

Департамент физической культуры, спорта и молодежной политики
Администрации города Тобольска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» г. Тобольска
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум-Тобольск», ЦДТТ



**Краткосрочная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«ХоббиКвант»**

Возраст обучающихся: 10-17 лет.
Нормативный срок освоения программы: 5 дней.
Объем программы: 20 часов.

Авторы-составители: Молоков И.А.,
педагог дополнительного образования,
Плеханова М.М., методист,
Сайфуллина А.И., заместитель
руководителя по образовательной
деятельности СП ДТ «Кванториум-
Тобольск», ЦДТТ
МАУ ДО ДДТ г. Тобольска

Принята на заседании методического совета
Протокол №10 от 18 февраля 2024 г.

г. Тобольск, 2024 г.

Содержание

Аннотация.....	3
Раздел I. Комплекс основных характеристик программы	4
1. Пояснительная записка.....	4
2. Целеполагание программы.....	7
3. Учебный план	7
4. Содержание учебного плана	8
Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий	8
5. Календарный учебный график	8
6. Методические материалы.....	8
7. Формы контроля. Оценочные материалы.....	10
8. Рабочая программа воспитания	11
9. Календарный план воспитательной работы	12
10. Рабочая программа	12
11. Информационное, материально-техническое и кадровое обеспечение	16
12. Список используемой литературы	16
13. Приложения	18

Аннотация

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ХоббиКвант» имеет техническую направленность и реализуется в рамках «Инженерных каникул»¹. Обучение по программе позволяет детям, не посещающим Кванториум на постоянной основе, познакомиться с деятельностью квантов (направлений) и погрузиться в исследовательский и изобретательский процесс.

В процессе освоения программы подростки познакомятся с полным циклом разработки настольных игр, создадут визуальную концепцию своей авторской настольной игры, научатся представлять свои игры в интересной форме, реализуют творческие идеи, проанализируют рынок настольных игр, выявят имеющиеся тренды, познакомятся с профессией геймдизайнера и смежной сферы профессий. Обучение по программе завершается фестивалем настольных игр, где подростки представлят свои разработки. Вся информация будет опубликована на официальной странице <https://vk.com/kvanttob>.

Нормативный срок освоения программы – 5 календарных дней. Объем программы – 20 часов, уровень сложности – стартовый. Программа рассчитана на детей в возрасте 10-17 лет, наполняемость группы - от 10 до 15 человек. Форма обучения – очная, форма реализации программы – очная с применением дистанционных образовательных технологий. Дистанционные образовательные технологии (далее – ДОТ) целесообразны в следующих ситуациях:

- при возникновении угрозы здоровью участников образовательного процесса (эпидемия, режим повышенной готовности, карантин, актированные дни и т.д.);
- при отсутствии необходимой материально-технической базы (ремонт кабинета/ учреждения, внештатные ситуации – отключение водоснабжения, электричества, и т.д.);
- при болезни ребенка – для удовлетворения особых образовательных потребностей.

По программе могут заниматься дети, состоящие в базах талантливых, одаренных детей (муниципальный, региональный). Для перечисленных категорий детей составляется и реализуется индивидуальный образовательный маршрут, учитывающий темп обучения и степень сложности содержания учебного материала (Приложение 3).

Режим занятий: в течение 5 дней обучающиеся будут ежедневно посещать 2 занятия, продолжительность каждого составляет 2 академических часа с соблюдением 10-минутного перерыва (1 академический час – 40 минут при очном обучении, 30 минут – при использовании ДОТ). Перерыв между основными занятиями составляет 1 час, во время которого для обучающихся будут организованы мероприятия согласно календарному плану воспитательной работы.

Текущий контроль осуществляется педагогом на занятиях в форме анализа практической работы. Промежуточная аттестация пройдёт в третий день учебного процесса в форме предзащиты проекта игры. Итоговая аттестация осуществляется в последний день в форме фестиваля настольных игр.

Программа реализуется на платной основе. Зачисление на обучение по программе проводится через Навигатор дополнительного образования Тюменской области (edo.72to.ru). Реализация программы осуществляется на базе МАУ ДО ДДТ г. Тобольска (СП ДТ «Кванториум-Тобольск», ЦДТТ).

Обучение по программе ведётся на русском языке.

¹ «Инженерные каникулы» - проект, направленный направлены на развитие проектного мышления, погружение в инженерно-техническое творчество и организацию полезного досуга для обучающихся в каникулярный период

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «ХоббиКвант» разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Указ Президента России от 07 мая 2024 №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» // Статья VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (Требования к организации образовательного процесса, таблица 6.6).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 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».

5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».

6. Приказ Минпросвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Письмо Минпросвещения России от 29 сентября 2023 г. №АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»).

8. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

9. Устав МАУ ДО ДДТ г. Тобольска.

10. Приказ МАУ ДО ДДТ г. Тобольска №212-од от 19 июня 2024 года «Об утверждении Положения о порядке организации платных услуг и работ и иной приносящей доход деятельности в муниципальном автономном учреждении дополнительного образования «Дом детского творчества» г. Тобольска».

Актуальность программы. В современном мире настольные игры стали частью массовой культуры. Всё чаще можно заметить за этим увлечением не только младших школьников или подростков, но и взрослое население. Люди с удовольствием играют в

«Дженгу», устраивают чемпионаты по «Мафии», изучают основы финансовой грамотности с помощью «Монополии». В 2024 году продажи настольных игр в России выросли на 17% в денежном выражении и на 11% – в количественном. Аналитики выяснили, что 44% россиян играют в настольные игры несколько раз в неделю, 25% – раз в неделю, ещё 19% – несколько раз в месяц. В связи с этим растёт спрос компаний по производству игр на высококвалифицированных специалистов в области разработки игр.

По данным сервиса HeadHunter, за семь месяцев 2024 года в России на 23% увеличилось количество размещённых вакансий на позиции, связанные с разработкой игр. За отчётный период число таких вакансий выросло до 5,5 тыс. (учитывались только российские юридические лица). По информации сайта «ГородРабот.ру», на конец 2024 года для профессии «Разработчик игр» средняя заработная плата составляет 62 603 рубля; медианная заработная плата - 70 283 рубля; модальная заработная плата (самая частая сумма зарплаты в вакансиях) - 100 000 рублей. Лидерами по количеству вакансий для разработчиков игр в России за указанный период стали Москва, Саратов и Уфа.

При этом в Тюменской области также созданы условия для профессионального развития в данном направлении: в 2022 году в Тобольске открылся Центр разработки игр и развития творческих навыков «Игропроизводство» (студия, которая занимается созданием, производством и самостоятельным издательством настольных и компьютерных игр). В Тюмени есть 4 организации, которые занимаются разработкой видеоигр и мобильных приложений: Real-IT, Курсор, Borisoft, «Инфотех». Таким образом, востребованность профессий, связанных с разработкой игр, в том числе – в нашем регионе, довольно высока.

Новизна программы заключается в применении обучающимися технологии ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) для разработки настольной игры. Например, для определения целевой аудитории, обучающиеся используют принцип дробления (сегментации). С целью сокращения раздаточного материала в карточной настольной игре дети применяют принцип объединения, наделяя одну карточку несколькими функциями. Принцип местного качества обучающиеся используют, чтобы их игра соответствовала требованиям, в которых будет использоваться. (так, по технике безопасности игра для детей в возрасте 3-5 лет не должна содержать мелкие детали, поэтому обучающимся необходимо заранее продумать размер применяемых фишек, игрального кубика, фигурок персонажей и т.д.).

Педагогическая целесообразность программы. Использование технологии ТРИЗ развивает у обучающихся системное, позитивное, творческое мышление: дети оценивают задачу комплексно; акцентируют внимание не на трудностях, а на том, что у одной и той же задачи может быть несколько эффективных решений; видят ситуацию с разных ракурсов, придумывают неожиданные ходы, новые модели поведения для уже известных ситуаций. Применяя ТРИЗ, обучающиеся аккумулируют и адаптируют личный опыт к новым обстоятельствам. В рамках программы они знакомятся со всеми этапами создания настольных игр, профессиями в сфере разработки визуальной концепции игры и её механики. Благодаря использованию различных педагогических методов (игровая практика, командная работа и мастер-классы), обучающиеся развиваются как мягкие навыки (soft skills), так и твердые профессиональные компетенции (hard skills). Проектное обучение обеспечивает гибкость образовательного процесса, учитывая индивидуальные интересы и уровень подготовки детей.

Отличительная особенность программы заключается в разработке обучающимися классической настольной игры, а не её цифрового прототипа, запускаемого с помощью компьютера или смартфона. Это связано с тем, что настольные игры не требуют от игроков

наличия дополнительного оборудования, отвечающего определённым системным требованиям самой игры. Например, для компьютерных игр класса AAA требуются высокопроизводительные видеопроцессоры (видеокарты). В связи с увеличением размера игровых миров, количества объектов и сложности симуляций физики, внедрением искусственного интеллекта, возрастают требования к оперативной памяти устройства. Появляется потребность игрока в дорогостоящем оборудовании, требующем постоянной подзарядки. В свою очередь, играть в настольные игры (в зависимости от их вида) можно практически в любом месте: дома, в кафе, на улице. Помимо этого, благодаря некоторым настольным играм у детей развивается мелкая моторика. Взаимодействуя с настоящими фигурками, кубиками или частями конструктора, игрок активно тренирует движения и координацию пальцев.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 10-17 лет. Наполняемость группы – от 10 до 15 человек.

Объём и сроки освоения программы: нормативный срок освоения программы – 5 календарных дней; объем программы – 20 часов.

Форма обучения: очная.

Форма реализации программы: очная с применением дистанционных образовательных технологий. Дистанционные образовательные технологии (далее – ДОТ) целесообразны в следующих ситуациях:

- при возникновении угрозы здоровью участников образовательного процесса (эпидемия, режим повышенной готовности, карантин, актированные дни и т.д.);
- при отсутствии необходимой материально-технической базы (ремонт кабинета/учреждения, внештатные ситуации – отключение водоснабжения, электричества, и т.д.);
- при болезни ребенка – для удовлетворения особых образовательных потребностей.

При обучении в дистанционном формате педагогическое сопровождение образовательного процесса, в том числе в виде консультаций (при выполнении заданий), происходит через беседу в социальной сети ВКонтакте/мессенджер Telegram. При этом контроль осуществляется через выполнение заданий. При использовании ДОТ необходима организация родителями рабочего места для обучающегося (компьютер/ноутбук, доступ к интернету, колонки и т.д.).

Уровень программы: стартовый.

Режим занятий: в течение 5 дней обучающиеся будут ежедневно посещать 2 занятия, продолжительность каждого составляет 2 академических часа с соблюдение 10-минутного перерыва (1 академический час – 40 минут при очном обучении, 30 минут – при использовании ДОТ).

Текущий контроль осуществляется педагогом на занятиях в форме анализа практической работы. **Промежуточная аттестация** пройдёт в третий день учебного процесса в форме предзащиты проекта игры. **Итоговая аттестация** осуществляется в последний день в форме фестиваля настольных игр «КвантоИгры» (критерии оценивания представлены в разделе «Формы контроля. Оценочные материалы»).

Программа реализуется на платной основе. Зачисление на обучение по программе проводится через Навигатор дополнительного образования Тюменской области (edo.72to.ru). Реализация программы осуществляется на базе МАУ ДО ДДТ г. Тобольска (СП ДТ «Кванториум-Тобольск», ЦДТТ).

Обучение по программе ведётся на русском языке.

2. Целеполагание программы

Цель программы: создание условий для профессионального самоопределения обучающихся в области гейм-дизайна через проектную деятельность.

Задачи	Планируемые результаты
Обучающие	Предметные
Познакомить обучающихся с основными профессиями в сфере разработки настольных игр: геймдизайнер, разработчик настольных игр, игромастер, сюжетный дизайнер.	Обучающиеся знают заявленный спектр профессий, представляют, за что отвечает каждый из специалистов в процессе создания игры, применяют эти знания при разработке авторской игры
Познакомить обучающихся со всеми этапами разработки настольной игры	Обучающиеся разрабатывают авторскую игру с учетом основных этапов её создания
Научить детей проводить анализ конкурентов и потребительского спроса в сфере настольных игр	Обучающиеся знают и применяют на практике методы анализа конкурентов и потребительского спроса в сфере настольных игр
Познакомить обучающихся с основными игровыми механиками	Обучающиеся знают основные игровые механики, умеют подбирать их для игры относительно её сюжета, целевой аудитории
Познакомить обучающихся с возможностями применения аддитивных технологий в сфере разработки игр	Обучающиеся применяют полученные знания при проектировании недостающих игровых деталей
Формировать у обучающихся навыки работы в графической программе Blender	Обучающиеся применяют навыки работы в графической программе для моделирования недостающих объектов настольной игры
Формировать навыки создания визуальной концепции настольной игры	Обучающиеся разрабатывают визуальный концепт для авторской игры
Развивающие	Метапредметные
Развивать у обучающихся аналитические способности и творческое мышление	Обучающиеся в процессе создания игр проявляют аналитические способности и творческое мышление
Формировать у обучающихся навыки командной работы	Обучающиеся эффективно работают в команде, распределяя роли и получая командный продукт
Учить детей аргументированно отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно искать ответы на вопросы путём логических рассуждений	Обучающиеся аргументированно отстаивают свою точку зрения, анализируют ситуацию и самостоятельно ищут ответы на вопросы путём логических рассуждений
Воспитательные	Личностные
Развивать у обучающихся аккуратность, самостоятельность, внимательность	При выполнении практического задания обучающиеся аккуратны, самостоятельны, внимательны к деталям
Формировать у обучающихся понимание нравственных аспектов содержания игры	При проработке содержания игры обучающиеся учитывают нравственные аспекты

3. Учебный план

№	Тема занятия	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Анализ творческой работы «Игра здесь и сейчас»
2	Этапы разработки настольных игр. Механики игры	6	4	2	Анализ практической работы «Назови механику»
3	Разработка авторской	10	2	8	Педагогическое наблюдение

	настольной игры				
4	Итоговое занятие	2	-	2	Фестиваль настольных игр «КвантоИгры»
	Итого:	20	7	13	

4. Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть: Инструктаж по технике безопасности, правила поведения на занятиях. История создания настольных игр. Классификация настольных игр. Формирование проектных команд.

Практическая часть: игры на знакомство.

Формы контроля: анализ творческой работы «Игра здесь и сейчас».

2. Этапы разработки настольных игр. Механики игры

Теоретическая часть: анализ рынка конкурентов и спроса. Генерация идеи и определение целевой аудитории игроков. Популярные механики и концепты настольных игр. Структура игры, правила, количество игроков и необходимые материалы. Разработка дизайна. Тестирование. Доработка игры. Производство игры. Анализ и улучшения.

Практическая часть: практическая работа «Создай игру».

Формы контроля: анализ практической работы «Назови механику».

3. Разработка авторской настольной игры

Теоретическая часть: применение аддитивных технологий в разработке настольных игр. Знакомство с программой Blender.

Практическая часть: разработка прототипа настольной игры. Макетирование недостающих элементов игры в программе Blender. Печать моделей на 3D-принтере. Предзащита идеи игры. Тестирование прототипа и разработка плана по его улучшению. Доработка прототипа. Финальное тестирование. Подготовка к фестивалю настольных игр.

Формы контроля: педагогическое наблюдение.

4. Итоговое занятие.

Практическая часть: апробация разработок.

Форма контроля: фестиваль настольных игр «КвантоИгры».

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий

5. Календарный учебный график

Уровень сложности	Продолжительность обучения	Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия (мин.)	Кол-во ак. ч. в неделю	Всего ак. ч. в год
Стартовый	5 дней	10 занятий по 2 ак. ч. (1 ак. час. – 40 минут при очном обучении, 30 минут – при ДОТ)	20	20

6. Методические материалы

Настольная игра — игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. На современном этапе, сочетая высокую изобразительность (картинность) и сценарную гибкость, настольная игра позволяет рассказывать о вымышленных и реальных событиях, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи своего воображения могут получить уникальные знания и опыт. Именно это обстоятельство позволяет говорить о том,

что у настольных игр очень большой образовательный потенциал.

Настольные игры помогают организовать обобщающее повторение, вызвать интерес к изучению предмета, стимулировать творческую деятельность по изготовлению аналогичных игр. В данной программе обучающимся предлагается разработать игру, взяв за основу известные отдельные игровые механики или их комбинацию.

Используемые педагогические технологии:

- проектная технология;
- технология критического мышления;
- групповая технология обучения.

Используемые методы обучения:

- словесный (беседа, мозговой штурм, анализ);
- наглядный (просмотр презентации, показ педагогом вариантов выполнения работ);
- практический (разработка прототипа игры, макетирование деталей игры, проектирование, самостоятельное выполнение заданий, мастер-класс).

Основные виды деятельности:

- проектная деятельность;
- индивидуальная работа;
- работа в парах;
- работа в группах.

Формы занятий:

- беседа;
- практическая работа;
- творческое задание;
- мозговой штурм с кольцами Луллия;
- мастер-класс;
- защита проекта;
- фестиваль настольных игр.

При разработке игры используется системный подход. Овладеть системным мышлением помогают кольца Луллия – эффективное многофункциональное игровое пособие, которое применяется во всех видах образовательной деятельности и состоит из трёх вращающихся круговых зон:

- малый круг – карточки с изображением объектов, участвующих в сюжетно-ролевой игре (сказочных героев, человек, животное, предмет и т. д.);
- средний круг – атрибуты для игры (волшебная палочка, руль, нора, гнездо и т. д.);
- большой круг – действия объектов (спасает принцессу, едет, лечит, бегает и т.д.).

При разработке игры можно предложить обучающимся потренироваться на известных героях сказок и увидеть новые сюжетные линии между персонажами. Например, игра «Сказка на новый лад». Раскручиваются два кольца, далее ребёнок моделирует историю, используя случайно выпавшую комбинацию двух карточек (сказочный герой и атрибут сказки). Составить сюжет сказки нужно, рассматривая непривычные пары (Золушка и Золотой ключик, Буратино и сапоги-скороходы, Чебурашка и ковёр-самолёт и т.д.).

6.1. Методические рекомендации по проведению занятий

Согласно статье 12 «Образовательные программы» Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 29.12.2022) «Об образовании в Российской Федерации», «содержание

образования должно обеспечивать развитие способностей каждого человека, формирование и развитие его личности в соответствии с принятыми в семье и обществе духовно-нравственными и социокультурными ценностями».

В связи с этим педагогу стоит уделить особое внимание анализу содержания настольных игр, предлагаемых обучающимися к разработке, включая названия локаций, имена персонажей и их действия. Например, не допускается использовать сюжеты, связанные с насилиственными действиями или пропагандирующие девиантное поведение; сложным моральным выбором, приводящим к гибели других персонажей игры; вызывающие расовую или национальную нетерпимость и т.д.

В процессе реализации программы соблюдаются требования техники безопасности (Приложение 1,2).

7. Формы контроля. Оценочные материалы

Реализация программы предполагает отсутствие отметок в их общепринятом смысле. Однако в работе педагог использует оценочные материалы для отслеживания эффективности программы.

Текущий контроль осуществляется педагогом в ходе занятий в форме анализа творческой работы «Игра здесь и сейчас» (Приложение 4), анализа практической работы «Назови механику», педагогического наблюдения. В ходе наблюдения педагог оценивает динамику развития личностных качеств, обучающихся (проявление интереса у обучающегося к образовательной деятельности, умение определять свою роль в команде и налаживать эффективную коммуникацию, способность проводить адекватную оценку своих действий и действий других обучающихся и т.д.) и предметных знаний (определение этапов разработки игры, соответствие игровой механики сюжету и целевой аудитории, создание визуального концепта настольной игры и др.).

Промежуточная аттестация пройдёт в третий день учебного процесса в форме предзащиты идеи настольной игры (критерии представлены в таблице 1).

Таблица 1

Критерии оценивания идеи настольной игры (максимальное количество баллов – 9)

Критерии	Баллы
Баланс игровых механик	0 – игра чрезмерно перегружена механиками (много карточек с ненужными функциями, большое количество несвязанных игровых переходов) 1 – игра построена на одной механике 2 – игра сочетает несколько игровых механик, сюжет не перегружен
Реиграбельность (вариативность)	1 – в игре только одна сюжетная линия, нет вариативности игровых результатов 2 – развитие сюжетной линии возможно разными путями (зависит от действий персонажа/игрока)
Оригинальность сюжета	1 – игра основана на известных игровых сюжетах (например, Мемо, крестики-нолики), нет нововведений от разработчиков 2 – игра основана на известном игровом сюжете, но с авторскими доработками 3 – разработчики представили идею игры, не имеющей аналогов
Пригодность игры для разных категорий	1 – игра предназначена для узкого круга лиц 2 – игра интересна для разных категорий участников

участников	(учитывается возраст, профессиональный статус, уровень образования и пр.)
------------	---

3-4 балла – низкий уровень продуманности игрового сюжета, требуется доработка механики игры.

5-7 баллов – механика игры соответствует сюжету, требуется доработка сюжетных линий.

8-9 баллов – разработчики представили оригинальную идею игры, продуманы все сюжетные линии и персонажи, игра построена на нескольких игровых механиках, органично сочетающихся между собой, что вызывает интерес у игрока.

Итоговая аттестация пройдёт на последнем в форме фестиваля настольных игр «КвантоИгры».

8. Рабочая программа воспитания

Анализ проблемного поля. Обучающиеся младшего школьного возраста сталкиваются с проблемой отсутствия учебной самостоятельности: они не способны контролировать и оценивать процесс и результат образовательной деятельности. Обучающиеся подросткового возраста испытывают проблемы с мотивацией и самоорганизацией, что приводит к снижению интереса не только к учёбе, но и к освоению дополнительных общеобразовательных обще развивающих программ.

8.1. Целеполагание программы воспитания

Цель: формирование у обучающихся навыка самоконтроля, самоорганизации, поддержание и развитие у детей мотивации к образовательной деятельности.

Задачи:

- создать условия для эффективной коммуникации между обучающимися;
- обучать детей навыкам адекватного восприятия мнения окружающих;
- формировать интеллектуальную культуру детей, развивать их кругозор и любознательность;
- научить детей составлять распорядок дня, проводить оценку и контроль выполненных заданий.

Планируемые результаты:

- у обучающихся сформированы навыки эффективной коммуникации (формулируют свои мысли и выслушивают других, сотрудничают и работают в команде и др.);
- обучающийся прислушивается к мнению окружающих, при этом отстаивает свою точку зрения;
- обучающиеся любознательны, участвуют в интеллектуальных мероприятиях;
- обучающиеся планируют свой день, контролируют и оценивают выполненные задания.

Формы и содержание деятельности. Система дополнительного образования детей обладает необходимыми условиями для создания полноценного коллектива, способного самостоятельно развиваться и оказывать влияние на становление каждой отдельной личности:

- вся деятельность проходит в сфере свободного времени ребенка;
- выбор вида деятельности, педагога и коллектива сверстников осуществляется им добровольно;

- все обучающиеся занимаются одной интересной для всех деятельностью;
- содержание и формы работы объединения могут варьироваться.

Процесс реализации программы предполагает помочь ребенку в адаптации к новому

коллективу. Важно создать условия, позволяющие каждому ощутить ситуацию успеха, развивая способность уверенно выступать публично на хакатонах, участвовать в дискуссиях. Необходимо развивать у обучающегося креативное мышление, поощрять стремление к постоянному личностному росту.

Формы воспитательной работы: викторина, экскурсия, соревнование, мастер-класс, игра, акция.

9. Календарный план воспитательной работы

День	Мероприятия, организуемые для обучающихся объединения
06.01.25	Экскурсия «Кванториум - как много в этом слове» (<i>социальное направление</i>) Игра на знакомство «Интервью» (<i>социальное направление</i>)
07.01.25	Игра «По следам Винсента Балля» (<i>интеллектуальное направление</i>) Конкурс фотографий «Любимые герои игр» (<i>социальное направление</i>)
08.01.25	Соревнование по быстрой сборке кубика Рубика (<i>интеллектуальное направление</i>)
09.01.25	Мастер-класс по пилотированию дронов «Пять минут — полёт нормальный!» (<i>интеллектуальное направление</i>)
10.01.25	Акция «Игра для друга» (<i>социальное направление</i>)

10. Рабочая программа

Цель программы: создание условий для профессионального самоопределения обучающихся в области гейм-дизайна через проектную деятельность.

Задачи	Планируемые результаты
Обучающие	Предметные
Познакомить обучающихся с основными профессиями в сфере разработки настольных игр: геймдизайнер, разработчик настольных игр, игромастер, сюжетный дизайнер.	Обучающиеся знают заявленный спектр профессий, представляют, за что отвечает каждый из специалистов в процессе создания игры, применяют эти знания при разработке авторской игры
Познакомить обучающихся со всеми этапами разработки настольной игры	Обучающиеся разрабатывают авторскую игру с учетом основных этапов её создания
Научить детей проводить анализ конкурентов и потребительского спроса в сфере настольных игр	Обучающиеся знают и применяют на практике методы анализа конкурентов и потребительского спроса в сфере настольных игр
Познакомить обучающихся с основными игровыми механиками	Обучающиеся знают основные игровые механики, умеют подбирать их для игры относительно её сюжета, целевой аудитории
Познакомить обучающихся с возможностями применения аддитивных технологий в сфере разработки игр	Обучающиеся применяют полученные знания при проектировании недостающих игровых деталей
Формировать у обучающихся навыки работы в графической программе Blender	Обучающиеся применяют навыки работы в графической программе для моделирования недостающих объектов настольной игры
Формировать навыки создания визуальной концепции настольной игры	Обучающиеся разрабатывают визуальный концепт для авторской игры
Развивающие	Метапредметные
Развивать у обучающихся аналитические способности и творческое мышление	Обучающиеся в процессе создания игр проявляют аналитические способности и творческое мышление
Формировать у обучающихся навыки командной работы	Обучающиеся эффективно работают в команде, распределяя роли и получая командный продукт

Учить детей аргументированно отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно искать ответы на вопросы путём логических рассуждений	Обучающиеся аргументированно отстаивают свою точку зрения, анализируют ситуацию и самостоятельно ищут ответы на вопросы путём логических рассуждений
Воспитательные	Личностные
Развивать у обучающихся аккуратность, самостоятельность, внимательность	При выполнении практического задания обучающиеся аккуратны, самостоятельны, внимательны к деталям
Формировать у обучающихся понимание нравственных аспектов содержания игры	При проработке содержания игры обучающиеся учитывают нравственные аспекты

Календарно-тематическое планирование

Номер занятия	Кол-во часов	Раздел, тема и краткое содержание занятия	Форма занятия	Форма контроля	Мероприятия за рамками учебного плана
1. Вводное занятие					
1.	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, правила поведения на занятиях. История создания настольных игр. Классификация настольных игр. Формирование проектных команд. Игры на знакомство	Беседа, демонстрация презентации по технике безопасности, игры на знакомство	Анализ творческого задания «Игра здесь и сейчас»	Экскурсия «Кванториум-как много в этом слове»
2. Этапы разработки настольных игр. Механики игры					
2.	2	Этапы разработки настольных игр. Анализ рынка конкурентов и спроса. Генерация идеи и определение целевой аудитории игроков. Популярные механики и концепты настольных игр.	Беседа, практическая работа «Рынок настольных игр», просмотр и обсуждение видео «Жанры настольных игр! Давайте разбираться #1» (https://yandex.ru/video/preview/3168862272918763965)	Анализ практической работы «Рынок настольных игр»	Конкурс фотографий «Любимые герои игр»
3.	2	Механика настольных игр. Структура игры, правила, количество игроков и необходимые материалы. Разработка дизайна. Тестирование. Доработка игры. Производство игры. Анализ и улучшения.	Просмотр видео «Самые играемые настольные игры» (https://dzen.ru/video/watch/611fb7d13776a770cffc9125?f=d2d), беседа, демонстрация презентации «Ключевые механики настольных игр», практическая работа «Назови механику»	Анализ практической работы «Назови механику»	Турнир по игре «Путешествие по Красной книге Тюменской области»
4.	2	Разработка концепции настольной игры. Работа обучающихся в проектных группах. Мастер-класс «Как стать великим стратегом»	Мозговой штурм «Создай игру», мастер-класс	Анализ предложенных концепций игр	
3. Разработка авторской настольной игры					
5.	2	Аддитивные технологии в настольных играх. Знакомство с программой Blender. Изучение примитивов. Демонстрация работы 3D-принтера.	Беседа, демонстрация работы 3D-принтера, практическая работа «Игральный кубик»	Анализ практической работы «Игральный кубик»	Мастер-класс «Хакерский марафон»

6.	2	Промежуточная аттестация. Защита идеи игры. Тестирование прототипа настольной игры и составление плана по его улучшению	Защита идеи настольной игры	Анализ представленных к защите идей настольных игр	Викторина «Безопасный интернет»
7.	2	Доработка настольной игры. Макетирование недостающих элементов игры в программе Blender. Печать моделей на 3D-принтере. Разработка игровых полей, карточек с персонажами/действиями персонажей (при необходимости). Доработка сюжетных линий и игровых переходов.	Практическое задание: сделать макеты и распечатать недостающие игровые материалы, доработать сюжетные линии и переходы	Педагогическое наблюдение	Мастер-класс «Создание игровых персонажей из дерева»
8.	2	Тестирование настольных игр. Представление авторских игр другим командам по методу «вертушка». Сбор обратной связи от участников.	Игра	Педагогическое наблюдение	
9.	2	Анализ обратной связи. Доработка игровой стратегии, визуального концепта, сюжетных переходов на основе данных, полученных от участников во время тестирования настольных игр.	Практическая работа, обсуждение, анализ данных	Педагогическое наблюдение	Соревнование с использованием симулятора Jast dance
Итоговое занятие					
10.	2	Итоговое занятие. Защита авторских настольных игр	Апробация идей	Фестиваль настольных игр «КвантоИгры»	

11. Информационное, материально-техническое и кадровое обеспечение

11.1. Информационное обеспечение

Интернет-источники:

1. <https://cubiq.ru/razryvnye-kotyata-review/>
2. <https://journal.tinkoff.ru/suffering-middle-ages/>
3. <https://vc.ru/life/201595-sozdanie-nastolnoi-igry-ot-idei-do-proizvodstva-3000-korobok>

4. Создание настольной игры на основе книги А.С. Ярцова «Российская горная история» chrome-extension://efaidnbmnnibrcsaajpcglclefindmkaj/https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/94040/1/m_th_e.v.neganova_2020.pdf

5. Разработка настольной игры «Педагогический конструктор идей» chrome-extension://efaidnbmnnibrcsaajpcglclefindmkaj/https://koirojournal.ru/wp-content/uploads/2022/03/kvo_113-3_dinaev.pdf

11.2. Материально-техническое обеспечение

1. Кабинет – 4 шт.
2. Столы, стулья – 10-15 шт. (в каждом кабинете).

Оборудование:

1. Компьютеры (ноутбуки) – 10-15 шт. (в каждом кабинете).
2. ЧПУ станок по лазерной резке – 1 шт.
3. 3D принтер – 2 шт.
4. Принтеры – 2 шт.

11.3. Кадровое обеспечение

	Должность	Образование	Специальная подготовка	Квалификация педагога
План	Педагог дополнительного образования	Базовое профильное образование	Курсы повышения квалификации не реже одного раза в 3 года	Не имеет значения
Факт	Педагог дополнительного образования (Нано) Долгушкина Елена Михайловна	Высшее педагогическое образование	КПК «Информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе» (ТИУ, 72 ч., 2022 г.)	-
	Педагог дополнительного образования (ИТ) Нагипов Камиль Газинурович	Высшее педагогическое образование	КПК «Современные подходы к профессиональной деятельности» (ООО «Инфоурок», 72 ч., 2023 г.)	-
	Педагог дополнительного образования (VR/AR) Молоков Илья Алексеевич	Среднее профессиональное образование, «Графический дизайнер»	-	-
	Педагог дополнительного образования (Хайтек) Топчев Иван Вячеславович	Среднее профессиональное образование, «Графический дизайнер»	-	-

12. Список используемой литературы

1. Бражников, А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – Москва: Чистые пруды, 2006 – 32 с.

2. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / Стюарт Браун, Кристофер Воган ; пер. с англ. Т. Мамедовой. — [Текст] / М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015 —192 с.

3. Хобби геймс [Электронный ресурс]. URL: <https://hobbygames.ru/>

4. Ян Шрайбер и Бренда Ромеро «ChellengesforGamedesigners», учебник и задачник для начинающих геймдизайнеров. Москва, Б.С.К, 2008-213 с.

Приложение 1

Требования техники безопасности в процессе реализации программы

В процессе реализации программы используется оборудование повышенной опасности. Оборудование удовлетворяет основным требованиям техники безопасности в соответствии с имеющимися сертификатами. Основной осмотр оборудования на предмет безопасности проводится один раз в год комиссионно, с оформлением соответствующего акта. Функциональный осмотр оборудования на предмет исправности, устойчивости, износа проводится один раз в квартал педагогами, использующими в работе данное оборудование. Визуальный осмотр оборудования на предмет видимых нарушений, очевидных неисправностей проводят педагог перед каждым занятием. Целевые инструктажи обучающихся проводятся непосредственно перед каждым видом деятельности в соответствии с инструкциями по работе с тем или иным оборудованием.

Общий инструктаж по технике безопасности обучающихся проводит ответственный за группу педагог в первый день их занятий. Этот инструктаж включает в себя: информацию о режиме занятий, правилах поведения обучающихся во время занятий, во время перерывов в помещениях, на территории учреждения, инструктаж по пожарной безопасности, по электробезопасности, правила поведения в случае возникновения чрезвычайной ситуации, по правилам дорожно-транспортной безопасности, безопасному маршруту в учреждение и т.д.

Инструкция № 1: Инструкция по технике безопасности для обучающихся на базе МАУ ДО ДДТ г. Тобольска, СП ДТ «Кванториум-Тобольск»

Общие правила поведения для обучающихся.

устанавливают нормы поведения в здании и на территории учреждения.

Обучающиеся должны бережно относиться к имуществу, уважать честь и достоинство других обучающихся и работников Кванториума и выполнять правила внутреннего распорядка:

- 1) соблюдать расписание занятий, не опаздывать и не пропускать занятия без уважительной причины. В случае пропуска предупредить педагога;
- 2) приходить в опрятной одежде, пред назначенной для занятий, иметь сменную обувь;
- 3) беречь помещения, оборудование и имущество учреждения;
- 4) экономно расходовать электроэнергию и воду;
- 5) соблюдать порядок и чистоту в раздевалке, туалете и других помещениях;
- 6) принимать участие в коллективных творческих мероприятиях;
- 7) уделять должное внимание своему здоровью и здоровью окружающих.

Всем обучающимся, находящимся на базе МАУ ДО ДДТ г. Тобольска СП ДТ «Кванториум-Тобольск»

ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- 1) использовать в речи нецензурную брань;
- 2) наносить моральный и физический вред другим обучающимся;
- 3) бегать вблизи оконных проемов и др. местах, не предназначенных для игр;
- 4) играть в азартные игры (карты, лото и т.д.);
- 5) приходить в учреждение в нетрезвом состоянии, а также в состоянии наркотического или токсического опьянения. Курить, приносить и распивать спиртные напитки (в том числе пиво), употреблять наркотические вещества;
- 6) входить в помещение с большими сумками (предметами), с велосипедами, колясками, санками и т.п., а также в одежде, которая может испачкать одежду других посетителей, мебель и оборудование Кванториума;
- 7) приносить в учреждение огнестрельное оружие, колющие, режущие и легко бьющиеся предметы, отравляющие, токсичные, ядовитые вещества и жидкости, бытовые газовые баллоны;

- 8) пользоваться открытым огнём, пиротехническими устройствами (фейерверками, бенгальским огнём, петардами и т.п.);
- 9) самовольно проникать в служебные и производственные помещения данного учреждения;
- 10) наносить ущерб помещениям и оборудованию;
- 11) наносить любые надписи в зале, фойе, туалетах и других помещениях;
- 12) складировать верхнюю одежду на стульях в вестибюлях и рабочих кабинетах;
- 13) выносить имущество, оборудование и другие материальные ценности из помещений;
- 14) находиться в здании в выходные и праздничные дни (в случае отсутствия плановых мероприятий, занятий).

Требования безопасности перед началом и во время занятий:

- 1) находиться в помещении только в присутствии педагога;
- 2) соблюдать порядок и дисциплину во время занятий;
- 3) не включать самостоятельно приборы и иные технические средства обучения;
- 4) поддерживать чистоту и порядок на рабочем месте;
- 5) при работе с острыми, режущими инструментами соблюдать инструкции по технике безопасности;
- 6) размещать приборы, материалы, оборудование на своем рабочем месте таким образом, чтобы исключить их падение или опрокидывание;
- 7) при обнаружении каких-либо неисправностей в состоянии используемой техники, прекратить работу и поставить в известность педагога.

Обучающиеся обязаны соблюдать правила поведения во время перерыва между занятиями:

- 1) использовать время перерыва для отдыха;
 - 2) во время перерывов (перемен) обучающимся запрещается шуметь, мешать отдыхать другим, бегать по лестницам, вблизи оконных проёмов и в других местах, не приспособленных для игр; толкать друг друга, бросаться предметами и применять физическую силу для решения любого рода проблем; употреблять непристойные выражения и жесты в адрес любых лиц, запугивать, заниматься вымогательством; производить любые действия, влекущие опасные последствия для окружающих;
- На территории образовательного учреждения:
- 1) запрещается курить и распивать спиртные напитки;
 - 2) запрещается пользоваться осветительными и нагревательными приборами с открытым пламенем и спиралью.

Правила поведения для обучающихся во время массовых мероприятий:

- 1) Во время проведения соревнований, конкурсов, экскурсий, походов и т.д. обучающийся находится со своим педагогом и группой.
- 2) Обучающиеся должны строго выполнять все указания педагога при участии в массовых мероприятиях, избегать любых действий, которые могут быть опасны для собственной жизни и для жизни окружающих.
- 3) Одежда и обувь должна соответствовать предполагаемому мероприятию (соревнованию, конкурсу, экскурсии, походам).
- 4) При возникновении чрезвычайной ситуации немедленно покинуть помещение через ближайший выход.

Требования безопасности в аварийных ситуациях:

- 1) при возникновении аварийных ситуаций (пожар и т.д.), покинуть кабинет по указанию педагога в организованном порядке, без паники;
- 2) в случае травматизма обратиться к педагогу за помощью;

3) при плохом самочувствии или внезапном заболевании сообщить педагогу или другому работнику учреждения.

Правила поведения детей и подростков в случае возникновения пожара:

1) при возникновении пожара (вид открытого пламени, запах гари, задымление) немедленно сообщить педагогу;

2) при опасности пожара находиться возле педагога. Строго выполнять его распоряжения;

3) не поддаваться панике. Действовать согласно указаниям работников учебного заведения;

4) по команде педагога эвакуироваться из здания в соответствии с определенным порядком. При этом не бежать, не мешать своим товарищам;

5) при выходе из здания находиться в месте, указанном педагогом;

6) старшеклассники должны знать план и способы эвакуации (выхода из здания) на случай возникновения пожара, места расположения первичных средств пожаротушения и правила пользования ими;

7) нельзя гасить загоревшиеся электроприборы водой.

Без разрешения администрации и педагогических работников учреждения воспитанникам не разрешается участвовать в пожаротушении здания и эвакуации его имущества.

Обо всех причиненных травмах (раны, порезы, ушибы, ожоги и т.д.) обучающиеся обязаны немедленно сообщить работникам образовательного учреждения.

Правила поведения детей и подростков по электробезопасности

1) Неукоснительно соблюдайте порядок включения электроприборов в сеть: шнур сначала подключайте к прибору, а затем к сети.

2) Отключение прибора производится в обратной последовательности. Не вставляйте вилку в штепсельную розетку мокрыми руками.

3) Перед включением проверьте исправность розетки сети, вилку и сетевой шнур на отсутствие нарушения изоляции.

4) Прежде чем включить аппарат внимательно ознакомьтесь с руководством по эксплуатации, и помните о мерах предосторожности.

5) Не загораживайте вентиляционные отверстия, они необходимы для предотвращения перегрева.

6) Во избежание несчастных случаев не включайте аппарат при снятом корпусе.

7) При прекращении подачи тока во время работы с электрооборудованием или в перерыве работы, отсоедините его от электросети.

8) Запрещается разбирать и производить самостоятельно ремонт самого оборудования, проводов, розеток и выключателей.

9) Не подходите к оголенному проводу и не дотрагивайтесь до него (может ударить током).

10) Нельзя гасить загоревшиеся электроприборы водой. В случае возгорания электроприборов немедленно сообщите педагогу и покиньте помещение.

Правила для детей и подростков по дорожно-транспортной безопасности

Правила безопасности для обучающихся на базе МАУ ДО ДДТ г. Тобольска, СП ДТ «Квантум-Тобольск» по пути движения в данные учреждения и обратно:

1) Когда идете по улицам, будьте осторожны, не торопитесь. Идите только по тротуару или обочине подальше от края дороги. Не выходите на проезжую часть улицы или дороги.

2) Переходите дорогу только в установленных местах, на регулируемых перекрестках на зеленый свет светофора. На нерегулируемый светофор установленных и обозначенных разметкой местах соблюдайте максимальную осторожность и

внимательность. Даже при переходе на зеленый свет светофора, следите за дорогой и будьте бдительны - может ехать нарушитель ПДД.

3) Не выбегайте на проезжую часть из-за стоящего транспорта. Неожиданное появление человека перед быстро движущимся автомобилем не позволяет водителю избежать наезда на пешехода или может привести к иной аварии с тяжкими последствиями.

4) Переходите улицу только по пешеходным переходам. При переходе дороги сначала посмотрите налево, а после перехода половины ширины дороги направо.

5) Когда переходите улицу, следите за сигналом светофора: красный СТОП - все должны остановиться; желтый - ВНИМАНИЕ - ждите следующего сигнала; зеленый - ИДИТЕ - можно переходить улицу.

6) Если не успели закончить переход и загорелся красный свет светофора, остановитесь на остановке безопасности.

7) Не перебегайте дорогу перед близко идущим транспортом - помните, что автомобиль мгновенно остановить невозможно, и вы рискуете попасть под колеса.

Действия при обнаружении предмета, похожего на взрывное устройство:

- 1) Признаки, которые могут указать на наличие взрывного устройства:
 - a. наличие на обнаруженном предмете проводов, веревок, изоленты;
 - b. подозрительные звуки, щелчки, тиканье часов, издаваемые предметом;
 - c. от предмета исходит характерный запах миндаля или другой необычный запах.
- 2) Причины, служащие поводом для опасения:
 - a. нахождение подозрительных лиц до обнаружения этого предмета.
- 3) Действия:
 - a. не трогать, не поднимать, не передвигать обнаруженный предмет!
 - b. не пытаться самостоятельно разминировать взрывные устройства или переносить их в другое место!
 - c. воздержаться от использования средств радиосвязи, в том числе мобильных телефонов вблизи данного предмета;
 - d. немедленно сообщить об обнаруженном подозрительном предмете администрации учреждения;
 - e. зафиксировать время и место обнаружения подозрительного предмета;
 - f. по возможности обеспечить охрану подозрительного предмета, обеспечив безопасность, находясь, по возможности, за предметами, обеспечивающими защиту (угол здания или коридора).
- 4) Действия администрации при получении сообщения об обнаруженному предмете похожего на взрывное устройство:
 - a. убедиться, что данный обнаруженный предмет по признакам указывает на взрывное устройство;
 - b. по возможности обеспечить охрану подозрительного предмета, обеспечив безопасность, находясь по возможности, за предметами, обеспечивающими защиту (угол здания или коридора);
 - c. немедленно сообщить об обнаружении подозрительного предмета в правоохранительные органы;
 - d. необходимо организовать эвакуацию постоянного состава и обучающихся из здания и территории учреждения, минуя опасную зону, в безопасное место.

Далее действовать по указанию представителей правоохранительных органов.

Инструкция

по технике безопасности для обучающихся в компьютерном классе

1. Общие правила.

К работе в кабинете допускаются только обучающиеся, прошедшие инструктаж по правилам техники безопасности, соблюдающие указания педагога.

Необходимо соблюдать правила по технике безопасности.

При эксплуатации оборудования необходимо остерегаться:

- поражения электрическим током;
- механических повреждений, травм;
- порчи оборудования.

Требования безопасности перед началом работы:

1. Запрещено входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, с громоздкими предметами едой.

2. Запрещено входить в кабинет в грязной обуви без бахил или без сменной обуви.

3. Запрещается шуметь, громко разговаривать и отвлекать других обучающихся.

4. Запрещено бегать и прыгать, самовольно и бесцельно передвигаться по кабинету.

5. Перед началом занятий все личные мобильные устройства обучающихся должны быть выключены или переведены в беззвучный режим и не должны использоваться в не учебных целях.

6. Разрешается работать только на том компьютере или том оборудовании, которое выделил педагог для занятия.

7. Перед началом работы обучающийся обязан осмотреть рабочее место и свой компьютер на предмет отсутствия видимых повреждений оборудования, оголенных участков проводов.

8. Запрещается выключать или включать оборудование без разрешения педагога.

Требования безопасности во время работы:

1. С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры, не стучать и ломать любое оборудование.

2. При возникновении неполадок появлениях изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного её отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом педагогу.

3. Не пытаться исправить неполадки в оборудовании самостоятельно.

4. Выполнять за компьютером только те действия, которые согласованы с преподавателем.

5. Контролировать своё расстояние до экрана и правильную осанку.

6. Не допускать работы при не комфортной для глаз яркости экрана дисплея.

7. В случае возникновения неполадок сохранять спокойствие и чётко следовать указанием педагога.

8. В случае травмы любой степени сложности – немедленно сообщить педагогу.

Запрещается:

1. Эксплуатировать неисправную технику.

2. При включенном напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера или оборудования.

3. Работать с открытыми корпусами компьютера и других устройств (при наличии защитных корпусов у оборудования).

4. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъёмов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры.

5. Во время работы касаться труб, батарей.

6. Самостоятельно устранять неисправность работы любой аппаратуры.

7. Нажимать на клавиши или кнопки с усилием или допускать резкие удары.

8. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши.

9. Передвигать системный блок, дисплей или стол, на котором они стоят.

10. Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями или другими предметами.
11. Ставить сумки, портфели на рабочее место у компьютера.
12. Брать с собой в кабинет верхнюю одежду и загромождать ею кабинет.
13. Бегать по кабинету.
14. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру и другую, не предназначенную для этого аппаратуру.

15. Работать грязными, влажными руками, работать в грязной или влажной одежде.
16. Работать при недостаточном освещении.

Запрещается без разрешения педагога:

1. Включать и выключать компьютер и другое оборудование.
2. Использовать различные носители информации (флешки, диски).
3. Подключать кабели, разъёмы и другую аппаратуру к компьютеру.
4. Брать со стола преподавателя аппаратуру, документы и другие предметы.
5. Пользоваться преподавательским компьютером.

Требования безопасности по окончании работы.

1. По окончании работы необходимо дождаться, пока педагог подойдёт и проверит состояние оборудования, сдать работы, если она выполнялась.
2. Всё полученное в начале занятия оборудование необходимо сдать в том виде, в котором вы его получили, привести в порядок рабочее место.
3. Медленно встать, собрать свои вещи и тихо выйти из кабинета, чтобы не мешать другим обучающимся.

Индивидуальный образовательный маршрут

ФИО обучающегося:**Возраст обучающегося:****Группа:****Основания для создания индивидуального образовательного маршрута:**

№	Раздел программы	Тема	Конкретизация для детей с ИОМ
1	Вводное занятие	Вводное занятие	Выяснение интересов обучающегося в выбранном виде деятельности
2	Этапы разработки настольных игр. Механики игры	Механика настольных игр	Задание: проанализировать перечень настольных игр с точки зрения используемых механик (Roll and move, Set collection, Draft, Worker placement, Deck building и т.д.)
		Разработка концепции настольной игры	Мастер-класс «Как стать великим стратегом» (помощь в организации и проведении)
3	Разработка авторской настольной игры	Промежуточная аттестация	Обучающийся входит в экспертную комиссию по оцениванию идей настольных игр
		Доработка настольной игры	Обучающийся выступает наставником для проектных команд, выполняющих доработку настольной игры.
4	Итоговое занятие	Итоговое занятие	Фестиваль настольных игр «КвантоИгры» (обучающий выступает в качестве эксперта по оцениванию настольной игры) Участие в мастер-классе по игроконструированию от создателей Центра разработки игр и развития творческих навыков «Игропроизводство».