

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
отдела гуманитарных программ и
детских социальных инициатив
(протокол от 18.02.2025 № 4)

УТВЕРЖДЕНА

(приказ № 763-ОД от 06.03 2025 г.)

Генеральный директор

М. Р. Катунцова



Дополнительная общеразвивающая программа

«КАК СОЗДАТЬ ИГРУ»

Возраст обучающихся: 15-17 лет

Срок освоения: 1 год

Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:

Максимова Светлана Михайловна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНА

Методическим советом
ГБОУ «СПБ ГДТЮ»
(протокол от 06.03.2025 № 6)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Как создать игру» (далее-программа) имеет **социально-гуманитарную направленность**. Программа разработана в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами в сфере образования.

Адресат программы

Данная программа предназначена для учащихся 15-17 лет, желающих приобрести теоретические знания и практические навыки в разработке и реализации игрового процесса различного вида (игры по станциям, игровые и конкурсные программы, квесты, настольные игротеки) организации мероприятий для младших подростков и сверстников в условиях временного коллектива.

Актуальность программы

Современный подросток должен обладать эрудицией и устойчивыми знаниями, а также уметь адаптироваться к изменяющимся условиям, выстраивать эффективные коммуникации, обладать стратегическим видением, уметь находить нестандартные решения.

Важным компонентом социальной адаптации подростка служат игровые технологии, и большим подспорьем в развитии личности таких навыков как:

- ❖ стрессоустойчивость;
- ❖ самомотивация;
- ❖ хорошая обучаемость;
- ❖ организованность;
- ❖ умение слушать;
- ❖ умение понимать и управлять своими и чужими эмоциями;
- ❖ умение креативно, стратегически и логически мыслить;
- ❖ умение работать в команде, разрешать конфликты;
- ❖ способность быстро подстраиваться под изменения.

Данная программа предназначена для изучения игрового процесса, она позволит заглянуть в глубь организации игры, расшифрует и покажет отличия одной формы от другой.

Среди обучающихся не мало тех, которым нравится жизнь в кругу сверстников, нравится быть участником предложенных дел, самим что-то предлагать и проводить для других. Это коммуникабельные подростки с активной жизненной позицией.

Программа нацелена на создание комфортной образовательной среды для подростка, включённого в различные виды деятельности: учебная, игровая, подготовка и проведение Клубных дней, традиционных народных праздников, смен в детских оздоровительных лагерях (далее - ДОЛ) и различных мероприятий на площадках города.

Отличительные особенности программы

В данной программе подробно рассматривается понятие игры, ее роль и исторический аспект в психологии и педагогике. Обучающиеся получают возможность не только познакомиться с разнообразием видов, форм и жанров, но и попробовать себя в роли гейм дизайнера, создадут свой игровой проект.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Объем и срок реализации программы: программа рассчитана на 1 год обучения. 144 часа занятия 2 раза в неделю.

Цель программы: социализация и самореализация обучающихся средствами геймдизайна.

Задачи

Обучающие:

- сформировать теоретические знания об игровой деятельности, как основе социального взаимодействия в подростковом возрасте;
- обучить практическим умениям и навыкам по организации игровой деятельности детей и подростков в условиях временного детского коллектива;

Развивающие:

- развить организаторские и коммуникативные способности;
- развить ораторские навыки, выразительность и эмоциональность речи, умение владеть аудиторией.

Воспитательные:

- сформировать активную жизненную позицию;
- воспитывать культуру межличностного общения, совершенствовать навыки коммуникативной культуры, навыки работы в группе.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: русский.

Форма обучения: очная.

Условия приема на обучение: на обучения принимаются подростки 15-17 лет. Приём в коллектив не предполагает конкурсного отбора, происходит на основе желания подростка и его родителей. Списочный состав составляет в группе не менее 15 обучающихся.

Формы организации и проведения занятий:

- ❖ фронтальная (работа со всем составом одновременно: объяснение нового материала, показ презентаций, анализ ситуаций, мозговые штурмы, дискуссии);
- ❖ групповая (работа в малых группах: отработка практических навыков);
- ❖ коллективная (подготовка и проведение КТД, игровых и выездных мероприятий);
- ❖ индивидуальная (консультации при подготовке проектных работ, при выполнении самостоятельных заданий, оказание индивидуальной помощи).

Формы занятий: лекция, беседа, ролевая и деловая игра, занятие-«мозговой штурм», мастерская, тренинг, практикум, занятие-игра, зачет, праздник, викторина, творческий конкурс, заочная и очная экскурсия, коллективное творческое дело (КТД), пресс-конференция, тематическая дискуссия, групповая консультация, защита творческой работы, занятие-презентация (вида деятельности, проектов), аукцион, «живая газета», «устный журнал», квест.

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью организации образовательного процесса по реализации данной программы является проведение практических занятий на разных площадках города:

- практические занятия на базе павильона РОССИ ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»;
- теоретические и практические занятия в ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»;
- теоретические и практические занятия, проведение мероприятий в социокультурных учреждениях города;
- участие в социально-культурных районных и городских мероприятиях.

Это дает широкие возможности для погружения обучающихся в социум, приобретения практического и социального опыта в реализации творческих и организаторских способностей.

В период школьных каникул осуществляются выезды на смены в ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» с полным погружением в игровую модель смены, а также, вне программы организуются экскурсионные поездки и походы в музейные пространства и учреждения культуры города и пригородов, в рамках которых происходит отработка практической составляющей программы.

Материально-техническое оснащение:

- учебный кабинет, оснащённый мультимедийным оборудованием, многофункциональным устройством (принтер, копир);
- звуковое оборудование (колонки, микрофоны);
- костюмы, игровой реквизит, спортивный инвентарь;
- канцелярские принадлежности (цветная бумага, картон, фломастеры).

Планируемые результаты реализации программы**Предметные:**

- будут знать основы игровой деятельности, как формы социального взаимодействия в подростковом возрасте;
- приобретут практические умения и навыкам по организации игровой деятельности детей и подростков в условиях временного детского коллектива;
- будут уметь применять образовательные технологии в различных игровых ситуациях.

Метапредметные:

- разовьют организаторские и коммуникативные способности;
- разовьют ораторские навыки, выразительность и эмоциональность речи, умение владеть аудиторией.

Личностные:

- сформируют активную жизненную позицию;
- разовьют навыки здорового образа жизни;
- разовьют навыки коммуникативной культуры, навыки работы в группе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.	Игры как феномен культуры: исторический аспект	4	1	3	Опрос на знание правил древних настольных игр Тестирование
3.	Игротехника как отдельная наука	4	2	2	Выполнение заданий с открытой формой ответа
4.	Общий обзор классификации игр	8	2	6	Тестовые задания Решение кейсов
5.	Разнообразие форм игрового действия	12	8	4	Тестовые задания Взаимооценка обучающихся
6.	Игры на развитие стратегического мышления (логические и абстрактные игры)	10	2	8	Тестовые задания на построение стратегии решения игровой задачи
7.	Игра как способ изучения нового материала (познавательные и образовательные игры)	10	2	8	Опрос
8.	Игры на ассоциации и развитие творческого мышления	10	4	8	Тестовое задание
9.	Игра как инструмент сплочения и укрепления коллектива	6	2	4	Самоанализ

10.	Сюжетные игровые действия	10	6	4	Составление анализа сюжетного действия
11.	Игровые механики и приемы	12	4	8	Контрольные карты
12.	Этапы проектирования, создание игрового проекта	8	8		Игровой проект
13.	Реализация проектной деятельности	16		16	Контрольные карты
14.	Игровая практика	28		28	Проведение игровых мероприятий, педагогический анализ
15.	Итоговое занятие	4		4	Защита творческой работы
	ИТОГО:	144	40	104	