

**Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Академия цифровых технологий»
Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
Протокол от «31» августа 2021 г.
№ 8

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБНОУ
«Академия цифровых технологий»

_____ Д.С. Ковалев

Приказ от «31» августа 2021 г. № 334-О

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Игровые стратегии»

Возраст обучающихся: 12-18 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Красса В.А.
педагог дополнительного образования

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Основная характеристика программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровые стратегии» (далее – программа) разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения COVID-19»
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию (Приложение к распоряжению Комитета по образованию № 617-р от 1.03.2017 г. «Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию».
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. N 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196)
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 №1Д-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ

начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Реализация образовательной программы или ее частей возможна как очно, так и с применением электронного обучения и/или дистанционных образовательных технологий.

1.2. Направленность программы

Социально-гуманитарная направленность.

1.3. Уровень освоения программы.

Уровень освоения программы – общекультурный

1.4. Актуальность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует:

- созданию необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- удовлетворению индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном развитии;
- формированию и развитию творческих и исследовательских способностей учащихся, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся.

Общественное сознание XXI века смотрит на видеоигры по-новому: теперь их воспринимают не как забаву или аттракцион, а как сложную и убедительную интеллектуальную модель — схематическое воплощение общества, процесса обучения и мироздания. Интенсивно растущая игровая индустрия, по обороту средств, уже обошла кино- и музыкальную индустрии. Рынок нуждается в новом поколении профессионалов с более глубоким пониманием игровой материи и среди них не только художники и программисты, но и гейм-дизайнеры — конструкторы виртуального мира, они занимается проектированием игрового опыта, управляют различными этапами производства игры и т.д.

1.5. Отличительные особенности.

Отличительной особенностью программы является ее практикоориентированность, работа над созданием собственного проекта.

1.6. Адресат программы.

Адресатом дополнительной образовательной программы являются школьники в возрасте 12-18 лет.

Выбор данной возрастной категории обусловлен психоэмоциональными особенностями детей среднего и старшего школьного возраста, мотивацией к обучению.

Дети возраста 12-18 лет входят в категорию так называемого термина «Поколение Z», для которых характерна ярко выраженная эмпатия и справедливость, они комфортно мыслят мир через новый технологический уклад.

1.7. Объем и срок реализации программы.

Срок реализации программы 1 год, объем 216 часов.

1.8. Цель программы.

Цель курса – развитие профессионального самоопределения через введение в гейм-дизайн, игровую индустрию, историю видеоигр и game studies.

1.9. Задачи

1.9.1. Обучающие:

- познакомить с теорией и историей видеоигр;
- познакомить с понятиями: системный гейм-дизайн, нарративный гейм-дизайн, Level-дизайн, UI/UX- дизайн, игровой цикл, питч-документ, концепт-документ, геймдиздок и виды игровой документации;
- научить разрабатывать игровые стратегии.

1.9.2. Развивающие:

- способствовать расширению общего кругозора и повышению эрудированности обучающихся;
- способствовать развитию нестандартного и критического мышления, а также творческих способностей, фантазии и эстетического вкуса;
- способствовать развитию внимания и наблюдательности, а также творческого воображения в процессе работы над проектом.

1.9.3. Воспитательные:

Воспитывать

- воспитывать у детей уважение к своему и чужому труду, результатам труда;
- воспитать в детях умение совершать правильный выбор в условиях возможного негативного воздействия информационных ресурсов;
- способствовать формированию навыков работы в коллективе (доброжелательность, чувство ответственности, толерантность и др.);

1.10. Условия реализации программы.

1.10.1. Условия набора и формирования групп.

Занятия проводятся в разновозрастной группе. Группа комплектуется из обучающихся 12–18 лет. Специальной предварительной подготовки не требуется, программа имеет общеразвивающий характер.

1.10.2. Количество обучающихся в группе.

От 10 до 20 человек. Рекомендованное количество обучающихся в группе 1-го года – 15 человек. Численный состав групп может быть уменьшен при включении в него обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов, инвалидов (приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196).

1.10.3. Особенности организации образовательного процесса.

В процессе реализации программы обучающиеся выполняют как самостоятельные, так и коллективные задания в процессе творческого взаимодействия, через который формируются коммуникативные навыки, гражданское сознание, толерантное отношение к людям и к живым существам вообще.

Тематическое и поурочное планирование осуществляется по принципу от простого к сложному.

При организации образовательного процесса педагог учитывает специфику конкретной учебной группы (успеваемость, творческая активность, предпочтения детей). На занятиях создается творческая атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают и дополняют друг друга.

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

Режим занятий: 2 раза в неделю: 1 раз в неделю 2 часа, 1 раз в неделю 4 часа

Образовательный процесс строится с учётом СанПиН 2.4.3648-20, СанПиН СП 3.1/2.4.3598-20

1.10.4. Формы проведения занятий.

Предусмотрены лекции, практические и семинарские занятия, экскурсии в музей, посещение мастерских художников, мастер-классы, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

В ходе образовательного процесса применяются различные педагогические приемы: опрос, беседа, самостоятельная и групповая работа, игра, презентация работ, защита проектов.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме дистанционных уроков, видеоконференций, вебинаров, тестирования.

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий (Комплексы упражнений физкультурных пауз – СанПиН 2.4.3648-20, СанПиН СП 3.1/2.4.3598-20).

1.10.5. Формы организации деятельности обучающихся.

Занятия реализуются в групповой форме организации деятельности.

1.10.6. Воспитательная деятельность.

Одной из основных трудовых функций педагога дополнительного образования является организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы, направленной на формирование благоприятного психологического климата в группе.

Воспитательный процесс в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается на каждом занятии в течение всего учебного года в ненавязчивой и доброжелательной форме: в виде бесед на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, профилактики асоциальных явлений, отношений старшего и младшего поколений, политической обстановки в мире и роли России в мировом сообществе. Проводятся профилактические беседы по предупреждению коррупционных составляющих в действиях обучающихся, профилактике террористических проявлений. При этом особое значение уделяется формированию позитивных взаимоотношений не только внутри коллектива группы, но и в обществе.

В календарно-тематическом плане и содержании образовательной программы порядка 5% часов приходится на подготовку и проведение конференций, конкурсов, акций и других

мероприятий на уровне объединения, образовательной организации, города. Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно планам, составляемым ежегодно.

Участие в районных, городских и всероссийских мероприятиях, взаимодействие с профессионалами своего дела, возможность презентовать результаты своей работы обеспечивает развитие личности с активной жизненной позицией.

Для организации и проведения воспитательных мероприятий, привлекаются специалисты ГБНОУ «Академия цифровых технологий»: методист, тьютор, педагог-организатор, педагог-психолог.

1.10.7. Материально-техническое обеспечение.

Для проведения учебного процесса необходимы:

- лекционный класс,
- компьютерный класс,
- сетевое оборудование,
- выход в Интернет,
- акустические колонки,
- интерактивная доска,
- многофункциональное устройство (принтер, копировальный аппарат, сканер),
- возможность печати полиграфии для проектов обучающихся при необходимости.

Программное обеспечение:

- графический редактор;
- текстовый редактор.

Расходные материалы (из расчета на группу 15 человек):

- картридж,
- бумага формата А4,
- канцелярские принадлежности, цветные карандаши

1.10.8. Кадровое обеспечение.

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе может работать педагог дополнительного образования.

С целью обеспечения высокого качества реализации образовательной и воспитательной деятельности в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы могут быть привлечены педагогические работники ГБНОУ «Академия цифровых технологий»: методисты, тьюторы, педагоги-организаторы, педагог-психолог).

1.11. Планируемые результаты.

1.11.1. Предметные.

Обучающиеся будут знать:

- теорию и историю видеоигр;
- понятиями: системный гейм-дизайн, нарративный гейм-дизайн, Level-дизайн, UI/UX-дизайн, игровой цикл, питч-документ, концепт-документ, геймдиздок и виды игровой документации.

Обучающиеся будут уметь:

- разрабатывать игровые стратегии

1.11.2. Метапредметные.

У обучающихся будут развиты/сформированы:

- общий кругозор и эрудированность;
- нестандартное и критическое мышление, а также творческие способности, фантазия и эстетический вкус;
- внимание и наблюдательность, а также творческое воображение в процессе работы над проектом

1.11.3. Личностные.

У обучающихся будут развиты:

- уважение к своему и чужому труду, результатам труда;
- умение совершать правильный выбор в условиях возможного негативного воздействия информационных ресурсов;
- навыков работы в коллективе (доброжелательность, чувство ответственности, толерантность и др.)

2.УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы контроля |
|----------|----------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Введение в исследование видеоигр | 12 | 8 | 4 | Опрос, практическое задание |
| 2 | Что делают Гейм-дизайнеры? | 48 | 32 | 16 | Опрос, практическое задание |
| 3 | Нарративный Гейм-дизайн | 48 | 32 | 16 | Опрос, практическое задание |
| 4 | Системный Гейм-дизайн | 48 | 32 | 16 | Опрос, практическое задание |
| 5 | Левел-дизайн. | 46 | 23 | 13 | Опрос, практическое задание |
| 5 | Выпускной прототип | 14 | 2 | 12 | Презентация прототипа |
| | Итого | 144 | 46 | 98 | |

3. ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. УМК (методические и дидактические материалы)

| № п/п | Наименование темы (раздела) | Формы занятий | Формы организации деятельности обучающихся | Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса | Дидактические материалы | Формы подведения итогов | |
|-------|----------------------------------|--|---|---|--------------------------|-------------------------|-----------------------|
| | | | | | | Очно | Дистанционно |
| 1. | Введение в исследование видеоигр | Лекция, беседа, практическая работа, дискуссия | Групповая, индивидуальная, в рамках фронтальной | Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный, самообучение. | Презентации, ЭОР, фильмы | опрос | опрос |
| 2. | Что делают Гейм-дизайнеры? | Лекция, беседа, практическая работа, дискуссия | Групповая, индивидуальная, в рамках фронтальной | Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный, самообучение. | Презентации, ЭОР, фильмы | Практическое задание | Практическое задание |
| 3 | Нарративный Гейм-дизайн | Лекция, беседа, практическая работа, дискуссия | Групповая, индивидуальная, в рамках фронтальной | Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный, самообучение. | Презентации, ЭОР, фильмы | Практическое задание | Практическое задание |
| 4 | Системный Гейм-дизайн | Лекция, беседа, практическая работа, дискуссия | Групповая, индивидуальная, в рамках фронтальной | Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный, самообучение. | Презентации, ЭОР, фильмы | Практическое задание | Практическое задание |
| 5 | Левел-дизайн. | Лекция, беседа, практическая работа | Групповая, индивидуальная, в рамках фронтальной | Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный, самообучение. | Презентации, ЭОР, фильмы | Практическое задание | Практическое задание |
| 6 | Выпускной прототип | Лекция, беседа, практическая работа | Групповая, индивидуальная, в рамках фронтальной | Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный, самообучение. | Презентации, ЭОР, фильмы | Презентация прототипа | Презентация прототипа |

3.2. Оценочные материалы

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля:

Входной контроль. Оценка общей готовности обучающихся к освоению программы естественнонаучной направленности

Текущий контроль успеваемости. Оценка качества усвоения обучающимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в период от начала обучения до промежуточной (итоговой) аттестации осуществляется по темам, разделам. Проводится в форме диагностической беседы.

В случае, если обучающийся приступил к занятиям не с начала учебного года, с ним проводится собеседование с целью определения уровня его способностей и личностных качеств для освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Промежуточная аттестация. Предусматривает выполнение заданий по отдельным разделам образовательной программы. Результаты заданий, а также наблюдений педагога заносятся в специальную форму фиксации результатов освоения образовательной программы.

Диагностика по итогам реализации программы.

Обучающиеся представляют проектную работу.

Критерии результатов обучения представлены в «*Приложении А*»

Результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за каждый год обучения фиксируются в документах, утвержденным на педагогическом совете учреждения в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся ГБНОУ «Академии цифровых технологий» Санкт-Петербурга.

Определить результативность освоения программы позволяет ряд диагностических методик: анкетирование, устные опросы учащихся, ведение диагностических карт уровня творческого развития ребенка, анализ результатов тестирования по пройденному материалу, результатов участия в различных мероприятиях, фестивалях, конкурсах и т.д..

4. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ.

- *Информационно – коммуникационная технология* – использование в процессе обучения компьютеров и сети Интернет
- *Проектная технология.* Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся - индивидуальную, парную, групповую, ограниченную в течение определенного отрезка времени. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой - интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми», т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к внедрению.
- *Технология развивающего обучения.* В технологии развивающего обучения ребенку отводится роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. Это взаимодействие включает все этапы деятельности: целеполагание, планирование и организацию, реализацию целей, анализ результатов деятельности. Развивающее обучение направлено на развитие всей целостной совокупности качеств личности.
- *Педагогика сотрудничества.* Сотрудничество в отношениях учитель-ученик и ученик-ученик. Ученик – это полноправный субъект обучения.
- *Групповые технологии* - использование малых групп (3-7 человек) в образовательном процессе.
- *Традиционные технологии* - классно-урочная система для теоретических занятий.

5. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Эндрю Роллингз, Дэйв Моррис - "Проектирование и архитектура игр",
2. Джесси Шелл - "Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все" ,
3. Александр Ветушинский - "Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре".
4. Роже Кайуа - "Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры",
5. Ian Bogost - "How to Talk About Videogames", Хёйзинга Й. - "Homo Ludens".
6. Джейн Макгонигал - "Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир",
7. Конста Клеметти, Харро Гренберг - "Мастера геймдизайна: Как создавались Angry Birds, Mah Raune и другие игры-бестселлеры" ,
8. Игра в цифры. Как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше.

Таблица 1 Параметры уровней диагностики

| Параметры | | Уровни | Степень выраженности качества | Оценка параметров |
|----------------|---|---------|--|-------------------|
| Личностные | Мотивация (выраженность интереса к занятиям) | Высокий | Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию | 3 |
| | | Средний | Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике | 2 |
| | | Низкий | Интерес практически не обнаруживается | 1 |
| | Самооценка деятельности на занятиях | Высокий | Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия | 3 |
| | | Средний | Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий | 2 |
| | | Низкий | Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога | 1 |
| | Ответственность и организованность | Высокий | Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям. | 3 |
| | | Средний | Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция. | 2 |
| | | Низкий | Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция. | 1 |
| Метапредметные | Координационные способности | Высокий | Обладает двигательными способностями, определяющими быстроту освоения новых движений, а также умением адекватно перестраивать двигательную деятельность при неожиданных ситуациях. | 3 |
| | | Средний | Обладает двигательными способностями, но не всегда быстро реагирует при неожиданных ситуациях, необходимо дополнительное повторение материала. | 2 |

| | | | | |
|------------|-----------------------------------|---------|--|---|
| | | Низкий | Уровень двигательных способностей учащихся низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя помощь. | 1 |
| | Умение работать в группе | Высокий | Способен к сотрудничеству, умеет слушать педагога и партнера, легко приходит к согласию. | 3 |
| | | Средний | Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера | 2 |
| | | Низкий | В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других | 1 |
| | Коммуникативная компетенция | Высокий | Проявляет умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции. | 3 |
| | | Средний | Обладает способностью передавать свои мысли и чувства, но иногда требуется внешняя стимуляция. | 2 |
| | | Низкий | Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция. | 1 |
| Предметные | Знание теории и истории видеоигр | высокий | Обширное знание теории и истории видеоигр | 3 |
| | | средний | Знание классификации игр и общего принципа построения стратегии | 2 |
| | | низкий | Понимание того, что такое видеоигра. | 1 |
| | Знание понятий гейм-дизайна | высокий | Быстрая ориентация в понятиях, их взаимосвязи | 3 |
| | | средний | Хорошее понимание понятий и уместности их применения | 2 |
| | | низкий | Путается в понятиях, незнаком с понятиями | 1 |
| | Навыки создания игровых стратегий | высокий | Понимание сути, этапов разработки стратегии и отточенные практические навыки создания стратегий | 3 |
| | | средний | понимание сути разработки стратегий | 2 |
| | | низкий | не имеет навыков разработки стратегий | 1 |

