****

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**гимназия №24 имени М.В. Октябрьской г.Томска**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  **Согласовано** |  **Принято** |  **Утверждаю** |
| Научно-методический совет | Педагогический совет | Директор гимназии |
|  А.Б. Филатова |  |  М.И. Якуба |
| Протокол №6 | Протокол №22 | Приказ №222 -пр  |
| от «14» июня 2021г. | от «31» августа 2021г. | от «31» августа 2021г. |
|  |  |  |
|  |  | **Согласовано** |
|  |  | Директор ЦРСК |
|  |  |  М.В.Назарова |
|  |  | от «\_\_\_\_\_\_» 2021г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Практика «Продвижение в сети интернет»**

**Образовательный модуль «Видеоигры и цифровая грамотность»**

**Форма организации:** практика (сетевая форма взаимодействия с ТГУ)

**Направление: «Общеинтеллектуальное»**

**для 10 классов (16-18 лет)**

(Авторская программа Д.В. Григорьев, П.В. Степанов «Внеурочная деятельность школьников» методический конструктор, М., Просвещение)

**Количество часов по учебному плану: 2 ч в неделю**

**Количество часов в год: 68 ч, в т.ч. на данный модуль 34 ч**

Составитель:

Соловатов А.И., учитель информатики

**Томск-2021**

**Пояснительная записка**

**Нормативно-правовое и инструктивно-методическое обеспечение**

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Практика «Продвижение в сети интернет»является неотъемлемой частью ООП СОО гимназии и разработана на основе следующих нормативно - правовых документов:

* Конституция Российской Федерации (ст. 43, 44).
* Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 02.06.2016г., с изм. и доп., вступившими в силу с 01.07.2016г).
* ФГОС СОО (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 года № 413 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (в редакции приказов Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413, 29.12.2014 № 1645, от 31.12.2015 № 1578, от 29.06.2017 № 613).
* Письмо Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2011г. №03-296 «Об организации неурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
* Приказ Министерства просвещения РФ от 22 марта 2021г. №115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования».
* Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 30 июня 2020г. №845/369 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность.
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020г. №16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодёжи в условиях распространения новой короновирусной инфекции (COVID-19)».
* Письмо Первого заместителя Министра просвещения РФ Д.Е.Глушко «Об организации работы общеобразовательных организаций» от 12.08.2020г. №ГД-1192/03».
* Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 августа 2017г №09-1672 «О направлении методических рекомендаций».
* Примерная основная образовательная программа среднего общего образования, одобренная решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 28 июня 2016 г. № 2/16-з), сайт <http://fgosreestr.ru/registry/primernaya-osnovnaya-obrazovatelnaya-programma-srednego-obshhego-obrazovaniya/>.
* Примерная программа воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 2 июня 2020 г. № 2/20).
* Концепция развития физико-математического и естественнонаучного образования в Томской области на 2019-2025 годы, утверждённая распоряжением Департамента общего образования Томской области от 06.05.2019 №592-р.
* Письмо директора Департамента государственной политики и управления в сфере общего образования Минпросвещения России Е.Е.Семченко по обеспечению возможности освоения основных образовательных программ обучающимися 5-11 классов по индивидуальному учебному плану от 26.02.2021 №03-205.
* Методические рекомендации Департамента общего образования Томской области по обеспечению возможности освоения основных образовательных программ обучающимися 5-11 классов по индивидуальному учебному плану №57-1468 от 11.03.2021г.
* Устав МАОУ гимназии №24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.
* Программа развития гимназии №24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.
* Основная общеобразовательная программа среднего общего образования МАОУ гимназии №24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. Программа «Внеурочная деятельность школьников». Методический конструктор, М., Просвещение.
* Дополнительная общеразвивающая программа «Видеоигры и цифровая грамотность» технической направленности для учащихся 7-11 классов. Автор – составитель: Бабинович Василий Сергеевич – амбассадор Mail.ru Group в НИ ТГУ, преподаватель профориентации в онлайн-школе GeekZ, backend developer.

**В плане внеурочной деятельности гимназии данный курс соответствует общеинтеллектуальному направлению.**

Данная рабочая программа курса внеурочной деятельности «Практика «Продвижение в сети интернет» включает в себя несколько образовательных модуля, которые реализуются в течение одного учебного года (по 2 модуля в каждое полугодие) для обучающихся 10-11 классов (смешанная группа). Образовательные модули меняются в связи с запросами обучающихся и предложением сетевого партнёра на конкретный учебный год.

В рамках реализации **социально-экономического профиля** определен **курс «**Практика «Продвижение в сети интернет» (сетевая форма взаимодействия с ТГУ) в количестве 68 ч в год (по 34 ч в каждом полугодии). Количество обучающихся, занимающихся в сетевом взаимодействии с ТГУ должно быть не менее 12 человек, поэтому в учебном году возможно комплектование группы из обучающихся гимназии обоих профилей (гуманитарного и социально-экономического), по причине небольшого количества детей.

Образовательные модули меняются в связи с запросами обучающихся и предложением сетевого партнёра на конкретный учебный год.

В первом полугодие 2021-2022 учебного года будет реализовываться следующий образовательный модуль:

* Видеоигры и цифровая грамотность.

**Информационная карта программы курса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Дополнительная общеразвивающая программа ТГУ** | **Образовательный модуль рабочей программы «Практика «Продвижение в сети интернет»** |
|  | Данная программа была разработана в качестве партнёрской программы для школ. | Реализуется в сетевой форме с ТГУ |
| **Название** | Видеоигры и цифровая грамотность | Видеоигры и цифровая грамотность |
| **Направленность** | техническая |  техническая |
| **Общий объем программы в часах** | 72 |  34ч в 1 полугодии |
| **Целевая аудитория обучающихся** |  7-11 классы | 10-11 классы |
| **Периодичность и продолжительность занятий** | 2021-2022 учебный годПериодичность и продолжительность занятий определена календарным учебным графиком | 2021-2022 учебный годпервое полугодие |
| **Аннотация** | В рамках программы «Видеоигры и цифровая грамотность» обучающемуся предоставляется возможность рассмотреть и изучить феномен видеоигры с разных сторон: технической и дизайнерской. Разбор на примерах содержание и формирование технического виртуального мира, поговорим об атмосфере и многослойности повествования, технических особенностях, к которым прибегают разработчики. Обращение к современным технологиям - Виртуальная и Дополненная реальность, Нейросети и Голосовые помощники, приобретение опыта взаимодействия с ними. Рассмотрение технологий, стоящих за видеоиграми и их воспроизведением, а профессий, стоящих за данными технологиями. Данная программа будет интересна всем, кто интересуется феноменом видеоигр и хочет рассмотреть его более подробно с технической и творческой сторон. Обучаясь на программе, можно научиться создавать простые браузерные игры и поймете принцип работы геймдизайна. | Изучение феномена видеоигры с разных сторон: технической и дизайнерской. Разбор на примерах содержание и формирование технического виртуального мира. Обращение к современным технологиям - Виртуальная и Дополненная реальность, Нейросети и Голосовые помощники, приобретение опыта взаимодействия с ними. Рассмотрение технологий, стоящих за видеоиграми и их воспроизведением, а профессий, стоящих за данными технологиями. Обучаясь на программе, можно научиться создавать простые браузерные игры и поймете принцип работы геймдизайна. |
|  | Программа разработана на основании опыта проведения курса «Анализ видеоигр» в рамках проекта «Образовательное Ядро Бакалавриата ТГУ», магистерской диссертации (2017 г.), защиты аспирантуры (2020 г.), публикации статей в журнале «Вестник ТГУ» и собственного опыта автора сопричастного участия в видеоигровом пространстве. В данной программе реализована работа по устранению стереотипов, повышению цифровой грамотности обучающегося, а также приобретение навыков исследовательской деятельности по отношению к феномену видеоигр. Программа направлена на достижение предметных (computer science, технических и цифровых) навыков и мета-предметных образовательных результатов. | Программа составлена с учетом возрастной способности учащихся усваивать образовательный материал.Программа направлена на достижение предметных (computer science, технических и цифровых) навыков и метапредметных образовательных результатов.В данной программе реализована работа по устранению стереотипов, повышению цифровой грамотности обучающегося, а также приобретение навыков исследовательской деятельности по отношению к феномену видеоигр. |

Программа «Видеоигры и цифровая грамотность» относится к программам **стартового** уровня **технической** направленности, предполагает помощь обучающимся 10-11 классов в начале исследовательской и практической деятельности по направлению разработки видеоигр.

**Актуальность и значимость программы**

Актуальность данной программы обусловлена переходом образования со знаниевой к компетентностной модели, которая предполагает не только наличие знаний, но и умение их использовать. Обретение опыта в декомпозировании видеоигры как объекта исследования и рассмотрения её различных частей позволяет спланировать свою дальнейшую деятельность и область интересов для изучения. Помимо этого, опыт взаимодействия с технически сложными продуктами, их изучение и понимание повышает цифровую грамотность субъекта деятельности.

Так же программа «Видеоигры и цифровая грамотность» будет интересна всем, кто занимается или хочет заниматься проблемной видеоигр и изучением данного феномена в современной массовой культуре.

На данной программе обучающийся:

- узнает историю видеоигр и становления цифровых гигантов,

- узнает о формировании виртуального мира,

- рассмотрит принципы нарративного дизайна и геймдизайна,

- изучит принципы воспроизведения и работы видеоигры на техническом устройстве,

- изучит и применит на практике основы программирования (веб-разработка) для создания своей первой небольшой игры.

**Цель программы:** формирование у обучающихся 10-11 классов гимназии цифровой грамотности, понимания принципов построения виртуального пространства, принципов работы сложных технических устройств и взаимодействия с ними, понимания культурной особенности видеоигр, а также приобретения практических навыков работы с техникой и исходным кодом.

**Задачи**

*обучающие*:

* показать школьникам культурную значимость видеоигр;
* сформировать у школьников навыков работы с источниками, анализа видеоигр с позиции нарративного дизайна и техническое понимание структуры видеоигры;
* сформировать у школьников навыки цифровой грамотности и умение пользоваться техническими сложными устройствами;
* приобретение навыков работы с поисковыми запросами;

*развивающие*:

* способствовать развитию креативности;
* развивать у школьника умение работать с информацией;
* борьба со стереотипами о вреде видеоигр для повышения исследовательского интереса;

*воспитательные*:

* поддерживать изобретательность и творческую инициативу;
* сформировать потребность в самоорганизации: аккуратность, основы самоконтроля, самостоятельность.

Для реализации программы используются **дистанционные и/или очные формы обучения, совмещение синхронного и асинхронного взаимодействия.** Среди разнообразных форм организаций занятий встречаются практические работы, мозговой штурм, консультации и самостоятельная работа школьников. Так же программа предполагает использование современных средств, методов и подходов обучения: видео-презентации, текстовые материалы и визуальная информация.

Программа направлена на достижение метапредметных образовательных результатов: развитие soft skills, цифровая грамотность и исследовательские компетенции.

**Возраст обучающихся**, участвующих в реализации данной общеразвивающей программы 16–18 лет (10-11 классы) заинтересованных в углубленном изучении таких наук как физика, информатика, математика.

 **В плане гимназии по внеурочной деятельности** **данный курс соответствует общеинтеллектуальному направлению внеурочной деятельности по предметам школьной программы.**

 **Образовательный модуль программы рассчитан на 34 часа в год (2ч в неделю).**

В связи со сложной эпидемиологической обстановкой в стране, данный курс будет реализовываться в дистанционной форме. Режим онлайн занятий – 1 раз в неделю по 1 часу (40 минут) и 1 час самостоятельной индивидуальной работы обучающихся на образовательной платформе ТГУ, к которой обучающиеся получат доступ после участия в первом вебинаре модуля.

Содержание тем данной рабочей программы полностью соответствует содержанию дополнительной общеразвивающей программы «Видеоигры и цифровая грамотность».

Отличие в количество часов, выделенных на освоение программ и указание метапредметных результатов и уровней воспитательных результатов в рабочей программе для обучающихся 10-11 классов гимназии.

1. **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Уровни воспитательных результатов:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Первый уровень результатов**(1й год обучения) | **Второй уровень результатов**(2й год обучения) | **Третий уровень результатов**(3й год обучения) |
| Предполагает приобретение социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Приобретение обучающимися знаний о способах решения задач на углубленном уровне; получение первоначального опыта публичного выступления и построение собственного способа решения задачи. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своим учителем как значимым для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.**Результат выражается в понимании решения задач, формировании навыков их решения.**  | Предполагает получение обучающимся опыта самостоятельного сбора и обработки информации, переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие гимназистов между собой на уровне класса, гимназии, то есть в защищенной, дружеской среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).**Результат проявляется в** получении опыта работы в команде, определение цели и способов достижения желаемых результатов; получение навыков решения сложных задач; участие во внутришкольных олимпиадах. | Предполагает получение обучающихся опыта самостоятельного общественного действия, опыта. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды гимназии, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами в открытой общественной среде.**Результатом работы является совершенствование навыков** решения задач**,** получение опыта на городских и областных олимпиадах.Участие в олимпиадах разного уровня. |
| **Итоги реализации программы представлены через участие в конкурсах, конференциях и т.д.****Все результаты достижений обучающихся отражаются в портфолио гимназиста.** |

*Предметные:*

**По итогам прохождения данной программы** каждый обучающийся будет

Знать:

* Историю видеоигр и бизнес сферы;
* Особенности этап становления феноменов видеоигр.
* Структуру видеоигры;
* Жанровое различие видеоигр и их особенности;
* Теоретическую часть основ программирования.
* Особенности технических устройств для воспроизведения видеоигр.

Уметь:

* Описывать проблематику;
* Декомпозировать видеоигру для последовательного анализа;
* Тематизировать внутреннее содержание виртуального мира для дальнейшего изучения;
* Обращаться со сложными техническими устройствами;
* Сформулировать задачи в соответствии с планируемыми результатами исследования;
* Программировать на начальном уровне.
* Читать код.

Владеть:

* Навыками цифровой грамотности.
* Soft skills.
* Навыками публичного выступления.

**Метапредметные:**

* умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
* самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
* использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности;
* выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
* умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
* владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
* готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности,
* умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
* умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;
* умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей;
* владение языковыми средствами - умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;
* владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

**Личностные результаты должны отражать:**

* российскую гражданскую идентичность, патриотизм, уважение к своему народу, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свой край;
* сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире;
* сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;
* толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
* навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
* нравственное сознание и поведение на основе усвоения общечеловеческих ценностей;
* готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни;
* сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
* эстетическое отношение к миру;
* осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов.

**Регулятивные универсальные учебные действия**

**Выпускник научится:**

* самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
* оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
* ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
* оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
* выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
* организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
* сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

**Познавательные универсальные учебные действия**

**Выпускник научится:**

* искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
* критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
* использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;
* находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого; спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
* выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
* выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
* менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

**Коммуникативные универсальные учебные действия**

**Выпускник научится:**

* осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри гимназии, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
* при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
* координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
* развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;
* распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

**2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

**Тема 1. История индустрии и нарративный анализ видеоигр. 10 ч**

Развитие цифровой сферы в первой половине ХХ века. Первые видеоигровые компании. Начинаем изучать феномен видеоигр с 1940-го года и представления системы Nimatron. Рассмотрим структуру и принципы работы устройства.

История основных видеоигровых и технологических гигантов. Становление видеоигровых компаний ХХ века: от игральных карт к игровым автоматам и до облачных сервисов.

*Практика:* Чтение первых глав книги «Play!».

Консольные войны. Рассмотрим один из важнейших периодов становления индустрии видеоигр. Переход от технологического превосходства к сюжетному.

*Практика:* Просмотр серии документальных фильмов от Netflix «High Score».

Написание эссе на тему «Что для меня видеоигры?», исходя из понимания и представления о влиянии феномена видеоигр на культуру ХХ-XXI вв.

Понятие игры. Культура как игровая форма. Разберем понятие игры и игровых форм. Рассмотрим культуру как одну из важнейших игровых форм. Геймификация образования, экономики, бизнеса и прочих феноменов социума.

*Практика:* Работа с источниками. Знакомство с классикой философии игры (Хёйзинга), изучение статьи о двойной социализации через видеоигры (Липков).

Философия мифа и миф в вымышленных мирах. Рассмотрим феномен мифа в истории культуры. Феномен мифа в современной массовой культуре на примере комикса, кинематографа и видеоигр.

*Практика:* Работа с источниками. Знакомство с классикой философии мифа (Мелитинский, Лосев).

Нарратив и нарративный дизайн. Рассмотрим понятие нарратива. Особенности нарратива в художественной литературе. Нарратив в кинематографе. Нарратив и нарративный дизайн в видеоиграх.

*Практика:* Работа с источниками. Знакомство с классикой нарратологии (Рикёр) и рассмотрение феномена включенность в вымышленный рассказ.

Жанры. Подробное рассмотрение многообразия жанровой составляющей видеоигр.

Рассмотрение классификации видеоигр внутри индустрии.

*Практика:* Изучение статей на тему жанровой составляющей в литературе и кино.

Презентация «Анализ видеоигры».

**Тема 2. Технологии воспроизведения цифрового контента. 10 ч**

VR-игры и технологии. Современные технологии виртуальной реальности и видеоигры для них. Разберем техническое устройство PS VR. Принцип работы H-L:Alyx.

*Практика:* Знакомство с VR Chat. Чтение статей о современных разработках в области VR.

AR-игры и технологии. Современные технологии дополненной реальности и видеоигры для них. Рассмотрение AR-меток на примере приложения «Банкноты». Разбор Pokemon Go.

*Практика:* Знакомство с Pokemon Go и другими приложениями AR.

Искусственный интеллект. Искусственный интеллект в современных видеоиграх, социальных сетях и обыденной жизни. Принципы работы ИИ и роль подобных технологий в современном мире.

*Практика:* Взаимодействие с ИИ в социальной сети ВКонтакте.

Голосовые технологии. Что такое современный голосовой помощник? Технология «Умный дом». Взаимодействие с голосовым помощником и его обучение.

*Практика:* Знакомство с «Марусей» от Mail.ru Group и Siri от Apple. Игры с голосовыми помощниками.

**Тема 3. Основы программирования. 10 ч**

Основы web-разработки. Рассмотрение основного синтаксиса и функционала языков web-разработки.

*Практика:* Написание простейших функций, ветвлений и циклов.
Команда «Hello world».

Разработка игр «Угадай число», «Визуальная новелла». Подробное рассмотрение функционала и синтаксиса JavaScript.

*Практика:* Доработка игры «Угадай число». Разработка игры «Визуальная новелла».

Разработка игры «Шахматы». Игра «Шахматы».

Разработка серверной и визуальной части игры «Шахматы» на php и JavaScript.

Разработка игры «Русская рулетка». Изучение механики игры «Русская рулетка».

**Резерв: 4 ч**

 Виды деятельности:

Знает историю видеоигр и понимает точку отсчета данного феномена.

Умеет работать с источниками.

Знает классификацию исторических этапов развития индустрии видеоигр.

Знает отличия между «старыми и новыми консольными войнами».

Может описывать проблематику, выдвигать тезисы и аргументировать позицию.

Умеет работать с источниками, поиск и оформление, обработка информации.

Знает особенности изучения культуры и игры в контексте истории исследовательской деятельности.

Знает основы философии мифа.

Умеет тематизировать миф в виртуальном пространстве.

Знает роль и значение нарратив для вымышленного рассказал.

Умеет определять нарративную составляющую и тип нарратива в видеоигровом пространстве.

Разбирается в жанрах и классификациях видеоигр.

Может анализиловать видеоигры с позиции нарративного дизайна.

Технологии воспроизведения цифрового контента.

Может использовать технологии виртуальной реальности.

Может использовать технологии дополненной реальности.

Может взаимодействовать с технологиями искусственного интеллекта.

Может использовать технологии с голосовыми помощниками и технологией «Умный дом».

Основы программирования

Знает основы веб-разработки.

Умеет выводить текст на экран в цикле, написать функций подсчета.

Может применять навыки элементарной верстки.

Может применять элементарные навыки работы с JavaScript.

Может создать игру с генерацией случайных чисел.

Умеет работать с кодом и серверной частью приложения.

Может разработать небольшую игру для веб-сервиса.

**3.Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Наименование тем | Общее кол-во, ч | Контактные часы | Формы контроля |
| теория | практика |
| **1** | **История индустрии и нарративный анализ видеоигр** | **10** | **2** | **8** | **Презентация «Анализ видеоигры»** |
| 1.1 | Развитие цифровой сферы в первой половине ХХ века. Первые видеоигровые компании. | 2 | 1 | 1 | Опрос |
| 1.2 | Консольные войны. | 3 | 1 | 2 | Эссе или презентация «Что для меня видеоигры?» |
| 1.3 | Понятие игры. Культура как игровая форма. | 1 | 0 | 1 | Опрос |
| 1.4 | Философия мифа и миф в вымышленных мирах. | 1 | 0 | 1 | Самоанализ |
| 1.5 | Нарратив и нарративный дизайн. | 1 | 0 | 1 | Дискуссия |
| 1.6 |  Жанры. | 1 | 0 | 1 | Разбор жанровой составляющей и характерных аспектов игры |
| 1.7 | Презентация «Анализ видеоигры». | 1 | 0 | 1 | Анализ видеоигры и презентация решения |
| **2** | **Технологии воспроизведения цифрового контента** | **10** | **2** | **8** | **Тестирование «Стек технологий»** |
| 2.1 | VR-игры и технологии. | 2,5 | 0,5 | 2 | Опрос |
| 2.2 | AR-игры и технологии. | 2,5 | 0,5 | 2 | Опрос |
| 2.3 | Искусственный интеллект. | 2,5 | 0,5 | 2 | Опрос |
| 2.4 | Голосовые технологии. | 2,5 | 0,5 | 2 | Тестирование «Стек технологий» |
| **3** | **Основы программирования** | **10** | **2** | **8** | **Разработка игры** |
| 3.1 | Основы web-разработки. | 1,5 | 0,5 | 1 | Опрос |
| 3.2 | Разработка игр «Угадай число», «Визуальная новелла». | 2,5 | 0,5 | 2 | Разработка игры «Угадай число» на JavaScript. Игра «Визуальная новелла». |
| 3.3 | Разработка игры «Шахматы». | 2,5 | 0,5 | 2 | Разработка игры «Шахматы» на js/php |
| 3.4 | Разработка игры «Русская рулетка». | 3,5 | 0,5 | 3 | Разработка игры «Русская рулетка» на js или php |
|  | **Итого** | **30** | **6** | **24** |  |
|  | **Резерв** | **4** |  |  |  |

**Приложение 1**

**Обеспечение программы**

## Организационно-педагогическое

Группа из 10-11-классников гимназии. Программа реализуется в сетевом взаимодействии под руководством профессорско-преподавательского состава НИ ТГУ с привлечением магистрантов.

**Материально-техническое обеспечение**

Занятия проводятся на онлайн платформе и/или на территории Томского государственного университета г. Томск, пр. Ленина, 36, оснащенное доступом к сети Интернет, презентационным оборудованием (компьютер, проектор). Также возможно использование разнообразных вебинарных комнат и иных дистанционных ресурсов (Zoom, Discord).

## Учебно-методическое

* Инструкции и презентации к занятиям;
* диагностические работы с образцами выполнения и оцениванием;
* раздаточные материалы (к каждому занятию);
* положения о конкурсах и соревнованиях.

Учебно-методическое и информационное обеспечение по программе включает в себя список литературы для педагога и обучающегося.

**Для педагога:**

1. Кастранова Э. Бегство в виртуальный мир. / Э. Кастранова; пер. с англ. М. Островской. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 214с.
2. Сборник «Медиафилософия XII. Игра или Реальность? Опыт исследования компьютерных игр» / под редакцией В.В. Савчука. – СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016 – 498с.
3. Барт Р. Третий Смысл / М.: Ад Маргинем Пресс, 2015 – 104с.
4. Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. / Кристофер Воглер; пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015. – 476с.

**Для обучающегося:**

1. Донован Т. Играй! История видеоигр. / Тристан Донован, пер. И. Воронин. – М.: Белое Яблоко, 2014 – 648с.
2. Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир. / Дэвид Шефф; пер. И. Воронин. – М.: Белое Яблоко, 2017 – 384с.
3. Кушнер Д. В угоне: подлинная история GTA. / Дэвид Кушнер; пер. с англ. Д.Лисина. – СПб.: ООО «Торгово-издательский дом «Амфора», 2017 – 351с.
4. Липков А.И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 192с.
5. Ветушинский А.С. Три интерпретации наследия Тьюринга: именем чего является искусственный интеллект? - <http://e-notabene.ru/fr/article_21046.html>
6. Ленк Х. Ответственность в технике, за технику, с помощью техники - https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/3132/3145.

г) Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети Интернет

Электронная библиотека Томского государственного университета http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index.

Электронная библиотека <http://yanko.lib.ru/gum1.html>

Электронная библиотека <http://anthropology.ru/ru/texts>

Электронный журнал «Аргументация» <http://argumentation.ru>

Сайт журнала «Логос» http://www.ruthenia.ru/logos

1. NES Classics: retro gaming, at a price [Электронный ресурс] // информационный ресурс arstechnica. URL: http://arstechnica.com/gaming/2004/07/gars-07142004/
2. Исследовательский центр Медиафилософии: http://mediaphilosophy.ru/liki/
3. Центр исследования видеоигр: <http://gamestudies.ru/>
4. Интернет-ресурс о высоких технологиях - <https://hi-news.ru/>
5. Интернет-ресурс о бизнесе и технологиях – https://vc.ru/
6. Интернет-ресурс о программировании и технологиях – <https://habr.com/ru/all/>
7. Блоги увлеченных людей о бизнесе, технологиях, открытиях и многом другом – <https://zen.yandex.ru/>
8. Рекомендательная система о бизнесе, технологиях, открытиях и многом другом – https://pulse.mail.ru/

д) Видеоматериалы:

1. Документальный фильм Netflix «Рекорд (High Score)».
2. Документальный фильм Valve «Бесплатная игра (Free to Play)».

е) Литература по программированию:

1. Робачевский А. Интернет изнутри. Экосистема глобальной сети.
2. Владстон Феррейра Фило. Теоретический минимум по Computer Science.
3. Лааксонен А. Олимпиадной программирование.
4. Дакетт Д. HTML и CSS.
5. Котеров Д., Симдянов И. РНР 7 в подлиннике.
6. Маркин А.В. Программирование на SQL.
7. Никсон Р. Создаем динамические веб-сайта с помощью РНР, MySQL, JavaScript, CSS и HTML5.
8. Флэнаган Д. JavaScript. Полное руководство

**Приложение 2**

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Примеры заданий текущего контроля

Задание: Провести анализ любой выбранной видеоигры.

 План:

Декомпозировать видеоигру на составные части;

Выделить основные особенности нарративной составляющей;

Отыскать и обосновать типы нарративов (скрытые и открытые), почему они таковыми являются;

Расписать художественную и культурную ценность видеоигры (например, Death Stranding изобретает новый жанр и является медитативной игрой с глубоким и тонким сюжетным оформлением, продуманной атмосферой, вниманию к деталям).

 Критерии для хорошей формулировки проблемы

Формулировка проблематики должна:

- Определение области влияния и жанровую составляющую видеоигры;

- Определение культурного статуса/роли;

- Выделение технической реализации;

- Описание точки заинтересованности и уровня погружения в виртуальное пространство, определить точки входа.

 Критерии оценивания промежуточного контроля

Задача: проведите анализ ситуации по скриншоту (можно выбрать скриншот вашей любимой видеоигры или фандома).

**Критерии оценивания итогового контроля**

Оценивается эффективность решения поставленной задачи по критериям.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Обучающийся | Корректно определены жанры и области влияния (до 6 баллов) | Определение культурного статуса/роли ( до 4 баллов) | Время исполнения (до 3 баллов) | Правильное определение точек входа и погружения ( до 4 баллов)  | Корректное определение типов нарративов с примерами (до 4 баллов) | Качество проведения презентации (до 6 баллов) | Итог |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |