

АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО
На заседании Методического совета
АОУ УР «РОЦОД»
Протокол № 2 от 15.05. 2020г.



ПРИНЯТО
Решением Педагогического совета
АОУ УР «РОЦОД»
Протокол № 4 от 15.05. 2020г.

Дополнительная образовательная программа
социально-педагогической направленности

«Гейм-академия»

Возраст детей 12-17 лет
Срок реализации программы 1 год

Разработчики: Вишнякова Наталья Юрьевна,
Бабина Наталья Сергеевна, педагоги-
психологи АОУ УР «РОЦОД»

Ижевск, 2020 г.

1. Пояснительная записка

Программа «Гейм-академия» социально-педагогической направленности базового уровня сложности. Она является практико- и социально-ориентированной, рассчитана на 1 год обучения, 72 учебных часа с режимом работы по 2 часа 1 раз в неделю. Возраст обучающихся 12-17 лет. Программа предполагает очное и дистанционное обучение. В основе программы лежит авторский курс Андрея Комиссарова, эксперта в области игровых технологий, автор более 100 образовательных и диагностических игр, преподаватель курсов «Игропрактика в образовании» НИТУ «МИСиС»

Данная программа предназначена для реализации в системе дополнительного образования на добровольной основе. Программа подразумевает групповое обучение в микро-группах до 5 человек, они формируются из обучающихся, ранее проявивших в Центре высокий уровень склонностей и способностей, а также по результатам собеседования. Общее количество обучающихся – до 10 человек.

Целью программы является формирование у обучающихся устойчивых soft skills и hard skills¹ по следующим направлениям: проектная деятельность, теория решения изобретательских задач, работа в команде.

Задачи:

1. Изучение возможности применения игровых методик для обеспечения эффективной образовательной среды;
2. Анализ различных игровых моделей и этапов проектирования игровой активности при построении учебных программ;
3. Изучение особенностей применения игровых моделей в образовательных целях;
4. Исследование способов оценки и минимизации рисков, связанных с изучаемыми игровыми практиками;
5. Формирование навыков организации современного образовательного процесса.

Во время занятий у подростков происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные, доступные и современные игры.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится коллективная проверка решения задач.

Обучающийся на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

2. Планируемые результаты освоения программы

1. Понимание специализации игропрактик.
2. Самореализация: подобрав лучшие игры обучающийся сможет полноценно реализовать себя.
3. Умение высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
4. Умение получать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от группы.
5. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
6. Развитие коммуникативных навыков.

3. Организационно-педагогические условия

Общие требования к обстановке: занятия проводятся в кабинете, который соответствует требованиям противопожарной безопасности, производственной санитарии и гигиены труда.

Требования к педагогу:

- высокий уровень квалификации и педагогического мастерства педагога;
- личностно-деятельный подход к организации учебно-воспитательного процесса;
- владение современными педагогическими технологиями, обеспечивающими познавательную активность учащихся;
- умение правильного подбора методов обучения соответственно целям и содержанию занятия и эффективности их применения;
- умение оптимального сочетания форм обучения: индивидуальной, парной, групповой.

Материально-техническое обеспечение:

1. Учебный кабинет.
2. Учебные столы и стулья.
3. Широкий ассортимент канцелярских принадлежностей.
4. Бумага для принтера.
5. Компьютеры, желательно, с установленным программным обеспечением Microsoft Windows XP\2000, Microsoft Office 2003, Adobe Photoshop, принтер, проектор, экран, интернет - ресурсы, диски, флэш-карта, калькулятор и т.д.

4. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Форма (аттестации) контроля
			Теоретич.	Практич.	
1.	Введение	2	2	-	
2.	Типология игр	4	2	2	
2.1.	Квесты. Настольные и компьютерные игры	2	1	1	
2.2.	Метаигры. Игры живого действия	2	1	1	
3.	Образовательный аспект игр	12	5	7	
3.1.	Введение в раздел. Основные понятия	2	1	1	
3.2.	Внедрение в школьные уроки	4	1	3	
3.3.	Типы игровых уроков	2	1	1	
3.5.	Диагностика	4	2	2	
4.	Игры с позиции игрока и игротехника	8	5	3	
4.1.	Типология поведенческих ролей игроков	4	3	1	
4.2.	Анализ мотивации	2	1	1	
4.3.	Три шага мотиватора	2	1	1	
5.	Этика игропрактики	4	3	1	Тест
6.	Анализ игр	6	3	3	
6.1.	Описание игр	2	1	1	
6.2.	Теория игр	2	1	1	
6.3.	Схематизация	2	1	1	
7.	Групповая динамика	6	4	2	
8.	Создание игр	20	11	9	
8.1.	Игроки	2	1	1	
8.2.	Реиграбельность	2	1	1	
8.3.	Конкурентность	2	1	1	
8.4.	Рандомизация	2	1	1	
8.5.	Ролевой отыгрыш	2	1	1	
8.6.	Конфликт	2	1	1	
8.7.	Механика внутри игры	4	3	1	
8.8.	Игровой баланс	2	1	1	

8.9.	Нарратив	2	1	1	
8.	Технологии в играх	4	2	2	Тест
9.	Завершение игры. Защита проектов	6	4	2	Защита проектов
	Итого:	72	41	31	

5.Формы аттестации

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются: тестирование, проектная работа. В каникулярное время обучающиеся принимают участие в массовых мероприятиях, проводимых в центре, участвуют в реализуемых массовых мероприятиях и летних программах. Формы реализации: экскурсии, мастер-классы, лагеря с дневным пребыванием детей, профильные лагеря, творческие мастерские и др. При реализации программы используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, электронное обучение.

6.Содержание

1.Введение

Цели и тезаурус курса. Что же такое игра? Разбор преимуществ игрового образования. Основные преимущества игрового образования. Геймификация. Виды геймификации.

2. Типология игр

Разбор типов игр. Квесты. Варианты квестов. Платформы для создания квестов. Разбор примеров квестов. Настольные и компьютерные игры. Настольные и компьютерные игры в образовании. Что развивают эти игры? Виды игр. Знакомство с настольными играми. Проведение игр. Метаигры. Применение метаигр в образовании. Разбор плюсов и минусов метаигр. Игры живого действия. Определение эффективности игр живого действия. Разбор существующих игр живого действия.

3. Образовательный аспект игр

Определение тезауруса. Внедрение игр в школьные уроки. Положительный эффект применения игр на уроках. Как можно эффективно применять игры на уроках? Типы игровых уроков. Способы применения игр на уроках. Применение игр в образовательном процессе Центра “ТАУ”. Возможность диагностической работы с применением игр.

4. Игры с позиции игрока и игротехника

Определение тезауруса. Разбор типологии поведенческих ролей игроков. Типология игрового поведения Алана Бартла. Типология игрового поведения Brainhex. Анализ мотивации. Знакомство с методологией “октализ”. Виды мотиваторов. Знакомство с 3 шагами мотиватора.

5. Этика игропрактики

Рамки дозволенности. Что категорически нельзя делать. Что категорически необходимо делать.

6. Анализ игр

Рассмотрение теории игр. Схематизация и игровое программирование. Построение концептуальной схемы игры.

7. Групповая динамика.

Как запускать групповую динамику. Как сохранять и поддерживать групповую динамику. Фан и развлечение во время игры.

8. Создание игр

Игровая платформа. Какие игры самые эффективные и почему. Целевая аудитория. Порог реиграбельности. Конкурентность в игре. Уровень рандомизации. Ролевой отыгрыш: насколько нужны роли? Проработка игрового конфликта. Механика внутри игры. Игровой баланс и условия победы. Нарратив и терминология.

9. Технологии в играх

Нейроинтерфейс. Виртуальная среда. Система Lecture Racing. Дополненная реальность для поддержки командной работы. Применение технологии распознавания лиц в образовательном процессе.

10. Завершение игры

Как правильно и экологично закрывать "игровой стол". Рефлексия.

7. Календарный учебный график

Сроки реализации по годам освоения программы	I полугодие			II полугодие			Всего учебных недель
	Начало учебного года	16 недель		20 недель		Окончание учебного года	
1 год	сентябрь	У	А	У	ИА	май	36

Условные обозначения:

У – учебные занятия по расписанию

А – аттестация (текущая, промежуточная)

ИА – итоговая аттестация

8. Методические материалы

Дополнительная образовательная программа «Игротека в образовании» оснащена аудио-, видео-, фото-, интернет источниками по каждому разделу, который соответствует современным требованиям и обеспечивает достижение планируемых результатов. Тематические подборки по теме занятия; специализированная, методическая и учебная литература, методические разработки, наборы настольных игр с их методическим описанием.

9. Контрольно-измерительные материалы

Проверка знаний обучающихся на данной программе осуществляется с помощью разработанных тестов, в основу которых легли тесты, предложенные Андреем Комиссаровым.

Тест №1

- 1) Кто является основоположником "игровых технологий"?
 - А) Д. Дьюи;
 - Б) Ф. Шиллер;
 - В) И. Е. Берлянд;
 - Г) Д. Б. Эльконин.

- 2) Что не входит в структуру игры как процесса?
 - А) целеполагание;
 - Б) роли, взятые на себя играющими;
 - В) сюжет;
 - Г) реальные отношения между играющими;

- 3) ... - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.
 - А) игровая деятельность;
 - Б) игровой процесс;
 - В) игровое обучение;
 - Г) игровой компонент.

- 4) Что будет главным результатом использования игр в учебной деятельности?
 - А) самостоятельность учеников в деятельности;
 - Б) развитие психических процессов;
 - В) хорошее отношение со сверстниками;
 - Г) прочное усвоение знаний и формирование мотивации к дальнейшему обучению в школе.

- 5) Целью игровых технологий является:
 - А) развитие у ребят способности самостоятельно мыслить;
 - Б) мотивация ребят к обучению и укрепление физического и психического здоровья учащихся;
 - В) полное усвоение материала по предмету;
 - Г) сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного процесса.

Критерии оценки проектов

Аспекты				
А. Соблюдение логики проектной деятельности, результаты работы	Проблемное поле Актуальность работы обоснована.	Образ продукта Характеристики продукта в заявке дают исчерпывающее представление о нем и соотносены с задачами.	Планирование Соблюдена логика поэтапного планирования, продукт и проектная документация (окончательная заявка и отчет) представлены в срок	Продукт Итоговый продукт соответствует заявленному образу и решает поставленную задачу.
В. Соответствие формату	Отчет Структура и оформление отчета соответствуют формату академического/ профессионального общения.		Речь Отчет написан грамотно, соблюдаются орфографические, пунктуационные, речевые и грамматические нормы.	
С. Проектные методы и содержание	Критерии группы С отличаются в разных проектных областях. 2 аспекта оцениваются всей комиссией и 4 аспекта - экспертом. Подробное описание критериев в зависимости от области - на стр. 2-22 документа Критерии оценивания.			
Д. Представление работы	Выступление Дает представление о процессе и результате проделанной проектной работы, повествование логично, речь грамотна.	Презентация Презентация поддерживает выступление, не подменяя его собой. Текст и оформление не содержат ошибок	Вопросы Ответы на вопросы хорошо аргументированы и демонстрируют осведомленность в теме.	

За каждый критерий может быть выставлено от 0 до 2 баллов, где: 2 балла - полностью соответствует, 1 балл - частично соответствует, 0 баллов - полностью не соответствует.

Перевод в 5-балльную шкалу: 23-30 – 5 баллов; 17-22 – 4 балла; 10-16 – 3 балла; менее 10 баллов – 2

За каждый критерий может быть выставлено от 0 до 2 баллов, где: 2 балла - полностью соответствует, 1 балл - частично соответствует, 0 баллов - полностью не соответствует.

Перевод в 5-балльную шкалу: 23-30 – 5 баллов; 17-22 – 4 балла; 10-16 – 3 балла; менее 10 баллов – 2

10. Список литературы

1. Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Игрофикация как образовательная парадигма обучения // Известия ВГПУ, 2016. - №6 (110).- С. 15-22.
2. Варенина Л. П. Геймификация в образовании// ИСОМ, 2014. - № 6-2. - С. 314-316.
3. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие. - 2-е изд. - СПб: СПб АППО, 2005. - 122 с.
4. Крук Ч. Школы будущего // Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А. Е. Войскунского. М.: Можайск-Терра, 2000. - С. 314-332.
5. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении// Территория новых возможностей, 2013. - №3 (21). - С.139 - 142.
6. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый, 2016. - №9. - С. 1159-1162.
7. Пивнев Д.И. Роль игрофикации в образовании: опыт создания игрового модуля// Гуманитарная информатика, 2017. - №12.- С.43-46.
8. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. - 556 с.
9. Van Staalduinen J. P., de Freitas S. A Game-Based Learning Framework: Linking Game Design and Learning //Learning to play: exploring the future of education with video games, 2011. - p. 53.

АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО

На заседании Методического совета
АОУ УР «РОЦОД»
Протокол № _____ от _____ 2020г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор АОУ УР «РОЦОД»
_____ Р.Р. Бякова
Приказ № _____ от _____ 2020г.

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета
АОУ УР «РОЦОД»
Протокол № _____ от _____ 2020г.

Рабочая
дополнительная образовательная программа
социально-педагогической направленности

«Гейм-академия»

на 2020-2021 учебный год

Возраст детей 12-17 лет
Срок реализации программы 1 год

Составители: Вишнякова Наталья Юрьевна,
Бабина Наталья Сергеевна, педагоги-
психологи АОУ УР «РОЦОД»

Ижевск, 2020 г.

1.Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной образовательной программы «Гейм-академия», разработчики Вишнякова Н.Ю. и Бабина Н.С., срок реализации 1 год. Возраст обучающихся 12-17 лет.

Программа социально-педагогической направленности, является практико- и социально-ориентированной, рассчитана на 72 учебных часа с режимом работы по 2 часа 1 раз в неделю. Возраст обучающихся 12-17 лет. Программа предполагает, как очное, так и дистанционное обучение. Рабочая программа будет реализовываться в соответствии с учебным планом общеразвивающей программы «Гейм-академия», изменений на 2019-2020 учебный год нет. Занятия проводятся дистанционно и на базе АОУ УР «РОЦОД» с обучающимися в количестве _____ человек.

2. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Форма (аттестации) контроля
			Теоретич.	Практич.	
1.	Введение	2	2	-	
2.	Типология игр	4	2	2	тест
2.1.	Квесты. Настольные и компьютерные игры	2	1	1	
2.2.	Метаигры. Игры живого действия	2	1	1	
3.	Образовательный аспект игр	12	5	7	викторина
3.1.	Введение в раздел. Основные понятия	2	1	1	
3.2.	Внедрение в школьные уроки	4	1	3	
3.3.	Типы игровых уроков	2	1	1	
3.5.	Диагностика	4	2	2	
4.	Игры с позиции игрока и игротехника	8	5	3	тест
4.1.	Типология поведенческих ролей игроков	4	3	1	
4.2.	Анализ мотивации	2	1	1	
4.3.	Три шага мотиватора	2	1	1	
5.	Этика игропрактики	4	3	1	тест
6.	Анализ игр	6	3	3	
6.1.	Описание игр	2	1	1	
6.2.	Теория игр	2	1	1	
6.3.	Схематизация	2	1	1	
7.	Групповая динамика	6	4	2	тест
8.	Создание игр	20	11	9	викторина
8.1.	Игроки	2	1	1	
8.2.	Реиграбельность	2	1	1	
8.3.	Конкурентность	2	1	1	
8.4.	Рандомизация	2	1	1	
8.5.	Ролевой отыгрыш	2	1	1	
8.6.	Конфликт	2	1	1	
8.7.	Механика внутри игры	4	3	1	
8.8.	Игровой баланс	2	1	1	

8.9.	Нарратив	2	1	1	
8.	Технологии в играх	4	2	2	
9.	Завершение игры	6	4	2	
	Итого:	72	41	31	