

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение города Иркутска средняя
общеобразовательная школа № 38

«Согласовано»

Зам. директора по ВР

_____ Паршукова Д.Н.

«__» _____ 2023г.

Утверждаю:

Директор

МБОУ г. Иркутска СОШ №38

_____ Туголукова А.А.

Приказ № _____

от «__» _____ 2023 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Геймдизайн: Construct»**

срок реализации: 1 год
возраст учащихся: 8 - 10 лет

автор-составитель:
Кулебякина Ирина Юрьевна
педагог дополнительного образования

г. Иркутск, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Содержание программы	7
1.2.1 Учебный план	7
1.2.2 Содержание учебно-тематического плана	9
1.2.3 Календарно-учебный график	11
1.2.4 Планируемые результаты	12
2. Комплекс организационно-педагогических условий	14
2.1 Условия реализации программы	14
2.2 Оценочные материалы	15
2.3 Методическое обеспечение	19
3. Список литературы	21
3.1 Список литературы для педагогов	21
3.2 Список литературы для учащихся	22
Приложения	23
Приложение 1. Календарный учебно-тематический план	23
Приложение 2. Дидактический материал.	26

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информационные материалы и литература:

Дополнительная общеразвивающая программа «Геймдизайн: Construct» (далее Программа) разработана в соответствии с:

– Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

– Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года.

– Приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

– Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».

– Письмом Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».

– Положением МБОУ г. Иркутска СОШ №38 о дополнительной общеразвивающей программе;

– Уставом учреждения.

Направленность (профиль) программы:

Техническая.

Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы:

В современном мире дети все больше времени проводят за компьютерными играми. Для них это вид развлечений, в которых дети взаимодействуют с виртуальной средой на компьютере, планшете или смартфоне. Игры – это неперенные спутники развития человечества с момента его зарождения.

Создание компьютерных игр может быть интересным и полезным занятием для детей. Оно позволяет развивать творческие и логические способности, улучшать навыки конструирования, а также научиться работать в команде. Основа хорошей игры — интересные механики или занятая история, или и то,

и другое. Изучению этих основ посвящена данная программа, в ходе которой дети и подростки получают базовые знания и навыки в геймдизайне, необходимые для создания игр.

Ребята в конструкторе не только создадут компьютерную игру со своими правилами, но и получат множество навыков, которые пригодятся не только в геймдизайне. Например, креативное мышление, творческая командная работа, а также искусство презентации собственных проектов. А самое главное — программа дает возможность научиться этому играя!

Данная программа предназначена для учреждений дополнительного образования технической направленностей, так как большинство практических занятий проводится с использованием ИКТ и способствует профессиональной ориентации обучающихся.

Изучая программу Construct для создания компьютерных игр с нуля, каждый обучающийся вырабатывает свою, свойственную только ему технику выполнения творческих работ. Программа, как нельзя лучше позволяет школьнику раскрыться, проявить свое дизайнерское воззрение на любой создаваемый предмет со свойственной именно ему манерой, характером, привычкой. Именно это определяет индивидуализм и непохожесть.

Отличительные особенности программы

Программа курса «Геймдизайн: Construct» построена с акцентом на получение дополнительных знаний в области геймдизайна. Значительное место в курсе отведено практическим работам, проектной деятельности, которые позволяют закреплять теоретические знания выполнением простейших практических заданий в digital формате.

Кроме того, данная программа направлена на развитие практических навыков учащихся по ИКТ, на первичную профориентацию, поиск «своего места» среди востребованных профессий будущего. Междисциплинарная интеграция содействует становлению целостного мировоззрения обучающихся.

Новизна этой программы заключается в использовании новых инновационных технологий (смешанный формат обучения).

Основными принципами системы такого обучения являются динамичность, модульность, открытость, адаптивность и креативность. Динамичность предоставляет возможность обеспечения соответствия курса социальному заказу и трансформациям внешнего мира.

Модульность обучения характеризуется тем, что весь процесс обучения разбивается на определенные по трудоемкости фрагменты. Это облегчает обучающимся выбрать индивидуальный путь обучения.

Открытость дает возможность получить образование большей части обучающимся, независимо от географической расположенности и материального положения. Главной особенностью дистанционного и смешанного обучения является создание и использование специальных условий и контента при попытке школьников управлять процессом обучения самостоятельно.

Адаптивность обеспечивает приспособление модулей системы к нуждам обучаемых. Непрерывность характеризуется последовательным и логичным углублением знаний и закреплением навыков в процессе освоения отдельных модулей.

Креативность дает возможность поиска нестандартных решений и развивает творческие навыки.

Программа «Геймдизайн: Construct» содействует развитию практических умений обучающихся, активизации познавательной активности, повышению уровня личностных качеств подростков (коммуникативность, мобильность, самореализация). Участие в практических занятиях и смешанном обучении вызывает положительную мотивацию у учащихся, формирует активную жизненную позицию, повышает интерес к изучению дисциплин технической направленности, способствует развитию творческого мышления.

Данная программа позволяет детям выражать собственные мысли, учит изобретать, понимать и осваивать новое, открывать в себе скрытые таланты, уметь пользоваться приобретёнными знаниями для решения новых познавательных и практических задач, сравнить свои знания и умения с успехами других участников образовательного процесса. Обучающиеся смогут прокачать свои компетенции через освоение образовательных программ, участие в соревнованиях, решение кейсов, тренировку в других мероприятиях, где прослеживаются преимущественно горизонтальные связи, т.е, инициатива идёт от самих участников образовательного процесса. Весь процесс обучения построен через игру. Игрофикация стала одним из самых популярных трендов в современном образовании в основном благодаря тому, что она позволяет значительно повысить мотивацию у школьников к образовательному процессу.

«Процесс важнее итога. Нельзя научиться всему полностью, достигнуть финала обучения. Это процесс, и именно так к нему следует относиться — впитывать и усваивать новое каждый день, а не только в момент прохождения курса» – главный постулат данной программы.

Цели и задачи программы:

Цель: Создание условий для раскрытия творческого потенциала детей и развития логического мышления посредством вовлечения их в процесс создания собственных игр.

Задачи:

Обучающие

- формировать знания и умения по геймдизайну;
- способствовать самореализации, самоактуализации личности обучающихся;
- повышать интерес у обучающихся к информационным технологиям будущего.

Воспитывающие

побуждать к действиям, создавать условия для активного участия в практической деятельности в социальных и творческих проектах;

- содействовать адаптации к переменам в окружающем мире.
- формировать коммуникативную культуру;
- сформировать умения адекватного применения информационных технологий для целей коммуникации.

Развивающие

- развивать наблюдательность, логическое мышление, внимание, память, воображение, креативное мышление;
- развивать умения чётко и лаконично излагать и обосновывать свои мысли;
- развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности обучающихся;
- ориентировать учащихся на профессии будущего;
- развивать и расширять возможности обучающихся в самообразовании и более полного раскрытия способностей обучающихся на этапе их профессионального самоопределения.

Механизм и условия реализации программы:

Адресат программы: программа составлена для учащихся 2-4 классов. Группа 12-15 человек. Возраст учащихся 8-10 лет. Группы составлены преимущественно из категории заинтересованных детей, имеющих склонности к геймдизайну, состав обучающихся постоянный.

Срок освоения программы: 1 год обучения, 36 учебных недель, 9 месяцев.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу, каждое занятие по 45 минут. Конкурс творческих работ 1 раз в год (промежуточная аттестация), 1 раз в год (итоговая аттестация).

Особенности организации образовательной деятельности: Занятия проводятся очно с использованием технологий смешанного обучения 1 раз в неделю 1 час.

Объем программы: 72 часа (30 - теоретических часов, 42 - практических часа).

1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля, промежуточной и итоговой аттестации
		теория	практика	всего	
1	Введение в геймдизайн	2	-	2	
1.1	Что такое геймдизайн?	1	-	1	
1.2	Профессии в мире геймдева	1	-	1	
2	Геймплей игр	1	3	4	
2.1	Как устроен геймплей	1	-	1	
2.2.	Идея игры	-	1	1	
2.3	Жанры игр	-	1	1	
2.4	Сеттинг и сюжет игры	-	1	1	Тест
3	Визуал игр	2	2	4	
3.1	Как придумать хороший дизайн игры?	1	-	1	
3.2	Игровой персонаж	-	1	1	
3.3	Стиль игры. Вид камеры	1	-	1	
3.4	Референс-борд	-	1	1	Тест
4	Нарратив игр	2	2	4	
4.1	Что такое нарратив?	1	-	1	
4.2	Виды игрового нарратива	1	-	1	
4.3	Описание игрового мира	-	1	1	
4.4	Левел-дизайн	-	1	1	Тест
5	Construct – игровой конструктор	22	22	44	
5.1	Интерфейс Construct 2	1	-	1	
5.2	Создание объектов и простых поведений	1	-	1	
5.3	Игровой персонаж	1	-	1	
5.4	Анимация персонажа, основы персонажа	1	-	1	
5.5	Создание уровней	1	-	1	
5.6	Создание полоски жизни персонажа	1	-	1	
5.7	Здоровье, урон	1	-	1	
5.8	Создание врага, преследующего персонажа	1	-	1	
5.9	Создание патрулирующего врага	1	-	1	
5.10.	Система Check Points	1	-	1	
5.11	Создание плавающих платформ	1	-	1	
5.12	Изменение анимации персонажа	1	-	1	
5.13	Сохранение и загрузка игры	1	-	1	

5.14	Создание меню игры	1	-	1	
5.15.	Система переходов между уровнями	1	-	1	
5.16	Учим персонажа стрелять и уничтожать врагов	1	-	1	
5.17.	Создание нестандартного преоладера	1	-	1	
5.18	Игровой инвентарь	1	-	1	
5.19	Создание игры платформер в Construct 2	-	5	5	
5.20	Десктопное приложение. Игровые сервисы	1	-	1	
5.21	Музыка и звуки. Мультиплеер.	1	-	1	
5.22	Экспорт игры в интернет	1	-	1	
5.23	Хитрости Construct 2	1	-	1	
5.24	Создание гоночной игры в Construct 2	-	5	5	
5.25	Создание фермы в Construct 2	-	4	4	
5.26	Создание раннера в Construct 2	-	4	4	
5.27	Создание шутера в Construct 2	-	4	4	Тест Практические задания
6	Прототипирование своей игры	-	2	12	
6.1	Разработка концепта игры	-	2	2	
6.2	Прототипирование игры	-	10	10	Практические задания
7	Итоговая аттестация	1	1	2	
8.1	Конкурс проектных работ	1	1	2	Конкурс
ОБЪЁМ ПРОГРАММЫ:		30	42	72	

1.2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

Введение в геймдизайн (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Что такое геймдизайн? Зачем нужен геймдизайн? Элементы, составляющие игру (эстетика, механика, история, технология). Профессии в мире геймдева.

Геймплей игр (4 часа)

Теоретическая часть (2 часа)

Идея игры. Жанры игр (квест, песочница, спортивные, RPG, логические, шустеры и т.д.).

На чем построено взаимодействие игрока и игры (активность, интерактивность)? Как устроен геймплей?

Что такое сюжет игры? Что такое сеттинг игры?

Практическая часть (2 часа)

Придумать идею игры самостоятельно или с помощью нейронной сети. Придумать сеттинг и сюжет будущей игры самостоятельно или с помощью нейронной сети.

Визуал игр (4 часа)

Теоретическая часть (2 часа)

Художественная интерпретация игрового мира. Кто такой игровой персонаж? Как придумать хороший дизайн игры?

Что такое стиль игры? Стили графики в игре. Камера в играх: как рассказать историю и показать мир?

Что такое игры от первого, второго и третьего лица?

Практическая часть (2 часа)

Придумать персонажа игры самостоятельно или с помощью нейронной сети. Придумать визуальный вид персонажа и мира вокруг него, разместить зарисовки на доске в виде референса.

Нарратив игр (4 часа)

Теоретическая часть (2 часа)

Что такое нарратив? Чем нарратив отличается от сюжета? Как считывается нарратив? Виды игрового нарратива.

Что такое левел-дизайн? Уровни игр. Как левел-дизайн помогает рассказывать историю? Структура локации. Дизайн пространств.

Практическая часть (2 часа)

Описать персонажа игры самостоятельно или с помощью нейронной сети. Описать игровой мир самостоятельно или с помощью нейронной сети. Продумать уровни будущей игры и изобразить в виде схемы.

Construct – игровой конструктор (44 часа)

Теоретическая часть (20 часов)

Основы. Интерфейс Construct 2. Создание объектов и простых поведений. Игровой персонаж. Анимация персонажа, основы персонажа. Создание уровней. Создание полосы жизни персонажа. Здоровье, урон. Создание врага, преследующего персонажа. Создание патрулирующего врага. Система Check Points. Создание плавающих платформ. Изменение анимации персонажа. Сохранение и загрузка игры. Создание меню игры. Система переходов между уровнями. Учим персонажа стрелять и уничтожать врагов. Создание нестандартного преоладера. Игровой инвентарь.

Десктопное приложение. Игровые сервисы. Музыка и звуки. Мультиплеер. Экспорт игры в интернет.

Дополнительно. Хитрости Construct 2. Создание гоночной игры в Construct 2. Создание фермы в Construct 2. Создание раннера в Construct 2. Создание шутера в Construct 2. Создание игры платформер в Construct 2.

Практическая часть (14 часов)

Создание гоночной игры в Construct 2. Создание фермы в Construct 2. Создание раннера в Construct 2. Создание шутера в Construct 2. Создание игры платформер в Construct 2.

Прототипирование своей игры (12 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Концепт игры: идея, сюжет, сеттинг, визуальная часть, левел-дизайн, нарратив.

Практическая часть (10 часов)

Командное пошаговое создание компьютерной игры в одном из жанров (шутер, раннер, платформер, гонки и т.д.).

Итоговая аттестация (2 часа)

Обобщение пройденного материала за год. Конкурс проектных работ. Проекты должны быть представлены в виде прототипа или готового продукта в формате одного из жанров компьютерных игр.

1.2.3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
Название объединения «Геймдизайн: Construct»

дополнительная общеразвивающая программа «Геймдизайн: Construct»

Гр.№ 1, 1 год обучения

Месяц	сентябрь			октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май							
	1	2	3	4	5	6	7	8	8/9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20/21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	33/34	35	36/37			
Кол-во часов	т	2	1	-	1	1	2	-	1	3	2	2	2	2	2	2	2	-	-	1	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1		
	п	-	1	2	1	1	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	1	-	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2		
Промежуточная, итоговая аттестация													Промежуточная аттестация																								Итоговая аттестация, конкурс		
Всего часов		6			9				9				8				7				9				8				9				7						
Объем 2022-2023 уч. год.	72 учебных часа																																						

1.2.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- уметь решать сложные задачи;
- уметь находить нестандартные подходы в решении поставленных задач;
- критически мыслить;
- уметь расставлять приоритеты и формировать команду под любую задачу;
- уметь работать в условиях неопределённости;
- уметь выстраивать коммуникации с разными людьми, учитывать мнения других участников, проявлять эмпатию и разрешать конфликтные ситуации;
- системно мыслить;
- уметь когнитивно мыслить (быстро переключаться с одной мысли на другую);
- стремиться к инновациям и моделированию, «видеть» то, чего еще нет в нашей реальности;
- понимать причины успеха;
- профессиональная ориентация.

Метапредметные результаты:

- уметь самостоятельно определять цели своего обучения, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- уметь самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с наставниками, экспертами и сверстниками; работать индивидуально и в команде;
- уметь создавать проекты на основе собственных умений и навыков;
- формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий согласно последним трендам.

Предметные результаты:

- основы геймдизайна;
- механики компьютерных игр;

- жанры компьютерных игр;
- основы игрового сюжета;
- основы визуала игр;
- что такое нарратив игр;
- что такое геймлей игр;
- что такое левел-дизайн;
- конструктор Construct – инструмент создания компьютерных игр;
- что такое референс;
- основы прототипирования.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Место осуществления образовательной деятельности – МБОУ г. Иркутска СОШ №38.

Для успешной реализации программы необходимо:

- компьютерный класс и домашний персональный компьютер;
- бесперебойный интернет с рекомендуемой пропускной способностью:
 - ✓ SD-видео (360 p, 480 p) – 2 Мбит/сек;
 - ✓ HD-видео (720 p) – 5 Мбит/сек;
 - ✓ Full-HD (1080 p) – 8 Мбит/сек;
 - ✓ Ultra-HD (2160 p) – 30 Мбит/сек;
- колонки (наушники);
- пакет программного софта (программы и онлайн-ресурсы для создания компьютерных игр: Construct);
- браузер (желательно Google Chrome, Mozilla Firefox);
- онлайн-инструменты и сервисы для дистанционного обучения:
 - ✓ совместная работа: инструменты Google, Miro;
 - ✓ коммуникация: Telegram, ВК;
- электронные образовательные ресурсы (тренажёры, тесты и др.).

2.2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение определенным знаниям, умениям и навыкам, но и развитие позитивных личностных качеств — формирование базовых компетенций, в качестве основополагающего подхода к оценке освоения образовательной программы определен подход отслеживания динамики личностного развития, уровня освоения предметной области и степени освоения основных общеучебных компетенций, т. е. компетентностный подход.

Основополагающими критериями эффективности реализации образовательной программы с точки зрения компетентностного подхода является:

- степень сформированности компетенций (как ключевых, так и специальных);
- динамика достижений обучающегося во владении компетенциями.

Для оценивания результатов обучения возможно использование таких типов контроля, как педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, мониторинг, опрос, тестирование, индивидуальное собеседование, выполнение практической работы и т.д.

Проверка результатов освоения программы осуществляется проведением итоговой аттестации в форме конкурса творческих проектов.

Обучающийся, проходящий итоговую аттестацию, участвует в конкурсе, где представляет свои компьютерные игры с их защитой в рамках проектной деятельности и оценивает работы других обучающихся.

Промежуточная и итоговая аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений, навыков.

Критерии оценивания знаний, умений, навыков :

- полнота знаний теоретического контролируемого материала;
- полнота знаний практического контролируемого материала, демонстрация умений и навыков решения типовых задач, выполнения типовых заданий/упражнений;
- умение извлекать и использовать основную (важную) информацию из заданных теоретических, справочных, энциклопедических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать практический материал для иллюстраций;
- умение самостоятельно решать проблему/задачу на основе изученных методов, приемов, технологий;
- умение ясно, четко, логично и грамотно излагать собственные размышления, делать умозаключения и выводы;
- умение пользоваться ресурсами глобальной сети (интернет);

- умение определять, формулировать проблему и находить пути ее решения;
- умение самостоятельно принимать решения на основе проведенных исследований;
- умение и готовность к использованию основных (изученных) прикладных программных средств;
- умение создавать содержательную презентацию выполненной работы.

Критерии оценки компетенций :

- способность к публичной коммуникации;
- способность эффективно работать самостоятельно;
- способность эффективно работать в команде;
- готовность к сотрудничеству, толерантность;
- способность организовать эффективную работу команды;
- умение соотносить результаты с целью;
- умение объединять предметы по общему признаку, различать целое и части;
- умение создавать творческие работы.

Критерии оценки уровня подготовки учащегося

Критерии	Форма оценки результатов		
	Высокий уровень (10-8 баллов)	Средний уровень (7-5 баллов)	Низкий уровень (4-2 бала)
Знание особенностей создания компьютерных игр	Уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки в создании компьютерных игр, работа отличается грамотно продуманной схемой, все объекты верно связаны между собой, использовано несколько инструментов и технологий	Уровень выполнения требований хороший, но допущены незначительные ошибки в создании компьютерных игр; обучающийся допустил малозначительные ошибки, но может самостоятельно найти допущенные ошибки с небольшой подсказкой педагога	Уровень выполнения требований достаточный, минимальный; допущены ошибки в создании компьютерных игр; обучающийся владеет инструментами и технологиями, но испытывает затруднения в их практическом применении при выполнении творческих работ
Знание специфики и возможностей компьютерной программы Construct, используемых для	Уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки при выполнении практических работ, использованы	Уровень выполнения требований хороший, но допущены незначительные ошибки при	Уровень выполнения требований достаточный, минимальный; допущены ошибки при выполнении

создания компьютерных игр	знания специфики и возможности компьютерной программы для решения поставленной задачи	выполнении практических работ; обучающийся допустил малозначительные ошибки, но может самостоятельно найти допущенные ошибки с небольшой подсказкой педагога	практических работ; обучающийся владеет знаниями специфики и возможностей компьютерной программы, но испытывает затруднения в их практическом применении при выполнении творческих работ
Креативность при выполнении практических работ	Творческая интерпретация подачи материала. Креативное решение проблемных вопросов	Творческая интерпретация подачи материала недостаточно высокая. Креативное решение проблемных вопросов не всегда применяется	Слабая творческая интерпретация подачи материала. Нет креативного решения проблемных вопросов
Качество представления авторских проектных работ	Качество представления авторских работ очень высокое с нестандартным подходом с глубоким раскрытием темы	Качество представления авторских работ достаточно высокое, но с некоторыми недочётами	Качество представления авторских работ представлено на среднем уровне, нет глубины раскрытия темы
Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений	Наглядно представлять и истолковывать задание на заказ, давая рекомендации, которые соответствуют его требованиям относительно конструкции. Использовать навыки повышения грамотности и устного общения.	Не во всех творческих работах прослеживаются представление и истолковывание задание на заказ, не всегда используются навыки устного общения	В творческих работах не прослеживаются представление и истолковывание задание на заказ, не используются навыки устного общения

Результаты промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в «Протоколе результатов промежуточной и итоговой аттестации обучающихся», который является одним из отчетных документов и храниться у администрации МБОУ СОШ г. Иркутска №38.

Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся

ПРОТОКОЛ

промежуточной аттестации обучающихся
за _____ полугодие 2023-2024 учебного года

Название детского объединения _____

Название дополнительной общеразвивающей программы: _____

Ф.И.О. педагога _____

Группа № _____

год обучения: _____, возраст детей _____

дата проведения _____

форма проведения (содержание аттестации) _____

форма оценивания результатов – 10- балльная система.

Критерии оценивания

№	Ф.И.О. обучающийся	теоретическая подготовка	практическая подготовка	общеучебные умения и навыки	личностное развитие	достижения учащихся	итоговый результат	Примечание (выбыл, переведен, завершил)
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
	Всего баллов							
	Средний балл							

По результатам итоговой аттестации:

_____ обучающихся выбыло до итоговой аттестации,

Подпись педагога _____

2.3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическая продукция:

В ходе реализации программы предполагается разработка следующих методических материалов:

- методические рекомендации для педагогов дополнительного образования;
- виртуальная образовательная среда для выстраивания индивидуальной образовательной траектории (единая образовательная платформа; дистанционные курсы; серия мероприятий, направленных на достижение лучшего результата, поиска инновационных идей; серия мероприятий для прокачивания компетенций будущего с участием экспертов и наставников; игровые элементы);
- учебно-наглядные пособия и дидактические материалы для обучающихся (электронные образовательные ресурсы: тестовые задания; тренажеры, альбомы и др.).

Методы и формы организации обучения, используемые в данной программе, определяются требованиями учёта индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся, развития личности, формирования организационных и интеллектуальных навыков критического, креативного, проектного мышления с помощью средств геймдизайна привлечения внимания к проблемам местного сообщества.

В связи с этим основные приоритеты методики реализации программы «Геймдизайн: Construct»:

- обучение через опыт и сотрудничество;
- учёт индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся, различий в стилях познания – индивидуальных способах обработки информации об окружающем мире (аудиальный, визуальный, кинестический);
- метод проектов, стратегическое планирование и управление проектами, разработка и реализация проектов, направленных на достижение измеримых положительных результатов;
- личностно-деятельностный подход;
- интерактивность.

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: фронтальная, индивидуальная, парная, коллективная.

Форма обучения и виды занятий:

Форма обучения:

Очная с применением технологий смешанного обучения.

Виды занятий: лекции, практические занятия, конкурсы, проектирование.

Использованные методики, современные педагогические и информационные технологии:

- информационно-компьютерные технологии;
- технологии смешанного обучения;

- игровые технологии;
- интерактивные технологии;
- технологии проектного обучения;
- технология проблемного обучения;
- технологии развивающего обучения.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИСТОЧНИКОВ

3.1. СПИСОК ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу/ Майк Роуди; Пер. с англ. Кирилла Наумова, - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.
2. Рос, Бернард. Привычка достигать. Как применять дизайн-мышление для достижения целей, которые казались вам невозможными / Бернард Рос; пер. с англ. М. Попова. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 254 с.
3. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления / Мартин Томич, Кара Ригли, Мейделин Бортвик, Насим Ахмадпур, Джессика Фроули, А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес-Пачеко, Карла Стрэкер, Лиан Лок; пер. с англ. Елизаветы Пономаревой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 208 с.
4. Геймдизайн / Д. Шелл – «Альпина Диджитал», 2015. – 551 с.
5. Драйв. Что на самом деле нас мотивирует / Дэниел Пинк – М.: «Альпина Диджитал», 2017. – 223 с.
6. Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! – «Издательство АСТ», 2019. – 302 с.
7. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными— «Альпина Диджитал», 2012. – 87 с.
8. Макгонигал Джейн. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир; пер. с англ. Н. Яцюк ; [науч. ред. В. Шульпин]. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.
9. https://m.vk.com/video/@startgame_rsv
Все об онлайн-ивентах: **воркшопы**, мастер-классы всероссийского конкурса «Начни игру».
10. <https://startgame.rsv.ru/>
Сайт всероссийского конкурса «Начни игру».
11. <https://gpt-chatbot.ru/chatgpt-3-5-besplatno-i-bez-registracii>
ChatGPT 3.5 – это интеллектуальный помощник нового поколения.
12. <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>
Нейросеть от Сбера, которая генерирует картинки по текстовым запросам.
13. <https://www.youtube.com/@BarmaleyPlay/about>
Канал уроков по разработке игр в Construct 2, а так же необычный развлекательный контент.
14. https://www.youtube.com/playlist?list=PLn0M_V-RIm2uhCN9HkfTVO1L8ta19INhb
Серия уроков по основам Construct 2.

3.6.2. СПИСОК ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу/ Майк Роуди; Пер. с англ. Кирилла Наумова, - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.
2. Геймдизайн / Д. Шелл – «Альпина Диджитал», 2015. – 551 с.
3. Драйв. Что на самом деле нас мотивирует / Дэниел Пинк – М.: «Альпина Диджитал», 2017. – 223 с.
4. https://m.vk.com/video/@startgame_rsv
Все об онлайн-ивентах: **воркшопы**, мастер-классы всероссийского конкурса «Начни игру».
5. <https://startgame.rsv.ru/>
Сайт всероссийского конкурса «Начни игру».
6. <https://gpt-chatbot.ru/chatgpt-3-5-besplatno-i-bez-registracii>
ChatGPT 3.5 – это интеллектуальный помощник нового поколения.
7. <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>
Нейросеть от Сбера, которая генерирует картинки по текстовым запросам.

Приложение №1
к дополнительной общеразвивающей программе
«Геймдизайн: Construct»

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Гр.№ 1, 1 год обучения

Дата	Коррект ировка	Название раздела, темы занятия	Объём часов	Форма занятия	Форма контроля (аттестации)
		Введение в геймдизайн	2		
12.09.23		Что такое геймдизайн?	1	Лекция	Опрос
14.09.23		Профессии в мире геймдева	1	Лекция	Опрос
		Геймплей игр	4		
19.09.23		Как устроен геймплей	1	Лекция	Опрос
21.09.23		Идея игры	1	Практическая работа	Практические задания
26.09.23		Жанры игр	1	Практическая работа	Практические задания
28.09.23		Сеттинг и сюжет игры	1	Практическая работа	Тест Практические задания
		Визуал игр	4		
3.10.23		Как придумать хороший дизайн игры?	1	Лекция	Опрос
5.10.23		Игровой персонаж	1	Практическая работа	Практические задания
10.10.23		Стиль игры. Вид камеры	1	Лекция	Опрос
12.10.23		Референс-борд	1	Практическая работа	Тест Практические задания
		Нарратив игр	4		
17.10.23		Что такое нарратив?	1	Лекция	Опрос
19.10.23		Виды игрового нарратива	1	Лекция	Опрос
24.10.23		Описание игрового мира	1	Практическая работа	Практические задания
26.10.23		Левел-дизайн	1	Практическая работа	Тест Практические задания
		Construct – игровой конструктор	44		
31.10.23		Интерфейс Construct 2	1	Лекция	Опрос
2.11.23		Создание объектов и простых поведений	1	Лекция	Опрос
7.11.23		Игровой персонаж	1	Лекция	Опрос
9.11.23		Анимация персонажа, основы персонажа	1	Лекция	Опрос
14.11.23		Создание уровней	1	Лекция	Опрос
16.11.23		Создание полоски жизни персонажа	1	Лекция	Опрос
21.11.23		Здоровье, урон	1	Лекция	Опрос
23.11.23		Создание врага, преследующего персонажа	1	Лекция	Опрос
28.11.23		Создание патрулирующего врага	1	Лекция	Опрос
30.11.23		Система Check Points	1	Лекция	Опрос

5.12.23		Создание плавающих платформ	1	Лекция	Опрос
7.12.23		Изменение анимации персонажа	1	Лекция	Опрос
12.12.23		Сохранение и загрузка игры	1	Лекция	Опрос
14.12.23		Создание меню игры	1	Лекция	Опрос
19.12.23		Система переходов между уровнями	1	Лекция	Опрос
21.12.23		Учим персонажа стрелять и уничтожать врагов	1	Лекция	Опрос
26.12.23		Создание нестандартного преоландера	1	Лекция	Опрос
28.12.23		Игровой инвентарь	1	Лекция	Опрос
9.01.24 11.01.24 16.01.24 18.01.24 23.01.24		Создание игры платформер в Construct 2	5	Практическая работа	Практические задания
25.01.24		Десктопное приложение. Игровые сервисы	1	Лекция	Опрос
30.01.24		Музыка и звуки. Мультиплеер.	1	Лекция	Опрос
1.02.24		Экспорт игры в интернет	1	Лекция	Опрос
6.02.24		Хитрости Construct 2	1	Лекция	Опрос
8.02.24 13.02.24 15.02.24 20.02.24 22.02.24		Создание гоночной игры в Construct 2	5	Практическая работа	Практические задания
27.02.24 29.02.24 5.03.24 7.03.24		Создание фермы в Construct 2	4	Практическая работа	Практические задания
12.03.24 14.03.24 19.03.24 21.03.24		Создание раннера в Construct 2	4	Практическая работа	Практические задания
26.03.24 28.03.24 2.04.24 4.04.24		Создание шутера в Construct 2	4	Практическая работа	Тест Практические задания
		Прототипирование своей игры	12		
9.04.24 11.04.24		Разработка концепта игры	2	Практическая работа	Практические задания
16.04.24 18.04.24 23.04.24 25.04.24 30.04.24 2.05.24 7.05.24 14.05.24 16.05.24		Прототипирование игры	10	Практическая работа	Практические задания

21.02.24					
		Итоговая аттестация	2		
23.05.24 28.05.24		Конкурс проектных работ	2	Защита проектов	Конкурс
ОБЪЕМ программы:			72		

ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Блок «Геймплей»

1. Что такое геймплей?

- Компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока. +
- Игровой процесс игры.
- Игрок в мире игры.
- Интерактивная игра.

2. Действие игры происходит в вымышленной джунглевой долине, где расположен забытый и загадочный город "Эльдора". Город считается утраченным на протяжении многих веков и служит объектом мифов и легенд. В долине царит древний магический лес, который скрывает секреты и опасности. Что это?

- Сюжет.
- *Сеттинг.* +
- Идея.
- Сценарий.

3. Игра платформер?



–



–



–

+



–

4. Игра RPG?



–

+



–



– +



–

5. Игра-песочница, в которой вы будете исследовать бесконечный космос, строить и улучшать свой космический корабль, взаимодействовать с разнообразными расами и выполнять различные миссии. Вы сможете торговать ресурсами, сражаться с врагами и строить свою галактическую империю. Что это?



- *Идея игры.* +
- Жанр игры.
- Сеттинг.

6. История или приключение, которое происходит в игре - это?

- Сеттинг.
- *Сюжет игры.* +
- Жанр игры.
- Идея игры.

7. Игра головоломка?



– +



–



–



– +

8. Minecraft — компьютерная инди-игра в жанре...



- Платформера.
- *Песочницы.* +
- RPG.
- Квеста.

9. Roblox – это...



- Игра платформер.
- Многопользовательская платформа и конструктор для создания ролевых игр различных жанров.
- Игра песочница.

10. Игра стратегия?



- +



- +



- +



- +

Блок «Визуал игры»

1. Как называется художественное представление игрового мира, в котором можно найти персонажей, предметы обихода, окружение, их взаимодействие? Проще говоря, это то, как выглядит игра.
 - Сценарий игры.
 - Нарратив игры.
 - *Визуал игры.* +

– Концепт игры.

2. Как называется игровой персонаж в компьютерной игре?



- Герой. +
- Персонаж.
- Спрайт.

3. Игровой персонаж - это...

- Визуал. +
- Действие. +
- Герой. +

4. В какой программе вы будете создавать своего игрового персонажа? Текст вводите без пробелов. Первая буква заглавная.



- Construct2. +

5. Что такое стиль игры?



- Игры, в которых намеренно подчеркнут уникальный графический стиль и он выделяется среди прочего. +
- Форма жизни и деятельности, характеризующая особенности общения, поведения и склада мышления.
- Манера игры, в которой художник создал образ предмета и то, как он выразил своё видение.
- Знание и понимание себя, а также своих вкусовых предпочтений.

6. Где изображен стиль пиксельной графики?



7. Найдите вид камеры от первого лица. Это расположение камеры позволяет игроку ощутить себя в роли персонажа.



8. Введите два кодовых слова с помощью собранных ключей на игровом поле
— ПЕРСОНАЖ ИГРЫ. +