**План самообразования**

**педагога дополнительного образования**

**Денисенко Ивана Владимировича**

**МБУ ДО ЦДТ «Радуга»**

Новые приоритеты в образовании побуждают учителей к поиску новых современных эффективных технологий преподавания, позволяющих достичь более высоких результатов обучения и воспитания, внедрять новые образовательные технологии в учебный процесс.

**Тема самообразования:** «Развитие образовательной платформы по изучению программирования видеоигр и компьютерного дизайна»

**Срок реализации*:*** 2017-2019 гг.

**Цель**: повышение теоретического, методического, профессионального мастерства и компетентности педагога в области программирования видеоигр и компьютерного дизайна.

**Задачи**:

- повысить качество преподавания игрового программирования и видеоигрового дизайна на основе внедрения новых информационных технологий;

- совершенствовать виды и формы работы с привлечением таких платформ для изучения программирования как Code.org, Hourofcode.com, CodeCombat.com, среды программирования Kodu Game Lab, среды программирования Game Make Studio, векторных графических редакторов;

- пополнять электронное портфолио;

-  развивать творческий потенциал учащихся и создавать необходимые условия для активизации деятельности учащихся за счет дополнительных мероприятий таких как «Интеллектуальная игра – Активити», «Клуб настольных игр», реализации учебных социальных проектов «Создай видеоигру» и «Создай настольную игру».

**Предполагаемые результаты:** работа профессионального самообразования поможет:

**-** повысить теоретический, методический уровень, профессиональное мастерство и компетентность педагога;

- усилить положительную мотивацию обучения;

- активизировать самостоятельность обучающихся;

- активизирует познавательную деятельность обучающихся.

1. **Внедрение новых образовательных технологий в учебный процесс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Задачи или содержание  деятельности | Сроки | Источники | Форма представления  результатов работы |
| 1.Использование в работе кружка «Программирование» международных образовательных платформ по изучению программирования в игровой форме | 2017-2018 учебный год | <http://code.org>, <https://hourofcode.com/ru>,  <http://www.coderussia.ru> | Сертификаты учащихся об окончании курсов на соответствующих платформах и сертификаты участия в различных мероприятиях на платформах. |
| 2. Использование в работе кружка «Разработка игр» среды программирования Kodu Game Lab от Microsoft | 2017-2018 учебный год | <https://www.kodugamelab.com> | Работы учащихся, представленные в рамках проекта «Создай свою игру» и опубликованные на сайте <https://www.kodugamelab.com> |

**2.Формирование дидактической базы, рабочих программ, комплекса ЭОР по теме** «**Программирование** **видеоигр и компьютерный дизайн**», **обеспечивающих реализацию учебно-воспитательного процесса**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Задачи или содержание  деятельности | Сроки | Источники | Форма представления  результатов работы |
| 1.Изучение программной среды для программирования видеоигр Game Maker Studio и языка программирования GML  2.Совершенствование навыков программирования, расширение базы знаний и опыта | 2017-2018  учебный год  2018-2019  учебный год | <https://www.yoyogames.com>  учебные материалы авторов программной среды Game Maker Studio  <https://www.youtube.com/channel/UCn7FE3Tx391g1tWPv-1tv7Q>  онлайн-тренер по программированию на языке GML Шон Сполдинг  <https://www.youtube.com/channel/UCrHQNOyU1q6BFEfkNq2CYMA>  <https://www.youtube.com/channel/UCEHvTxm7M3EhrvFB5-_-veQ>  <https://www.youtube.com/channel/UCcYKLm0EwyWkfTA6sMn5W7g>  несколько дополнительных источников по изучению программирования на языке GML | Расширение рабочей программы по кружку «Разработка игр» для 2-го года обучения |
| 3.Изучение работы с векторной графикой, современным компьютерным дизайном  4.Обучение на курсах повышения квалификации  «Школа векторной графики Pixel»  5. Совершенствование навыков рисования векторной графики, расширение базы знаний и опыта | 2017-2018  учебный год  Февраль – апрель 2018  2018-2019  учебный год | <https://www.youtube.com/channel/UCCNEpeHUiqQ96tJKZK4ID7g/videos>  канал “Iron Design” с уроками по векторной графике  <https://www.youtube.com/channel/UCX4mqbvv5lGqLpI4FYlJt4w>  канал “Gigantic” с уроками по векторной графике  <https://vk.com/pixel_ai>  «Школа векторной графики Pixel» | Рабочая программа кружка «Векторная графика»  Свидетельство об окончании курсов |
| 6. Внедрение в работу кружка «Программирование» международных образовательных платформ по изучению программирования в игровой форме **с применением английского языка** | 2018-2019  учебный год | <https://www.playcodemonkey.com>,  онлайн платформа по изучению программирования Play Code Monkey  <https://codecombat.com>  онлайн платформа по изучению программирования Code Combat | Расширение рабочей программы по кружку «Программирование» для 2-го года обучения  Сертификаты учащихся об окончании курсов на соответствующих платформах и сертификаты участия в различных мероприятиях на платформах. |
| 7. Самостоятельное изучение английского языка для работы с международными онлайн платформами и средой программирования Game Maker Studio | 2017 - продолжается | <https://lingualeo.com>  онлайн курсы английского языка Lingualeo | <https://lingualeo.com/ru/profile>  ссылка на профиль |

**3.** **Развитие творческого потенциала учащихся и создание необходимых условий для активизации деятельности учащихся за счет дополнительных мероприятий и реализации социальных проектов**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Задачи или содержание  деятельности | Сроки | Форма представления  результатов работы |
| 1.Интеллектуальная игра «Активити» для коллектива «Программирование»  2. «Клуб настольных игр» для коллектива «Разработка игр»  3. «Виртуальный спорт» интерактивная компьютерная игра с технологией захвата и контроля движений | 1 раз в месяц в течение всего периода обучения  1 раз в месяц в течение всего периода обучения  В период каникул в течение всего периода обучения | План-конспект, фотоотчет  План-конспект, фотоотчет  План-конспект, фотоотчет |
| 4. Учебно-социальный проект «Создай видеоигру» для коллектива «Разработка игр»  5. Учебно-социальный проект «Создай настольную игру» для коллектива «Разработка игр» | 1 учебный год  1 учебный год | План проекта, отчет, фото, видеоролик, сборник проектов уч-ся и их публикации на сайте <https://www.kodugamelab.com>  План проекта, отчет, фото, прототипы настольных игр уч-ся, мероприятие по презентации настольных игр. |

**4.** **Планы и перспективы по развитию образовательного процесса и творческого потенциала учащихся (при наличии технических ресурсов, свободного времени и успешной реализации других запланированных проектов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Задачи или содержание  деятельности | Сроки | Описание / Источники |
| 1. Внедрение в работу кружка «Программирование» блока заданий по компьютерному дизайну на основе программных приложений по созданию виртуальных миров таких как Minecraft либо LEGO Worlds | 2018-2019  учебный год | <https://education.minecraft.net> Minecraft: Education Edition  <https://www.lego.com/ru-ru/worlds/about>  <https://www.facebook.com/LEGOWorldsGame>  LEGO Worlds приложение для создания виртуальных миров |
| 2. Учебно-социальный проект «Журнал истории видеоигр» для коллектива «Разработка игр» | Возможно 2018-2019  учебный год | Написание небольших статей уч-ся о развитии технологий игровой индустрии и мини-рецензии на лучшие видеоигры разных эпох, верстка и цветная печать журнала |
| 3. Учебно-социальный проект «Мои достижения» (система достижений, мотивирующая учащихся на достижение положительных результатов в их обучении) | Возможно 2018-2019  учебный год | Разработка наград в виде нашивок/значков/цветных карточек за определенные достижения в образовательном процессе. Создание наглядного стенда в кабинете с достижениями уч-ся и/или странице в социальной сети.  Несколько примеров:  1. Посещение занятий учебной четверти без пропусков по неуважительной причине – знак отличия «Ни дня без знаний».  2. Выполнение индивидуального проекта – знак отличия «Я сделал».  3. Участие во всех дополнительных мероприятиях коллектива – знак отличия «Душа компании».  4. Участие во всех учебно-социальных проектах коллектива – знак отличия «Я все могу».  5. Получение всех достижений на курсе – знак отличия «Магистр знаний». |