разнообразных методов и приемов обучения.

Основной метод работы в объединении – проектная и исследовательская деятельность.

Также применяются следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (демонстрация видеоматериалов, презентаций, иллюстраций, приемов исполнения, работа по образцу), практические (выполнение практических заданий); кейс-метод.

Виды учебной деятельности: решение поставленных задач; просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов; объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений; анализ проблемных учебных ситуаций; построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных; проведение исследовательского эксперимента; поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе; выполнение практических работ; подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников информации.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Практический и теоретический материал подаётся в ходе занятий в группах до 12 человек. В малых группах реализуются учебные кейсы, в процессе командной работы над которыми у обучающихся возникает запрос на учебный материал. Занятия проводятся в смешанном виде с использованием элементов бесед, семинаров, лекций. Для наглядности подаваемого материала используются различные мультимедийные материалы: презентации, видеоролики, приложения и пр. В течение учебного процесса средствами рефлексии и бесед на каждом занятии, контрольных вопросов, заданий и анкетирования производится мониторинг знаний, умений, навыков, компетенций и компетентности каждого обучающегося.

Уровень сложности содержания программы: стартовый (ознакомительный).

1.2. Цель и задачи программ

Цель программы - сформировать начальные навыки проектирования и программирования на базе среды Майнкрафт.

Задачи:

Обучающие (предметные):

1. Обеспечить освоение базовых понятий алгоритмизации и программирования.
2. Изучить визуальную среду программирования в компьютерной игре Майнкрафт.
3. Формировать опыт самостоятельного создания алгоритмических конструкций.
4. Овладеть навыками создания трехмерных компьютерных игр, трехмерных объектов.

Развивающие (метапредметные):

1. Развивать алгоритмический стиль мышления.

2. Развивать логическое и творческое мышление.
3. Способствовать получению практического опыта проектной работы.
4. Развивать умение организовывать продуктивную творческую деятельность.

Воспитательные (личностные):

1. Формировать мотивацию к получению образования в ИТ-сфере.
2. Формировать навыки самоорганизации учащихся, их уверенности в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту.

1.3.Планируемые результаты

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт» обеспечивает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов:

Предметные:

- термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- способность совершать логические операции в Майнкрафт;
- знание основ создания алгоритмов;
- умение анализировать алгоритмы;
- использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- понятия класс, объект, обработка событий;
- формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач средствами Майнкрафт;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Личностные:

- повышение ответственного отношения к обучению;
- способность довести до конца начатое дело;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость

подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- 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.

Метапредметные результаты:

- 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.

1.4. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела программы	Количество часов			Формы контроля / промежуточной аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в курс	1	1	2	Устный опрос, викторина, тестирование
2.	Знакомство с миром Майнкрафт	3	5	8	Практическое задание
3.	Блоки и их разновидности	3	9	12	Практическое задание, соревнование
4.	Постройка дома	3	9	12	Практическое задание
5.	Механизмы и их создание	4	14	18	Практическое задание, презентация проекта
6.	Лабиринт	2	8	10	Практическое задание, соревнование
7.	Индивидуальный творческий проект	2	6	8	Презентация проекта
8.	Итоговый контроль по результатам освоения программы	-	2	2	Защита проекта
	ИТОГО	18	54	72	

1.5.Содержание программы

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В КУРС (2 часа)

Теория (1 час). Введение. Цель, задачи программы. План работы на учебный год. Режим занятий. Первичный инструктаж. Первичный инструктажи по темам: «Правила поведения в ДЮОЦ «Ровесник», «Охрана жизни и здоровья обучающихся на учебных занятиях».

Практика (1 час). Экскурсия в «Квантолаб». Ознакомление с планом эвакуации. Установка и обновление Майнкрафт.

РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С МИРОМ МАЙНКРАФТ (8 часов)

Теория (3 часа). Обзор, история возникновения игры Майнкрафт. Развитие игры. Отличия режимов игры друг от друга. Выбор оптимальной сложности игры. Какие ресурсы самые важные. Классификация ресурсов. Способы добычи ресурсов. Что необходимо для создания более лучших орудий труда.

Практика (5 часов). Просмотр, что умеют обучающиеся. Добыча первых ресурсов. Создание деревянных, а после и каменных инструментов. Создание железных, золотых, а после и алмазных инструментов.

РАЗДЕЛ 3. БЛОКИ И ИХ РАЗНОВИДНОСТИ (12 часов)

Теория (3 часа). Изобилие видов блоков. Металл, древесина, камень, драгоценности. Самые первые ресурсы, нужные для изготовления на начале пути. Металлы. Обработка металлов.

Практика (9 часов). Спуск в шахту и добыча различных материалов. Изготовление верстака, печи, лука. Создание металлических, каменных, деревянных блоков. Применение меди и золота. Добыча различных ресурсов.

РАЗДЕЛ 4. ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ (12 часов)

Теория (3 часа) Основы строительства. Виды жилищ. Польза от дома и его наполнение. Стекло и его разновидности. Зелень и его применение. Выращивание пищи и растений.

Практика (9 часов) Постройка фундамента и подвального помещения из камня. Постройка подвала и фундамента. Обработка камня. Создание стекла, придание ему цвета и установка. Постройка крыши. Создание базового оборудования для дома. Обустройство территории. Возведение фермы. Соревнование по скоростному возведению дома.

Практика. Презентация механизмов.

РАЗДЕЛ 5. МЕХАНИЗМЫ И ИХ СОЗДАНИЕ (18 часов)

Теория (4 часа) Механизмы. Принципы работы. Красный камень (Рэдстоун). Рычаг – применение его в схемах. Кнопка и её применение.

Практика (14 часов) Установка рычага возле дверей. Установка кнопки возле дверей и рабочей цепи. Создание простых механизмов. Создание автоматических дверей. Работа с красными факелом, повторителем и компаратором. Реализация сложных схем на основе редстоуна.

РАЗДЕЛ 6. ЛАБИРИНТ (10 часов)

Теория (2 часа) Лабиринт - его структура. Изготовление ловушек и изучение через это механизмы.

Практика (8 часов) Создание фундамента, чтобы наметить структуру лабиринта. Различные материалы в лабиринте, его использование. Установка различных ловушек. Тестирование и отладка работы лабиринта. Соревнование на скоростное прохождение чужих лабиринтов.

РАЗДЕЛ 7. ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ (8 часов)

Теория (2 часа) Обсуждение тем, плана и структуры проектов. Подготовка проекта к итоговой аттестации

Практика (6 часов) Реализация индивидуального проекта. Доработка. Пробная защита проекта

РАЗДЕЛ 8. Итоговый контроль по результатам освоения программы (2 часа)

Практика (2 часа) Презентация итогового проекта.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Приложение 1.

2.2. Формы итогового контроля

Итоговый контроль по результатам освоения программы проводится в конце учебного года, в форме контрольной работы, защиты индивидуальных проектных работ, участия в выставках различного уровня.

Диагностическая карта – приложение 2.

Оценка уровней освоения программы

Уровни / %	Параметры	Показатели
Высокий уровень	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний на основе тестирования. Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.
	Практические умения	Способен свободно применять в практической работе полученные знания. Обучающийся проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий, сосредоточен во время практической работы, получает результат своевременно. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся хорошо работает со всеми членами команды. Всегда справляется с поставленной задачей в группе. Свободно генерирует идеи. Легко применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи.
Средний уровень	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний на основе тестирования. Обучающийся освоил базовые знания, но слабо ориентируется в содержании материала по некоторым темам.
	Практические умения	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может в полном объеме выполнить практическое самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога. Обучающийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся слабо сосредоточен во время работы в группе, не всегда умеет находить общий язык с членами команды. Справляется с поставленной задачей в группе, но просит помощи и подсказки педагога. Не всегда умеет генерировать идеи. Применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, но с некоторыми подсказками педагога

		или товарищей.
Низкий уровень	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний на основе тестирования. Владеет минимальными знаниями, слабо ориентируется в содержании материала.
	Практические умения	Обучающийся способен выполнять каждую операцию практической работы только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет в практической работе необходимые знания или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся слабо контактирует в работе с членами команды. Не умеет генерировать идеи. Не всегда умеет справиться с поставленной задачей в группе. Решение задачи происходит исключительно с подсказкой педагога. Слабо применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, исключительно с подсказками педагога или товарищей.

2.3. Материально-техническое обеспечение программы

Требования к помещению:

- компьютерный класс, отвечающий требованиям СанПиН 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога;
- качественное освещение.

Оборудование:

- Wi-Fi роутер;
- компьютеры на каждого обучающегося и преподавателя;
- проектор с экраном;

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- перманент маркеры.

Информационное обеспечение:

- Операционная система Windows 7,8,10; Яндекс браузер, Майнкрафт версия не менее 1.11.2

Кадровое обеспечение:

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики,

психологии и методологии, знающие особенности обучения работы с игровым миром Майнкрафт.

2.4. Формы организации деятельности обучающихся

Основной формой организации учебного процесса является занятие. Формы проведения занятий:

- теоретическое (беседа);
- практическое занятие;
- игры и задания, игровые упражнения;
- мастер-класс;
- комбинированное (сочетание теории и практики);
- соревнование, конкурс;
- защита проектов.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- групповая (работы в группах); групповая. При групповой работе учащиеся распределяются по парам в зависимости от уровня подготовки, возраста.
- индивидуальная (индивидуальное выполнение заданий);
- фронтальная (одновременная работа со всеми учащимися). Фронтальная форма используется при взаимодействии педагога и всех детей объединения одновременно. Применяется преимущественно при изучении учащимися новых тем

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение);
- наглядные (демонстрация образцов, наглядный материал);
- практические (изучение материалов, изготовление объектов, самостоятельная работа);
- аналитические (наблюдение, сравнение, анализ и самоанализ, самоконтроль);
- эвристические (поиск новых решений, творческие задания)
- исследовательские (научное познание, самостоятельная творческая работа)

Выбор методов обучения зависит от возрастных особенностей детей, формы и темы занятия. Все методы обучения тесно взаимосвязаны друг с другом.

На занятиях реализуются следующие педагогические технологии:

- игровые;
- здоровьесберегающие;
- развивающего обучения;

- проектные;
- КТД.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Цель воспитательной работы в ДЮЦ «Ровесник»: воспитание инициативной личности с активной жизненной позицией, с развитыми интеллектуальными способностями, творческим отношением к миру, чувством личной ответственности, способной к преобразовательной продуктивной деятельности, саморазвитию, ориентированной на сохранение ценностей общечеловеческой и национальной культуры.

Для реализации поставленных целей воспитания, обучающихся необходимо решить следующие **основные задачи**:

- формировать достойного гражданина и патриота России (воспитание у обучающихся чувства патриотизма, развитие и углубление знаний об истории и культуре России и родного края, становление многосторонне развитого гражданина России в культурном, нравственном и физическом отношениях, развитие интереса и уважения к истории и культуре своего и других народов);
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать у детей и подростков нравственные ценности, мотивации и способности к духовно-нравственному развитию интересов и личностных качеств, обеспечивающих конструктивную, социально приемлемую самореализацию, позитивную социализацию, противодействие возможному негативному влиянию среды.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Название мероприятия	Дата
1.	Тематическая неделя «Неделя безопасности». Разработка макета со светоотражающей поверхностью.	Сентябрь
2.	Интерактивное занятие «Правила цифровой безопасности: как работать в сети без риска»	Сентябрь
3.	День Учителя. Подготовка макетов для изготовления изделий для поздравления.	Октябрь
4.	Интерактивный квиз: «Единый урок по безопасности в сети «Интернет»».	Ноябрь-декабрь
5.	Всероссийская профилактическая акция «Безопасность детства». Подготовка тематических изделий	Январь
6.	День защитника Отечества. Подготовка макетов для	Февраль

	изготовления изделий для поздравления.	
7.	Международный женский день. Подготовка макетов для изготовления изделий для поздравления.	Март
8.	Интерактивный квиз: «Всемирный день инженерии»	Март
9.	День Космонавтики России. Подготовка макетов для изготовления изделий для поздравления.	Апрель
10.	День Победы. Разработка макетов для украшения технического отдела	Май
11.	Урок цифры. Интерактивные тематические занятия	В течение учебного года

Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

1. Григорьева, Е. С. Секреты выживания в Minecraft/Е. С. Григорьева. — СПб.: Питер, 2022. — 96 с.
2. Кузнецов, Д. В. Творческий режим: строим невероятные миры / Д. В. Кузнецов. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. — 160 с.
3. Морозова, Л. Н. Приключения в биомах Minecraft / Л. Н. Морозова. — М.: Просвещение, 2021. — 80 с.
4. Павлов, И. М. Minecraft: гайд по мобам и существам / И. М. Павлов. — М.: АСТ, 2022. — 112 с.
5. Смирнова, О. П. Крафтинг для начинающих / О. П. Смирнова. — М.: ДМК Пресс, 2023. — 72 с.
6. Тихонов, В. Г. Карты и навигация в Minecraft / В. Г. Тихонов. — М.: Бомбора, 2021. — 64 с.
7. Шаповалов, С. Д. Секреты подземелий и сокровищ / С. Д. Шаповалов. — М.: Экзамен, 2023. — 96 с.
8. Яковлева, Н. В. Командная работа в Minecraft / Н. В. Яковлева. — М.: Вако, 2022. — 76 с.

Список литературы для обучающихся:

1. Беляев, А. А. Мир Minecraft: путеводитель юного исследователя / А. А. Беляев. — М.: Эксмо, 2021. — 128 с.
2. Фёдорова, М. А. Мини-игры и развлечения в Minecraft / М. А. Фёдорова. — М.: Clever, 2022. — 88 с.
3. Шаповалов, С. Д. Секреты подземелий и сокровищ / С. Д. Шаповалов. — М.: Экзамен, 2023. — 96 с.

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

1. Minecraft Education Edition: раздел «Основы» [Электронный ресурс] // education.minecraft.net/ru-ru/learn-to-play. — URL: <https://education.minecraft.net/ru-ru/learn-to-play>
2. Официальный гид Minecraft: раздел «Выживание» [Электронный ресурс] // www.minecraft.net/ru-ru/guide. — URL: <https://www.minecraft.net/ru-ru/guide>
3. Портал «Minecraft для детей»: раздел «Творческие проекты» [Электронный ресурс] // kids.minecraft-guide.ru/creative. — URL: <https://kids.minecraft-guide.ru/creative>
4. Интерактивная карта биомов Minecraft [Электронный ресурс] // map.minecraft-worlds.com/biomes. — URL: <https://map.minecraft-worlds.com/biomes>

Календарный учебный график

Педагог д/о:

Кол-во часов: 72

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

№	Дата	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
ВВЕДЕНИЕ В КУРС (2 часа)							
1.				2	Инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерное проектирование		Беседа, викторина, тестирование
ЗНАКОМСТВО С МИРОМ Майнкрафт (8 часов)							
2.				2	Знакомство с миром Майнкрафт. Управление. Режимы игры		Беседа, практическая работа
3.				2	Ресурсы и их добыча		Практическая работа, устный опрос
4.				2	Изготовление базовых орудий труда		Практическая работа
5.				2	Изготовление улучшенных орудий труда		Практическая работа
БЛОКИ И ИХ РАЗНОВИДНОСТИ (12 часов)							
6.				2	Классификация блоков		Беседа, практическая работа
7.				2	Натуральные, рукотворные и технические блоки.		Практическая работа, устный опрос

8.				2	Взаимодействие блоков между собой		Практическая работа
9.				2	Земляной блок, каменный блок, деревянный блок и их применение.		Практическая работа
10.				2	Получение рукотворных блоков из полученных ранее ресурсов		Практическая работа
11.				2	Металлические блоки: железо, медь, золото. Их применение		Практическая работа
ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ (12 часов)							
12.				2	Виды жилищ. Строительство. Использование натуральных структур при строительстве		Практическая работа
13.				2	Постройка фундамента и подвального помещения из камня. Постройка первого и второго этажа из камня		Практическая работа
14.				2	Создание окон из стекла на первом этаже и создание витражных окон на 2 этаже из цветного стекла. Установка крыши из листьев		Практическая работа
15.				2	Расстановка необходимого оборудования и декора внутри дома Обустройство территории		Практическая работа
16.				2	Промежуточная аттестация		Тестирование
17.				2	Соревнования по быстрому возведению дома		Мини-хакатон
МЕХАНИЗМЫ (18 часов)							
18.				2	Активные и пассивные оборонительные сооружения		Практическая работа
19.				2	Рычаги, переключатели. Их применение		Практическая работа
20.				2	Добавление рычагов и переключателей в созданный ранее дом		Практическая работа
21.				2	Кнопка автоматического срабатывания. Применение кнопки автоматического срабатывания в построенном ранее доме		Практическая работа
22.				2	Красный камень. Применение, свойства.		Практическая работа

23.				2	Рельсы. Создание железной дороги		Практическая работа
24.				2	Потребители и прочие механизмы		Практическая работа
25.				2	Индивидуальный проект «Мой лучший механизм»		Практическая работа
26.				2	Презентация индивидуального проекта		Презентация проекта
ЛАБИРИНТ (10 часов)							
27.				2	Обсуждение структуры лабиринта		Практическая работа, беседа
28.				2	Создание фундамента под лабиринт. Возведение стен лабиринта из различных материалов		Практическая работа
29.				2	Установка ловушек в лабиринте		Практическая работа
30.				2	Тестирование и отладка работы лабиринта		Практическая работа
31.				2	Соревнование: прохождение чужих лабиринтов на время		Практическая работа
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ (8 часов)							
32.				2	Обсуждение тем будущих проектов		Беседа, практическая работа
33.				2	Реализация индивидуального проекта		Практическая работа
34.				2	Доработка и завершение работы над проектом		Практическая работа
35.				2	Подготовка к итоговой аттестации. Презентация и защита проекта		Презентация проекта
Итоговый контроль по результатам освоения программы(2 часа)							
36.				2	Аттестация по итогам освоения программы.		Защита проекта

Диагностическая форма учёта результатов итоговой аттестации

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

Детское объединение: «ИТ-Старт: игры с нуля в среде Майнкрафт»

Контроль: итоговый

Бюджет/платный сертификат/внебюджет (подчеркнуть)

Срок реализации программы: 1 год

Дата проведения:

Год обучения:1 Группа 1

Форма проведения: практическая работа

№	Ф.И.О. ребенка	Теоретические задания		Практическая подготовка			Уровень развития и воспитанности	Уровень знаний (Высокий, Средний, Низкий)
		Владение терминами «информации», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»	Организация и содержание в порядке своего рабочего места	Умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач средствами Майнкрафт	Способность совершать логические операции в Майнкрафт	Умение создавать индивидуальные и коллективные проекты	Культура организации самостоятельной деятельности, аккуратность и ответственность при работе, взаимодействие в коллективе	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								