

Министерство образования и науки Пермского края
Государственное бюджетное образовательное учреждение
«Академия первых»

ПРИНЯТА

педагогическим советом
ГБОУ «Академия первых»

Протокол от 17.01.2022 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГБОУ «Академия первых»

от 17.01.2022 № 4

Ю.В. Трясцина

М.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Сторителлинг в геймдизайне»**

Возраст обучающихся: 15-17 лет
Срок реализации программы: 72 часа

Автор или составитель:
педагог дополнительного образования –
Симпатова Валерия Евгеньевна

Пермь
2022 г.

Министерство образования и науки Пермского края
Государственное бюджетное образовательное учреждение
«Академия первых»

ПРИНЯТА

педагогическим советом
ГБОУ «Академия первых»

Протокол от 17.01.2022 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГБОУ «Академия первых»
от __.__.202_ № ____

Ю.В. Трясцина

М.П.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Сторителлинг в геймдизайне»**

Возраст обучающихся: 15-17 лет
Срок реализации программы: 72 часа

Автор или составитель:
педагог дополнительного образования –
Симпатова Валерия Евгеньевна

Пермь
2022 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Сторителлинг в геймдизайне» имеет социально-педагогическую направленность по уровню освоения углубленный, профессионально-ориентированный.

Новизна предлагаемой программы и её актуальность состоит в том, что она носит профориентационный характер, поскольку предполагает знакомство обучающихся с применением современных технологий и разбором сторителлинга в создании игр (настольных и видеоигр). Программа предоставляет возможность обучающимся познакомиться в теории и на практике с различными форматами, формами и способами взаимодействия игроков внутри игрового поля и возможностями геймдизайна (создания игрового мира).

Цель программы: создание таких условий для учеников, при которых они смогут познакомиться с историей создания настольных и видеоигр, и на личном практическом опыте создадут прототип собственной игры.

Задачи программы:

Образовательные:

- освоение современных жанров настольных и видеоигр.
- формирование навыков создания сторителлинга.
- формирование навыков создания грамотного текста;
- формирование навыков создания и наполнения игрового контента;
- формирование практических навыков создания прототипа собственной игры.

Развивающие:

- формирование представления о геймдизайне как современном виде профессии, играющей специфическую роль в жизни общества;
- развитие умений грамотно и свободно владеть устной и письменной речью;
- формирование знаний о компьютерной безопасности.

Воспитательные:

- выработка умения эмоционально воздействовать на читателя, слушателя, зрителя;
- сопоставление собственных желаний и склонностей с потребностями современного рынка труда,
- подготовка к профессиональному выбору в будущем.

Отличительной особенностью данной программы является возможность для учеников сориентироваться в многообразии современного игрового пространства, освоить необходимые для современного рынка труда компетенции и подготовиться к профессиональному выбору в будущем. Программа предполагает интенсивное взаимодействие теоретических основ геймдизайна с развитием практических навыков применения сторителлинга для разработки авторского контента.

Программа адресована подросткам 15-17 лет.

Условия набора детей в коллектив: на основании процедуры конкурсного отбора. Наполняемость в объединении устанавливается в количестве 25 обучающихся.

Форма отбора: Написать развернутый ответ на вопрос: какая игра (настольная или видеоигра) повлияла на меня больше всего. Обязательно указать название игры, год издания, плюсы и минусы игры, как именно эта игра повлияла на вас? (7-10 предложений). Критерии оценки: логичность повествования, целостность текста, ориентация в современных игровых программах (каждый критерий- 5 баллов максимум).

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на 72 часа.

ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Форма организации занятий индивидуально-групповая, работа по подгруппам.

Занятия групп 1 года обучения проводятся в следующем формате: 3 академических часа – онлайн-занятие + онлайн-консультация, 4 часа – самостоятельная работа.

Формы обучения:

- лекции;
- семинары;
- мастер-классы;
- консультации;
- творческие мастерские;
- практические занятия;
- презентации;
- творческие дискуссии;
- профориентационные и творческие тренинги;
- защита проектов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИХ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Результатом усвоения программы является создание прототипа собственной игры.

Ожидаемый результат по образовательному компоненту программы:

- ребёнок освоит современные жанры настольных и видеоигр;
- ребёнок научится основам создания сторителлинга;
- ребёнок сможет создавать грамотный текст;
- ребёнок освоит навык создания и наполнения игрового контента;
- ребёнок создаст прототип собственной игры.

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- ребёнок сформирует представления о геймдизайне как современном

виде профессии, играющей специфическую роль в жизни общества;

- ребёнок научится грамотно и свободно владеть устной и письменной речью;

- ребёнок будет знать основы компьютерной безопасности.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- ребёнок выработает умение эмоционально воздействовать на читателя, слушателя, зрителя;

- ребёнок сопоставит собственные желания и склонности с потребностями современного рынка труда,

- ребёнок будет подготовлен к профессиональному выбору в будущем.

Способы определения результативности:

- мониторинг образовательной деятельности учеников;

- диагностика личностного роста и продвижения;

- анкетирование;

- тестирование;

- портфолио личных достижений;

- ведение журнала учёта.

ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Итоговая очная встреча в формате защиты зачётных продуктов – прототипов собственной игры (4 часа).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Наименование раздела (модуля)/ темы	Количество часов				Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	Консультации	
1.	Вводное очное занятие	4				
2.	История становления игр	7	4	2	1	Тестирование
3.	Настольные игры: виды и формы	6	3	2	1	Написание обзора на выбранную игру
4.	Сторителлинг в геймдизайне	11	4	6	1	Создание собственного сторителлинга
5.	Основы геймдизайна	5	2	2	1	Тестирование

6.	Правила создания игровой обстановки	8	2	5	1	Разработка прототипа игровой обстановки
7.	Правила создания героя	7	2	4	1	Разработка собственных героев
8.	Правила игры и обучение игроков	8	2	5	1	Разработка правил собственной игры
9.	Этапы и процессы разработки	12	5	6	1	Подготовка к созданию прототипа собственной игры
10.	Итоговое очное занятие	4				Защита итогового продукта
	ИТОГО	72	24	32	8	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение в образовательную программу:

Теория. Отбор обучающихся:

Написать развернутый ответ на вопрос: какая игра (настольная или видеоигра) повлияла на меня больше всего. Обязательно указать название игры, год издания, плюсы и минусы игры, как именно эта игра повлияла на вас? (7-10 предложений).

Практика. Практическая работа на выявление уровня начальной подготовки обучающегося в формате тестирования.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.				Лекция	4	История возникновения и становления игр	Тестирование
2.				Семинар	2	Виды настольных игр	
3.				Лекция, практическое занятие	1	Специфика настольных игр	Написание обзора на выбранную игру

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
4.				Семинар	2	Основы сторителлинга	Создание сторителлинга на заданную тему
5.				Творческая мастерская, семинар	2	Приемы сторителлинга для создания игр	Создание сторителлинга на заданную тему
6.				Творческая дискуссия, практический тренинг	2	Основы геймдизайна	Тестирование
7.				Семинар, творческая мастерская	2	Правила создания игровой обстановки	Разработка прототипа игровой обстановки
				Презентация	2	Правила создания героя	Разработка собственных героев
8.				Семинар, творческая мастерская	2	Правила игры и обучение игроков	Разработка правил собственной игры

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
9.				Лекция	3	Этапы и процессы разработки: начальный этап	Подготовка к созданию прототипа собственной игры
10.				Лекция	2	Этапы и процессы разработки: работа в команде	Подготовка к созданию прототипа собственной игры

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Формы подведения итогов
Сторителлинг	Практическое занятие	Беседа, работа по заданному алгоритму	https://text.ru/blog/chto-takoe-storitelling-i-kak-pisat-v-etom-zhanre	
Виды настольных игр	Лекция	Беседа, работа по заданному алгоритму	https://master-games.info/rejtingi/klassifikatsiya/	
Основы геймдизайна	Практическое занятие	Написание аналитического текста	https://geekster.ru/base-info/kak-sdelat-nastolnuyu-igru/	

— обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, бесед, походов, экскурсий, конкурсов, конференций и т.д.);

— рекомендации по проведению лабораторных и практических работ, по постановке экспериментов или опытов и т.д.;

— дидактический и лекционный материалы, методики по исследовательской работе, тематика опытнической или исследовательской работы и т.д.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ И РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Использована литература (рекомендовано для детей):

1. Д. Шелл «Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть» ООО «Альпина Паблишер», 2019
2. Дж.Шрайер «Кровь, пот и пиксели» ООО «Эксмо», 2018
3. Х. Кодзима «Гены гения» ООО «Питер», 2021