



Автономное учреждение дополнительного образования
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры
«Мастерская талантов «Сибирius»
(АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирius»)

СОГЛАСОВАНО

протокол педагогического совета
автономного учреждения дополнительного
образования Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибирius»
от 10.06.2024 № 6

УТВЕРЖДАЮ

Директор автономного учреждения
дополнительного образования
Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибирius»



А.Э. Шишкина

приказ от 18.06.2024 № 228-о

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Виртуальные истории: Мастерская визуальных новелл»

Направленность: техническая

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 4 месяца

Объем: 90 академических часов

Автор-составитель:

Лутковский Павел Андреевич
педагог дополнительного образования,
АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирius»,
Региональный центр выявления,
поддержки и развития способностей
и талантов у детей и молодежи

г. Сургут, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Нормативно-правовая основа программы	3
1.2. Направленность программы	4
1.3. Уровень освоения программы	4
1.4. Актуальность, основные идеи программы	4
1.5. Новизна программы	5
1.6. Цель программы	5
1.7. Задачи программы	6
1.8. Адресат программы	6
1.9. Объем и срок реализации программы	6
1.10. Особенности организации учебного процесса	7
II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	8
2.1. Календарный учебный график	8
2.2. Учебный план	8
2.3. Календарно-тематический план	8
2.4. Общее содержание программы	14
III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ	16
3.1. Формы и порядок проведения аттестации обучающихся	16
3.2. Планируемые результаты освоения программы	16
3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов	18
3.5. Форма документа об обучении	18
IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	18
4.1. Кадровое обеспечение программы	18
4.2. Методическое обеспечение программы	19
4.3. Материально-техническое обеспечение программы	19
V. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ	19
5.1 Литература для педагога	19
5.2 Литература для обучающихся	20
5.3 Электронные ресурсы	20
Приложение 1	21

I ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая основа программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «*Виртуальные истории: Мастерская визуальных новелл*» (далее – программа) составлена и разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 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. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 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» (раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).

7. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403).

10. Приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.07.2023 г. №10-П-1649 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и науки Ханты-

Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 г. №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»

12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

13. Устав автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибирюс».

14. Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибирюс».

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «*Виртуальные истории: Мастерская визуальных новелл*» по содержанию является программой технической направленности, с уклоном на получение ключевых навыков и знаний, необходимых для разработки качественных интерактивных сюжетов. Также приобретение технических навыков работы с Ren'Py. Изучение основ графического дизайна. Подготовка к презентации своего проекта.

1.3. Уровень освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «*Виртуальные Истории: Мастерская Визуальных Новелл*» относится к ознакомительному уровню освоения.

1.4. Актуальность, основные идеи программы

Актуальность программы «*Виртуальные истории: Мастерская визуальных новелл*» заключается в том, что она отвечает современным требованиям к интеграции цифровых технологий в образовательный процесс и способствует формированию у обучающихся цифровых компетенций. В соответствии с п. 2.6 Концепции цифровой образовательной среды в Российской Федерации, "одним из ключевых направлений является

использование цифровых образовательных ресурсов и технологий для формирования у учащихся компетенций, необходимых для эффективной учебной деятельности в условиях цифровизации".

Программа Ren'Py, предлагающая доступный и интуитивно понятный инструментарий для создания визуальных новелл, позволяет учащимся развивать не только творческие способности, но и навыки программирования. Создание интерактивных историй требует от участников работы с текстами, визуальными и аудиоресурсами, что соответствует задачам, описанным в п. 3.3 вышеприведенной концепции, об "обеспечении условий для формирования у учащихся универсальных учебных действий".

Согласно результатам социологических опросов, проведенных среди молодежи, в 2021 году более 60% опрошенных школьников утверждали, что интерес к новым технологиям и современным формам обучения значительно повысил их мотивацию к учебе. Интерактивные визуальные новеллы, как метод передачи информации, становятся все более популярными и востребованными средствами обучения, позволяя интегрировать элементы геймификации в образовательный процесс.

Таким образом, программа разработки визуальных новелл на движке Ren'Py является актуальным инструментом, который способствует достижению целей образования в условиях цифровой трансформации и развивает креативные и технологические навыки у обучающихся, что отвечает современным требованиям и вызовам.

1.5. Новизна программы

Новизна программы заключается в интеграции удобных инструментов для создания визуальных новелл, что значительно упрощает процесс разработки как для начинающих, так и для опытных разработчиков. Ren'Py предлагает современные интерфейсы и шаблоны, позволяющие пользователям быстро запускать проекты без необходимости глубоких знаний программирования.

1.6. Цель программы

Целью программы является создание условий для выявления, обучения и развития, поддержки и сопровождения одаренных детей, их самореализации, а также создание условий для всестороннего развития личности обучающихся, приобретение технических навыков работы с платформой Ren'Py, что включает освоение основ программирования и дизайна пользовательского интерфейса.

По итогам освоения программы обучающийся сможет создавать качественные и содержательные визуальные новеллы, отвечающие на запросы современных пользователей и тенденции рынка.

1.7. Задачи программы

Предметные

- Изучать основы программирования на Python.
- Осваивать специфики языка Ren'Py для создания визуальных новелл.
- Применять принципы сценарного мастерства в написании диалогов и разработки сюжета.
- Создавать графический контент (персонажи, фоны, интерфейсы).
- Осваивать навыки работы с аудиовизуальными элементами (музыка, звук).

Метапредметные

- Развить критическое мышление через анализ игровых произведений.
- Сформировать навыки исследования и самообразования для поиска необходимых ресурсов и информации.
- Развить навыки совместной работы в групповых проектах.
- Освоить методы проектного управления для организации рабочего процесса.
- Применить методы анализа и самооценки в процессе создания игры.

Личностные

- Формировать креативный подход к решению задач и созданию контента.
- Развить уверенность в своих способностях и умение принимать конструктивную критику.
- Стимулировать мотивацию к обучению и саморазвитию через создание собственных проектов.
- Развить коммуникационные навыки при работе в команде и взаимодействии с игроками.
- Осознать значимость личной ответственности за результаты своей работы.

1.8. Адресат программы

Программа адресована детям возраста 12-17 лет. Заинтересованных в приобретении технических навыков для создания игр, в жанре визуальная новелла.

Набор детей осуществляется независимо от их способностей и умений, без специального отбора. Для обучения по программе важен интерес ребенка к технической деятельности и желание развиваться в этом направлении.

1.9. Объем и срок реализации программы

Программа реализуется в 2024 учебном году, рассчитана на 4 месяца (сентябрь – декабрь).

Общая продолжительность реализации программы 90 академических часа.

Режим занятий, у обучающихся регламентируется календарным учебным графиком и расписанием занятий.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательной деятельности является учебное занятие.

Учебные занятия проводятся в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

1.10. Особенности организации учебного процесса

Форма обучения – очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы организации деятельности: групповые.

Виды занятий (в зависимости от целей занятия и его темы), включая учебные занятия, направленные на проведение текущего контроля освоения программы:

- групповые;
- индивидуальные;
- комбинированные (для решения нескольких учебных задач);
- контрольные мероприятия (защита проекта).

Наполняемость группы – до 20 человек.

Дистанционные занятия проводятся в пространстве для учёбы и общения – Сферум.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательной является учебное занятие.

Продолжительность учебных занятий составляет 2 академических часа.

Для всех видов аудиторных учебных занятий академический час устанавливается продолжительностью 40 минут. Если обучение по программе реализуется с применением дистанционных образовательных технологий, академический час устанавливается продолжительностью 30 минут. Периодичность занятий – 3 раза в неделю.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарный учебный график

Учебный период	
Период реализации программы	Начало освоения программы: <i>сентябрь, 2024</i> Окончание освоение программы: <i>декабрь, 2024</i>
Количество учебных недель	16 учебных недель
Продолжительность учебной недели	5 дней (понедельник - пятница)
Промежуточная аттестация	<i>декабрь, 2024</i>

2.2. Учебный план

№ п/п	Наименование блоков	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в визуальные новеллы и Ren'Py	18	5	13	Тестирование
2.	Написание сценария и создание диалогов	18	7	11	Практическая работа
3.	Графика и интерфейс	18	6	12	Практическая работа
4.	Программирование и технические аспекты	14	6	8	Практическая работа
5.	Завершение проекта и презентация	22	6	16	Защита проекта
	ИТОГО по программе	90	30	60	

2.3. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата	Наименование темы	Объем часов			Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
			Всего	В том числе				
				Теория	Практика			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Блок 1 «Введение в визуальные новеллы и Ren'Py» 18 часов								
1	09.09.2024	Обзор истории и характеристик визуальных новелл	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
2	11.09.2024	Знакомство с Ren'Py: установка,	2	1	1	Лекция / Практическое	ул. Иосифа каролинского	Наблюдение

		интерфейс и базовые функции				занятие	14/1, кабинет 302	
3	13.09.2024	Знакомство с Ren'Py: установка, интерфейс и базовые функции	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
4	16.09.2024	Основы сценарного написания: структура и ключевые элементы	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
5	18.09.2024	Разработка концепции своей визуальной новеллы	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
6	20.09.2024	Разработка концепции своей визуальной новеллы	2	0	2	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
7	23.09.2024	Создание первого проекта в Ren'Py	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
8	25.09.2024	Создание первого проекта в Ren'Py	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
9	27.09.2024	Продолжение работы над проектом и промежуточные итоги	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Тестирование
Блок 2 «Написание сценария и создание диалогов» 18 часов								
1	30.09.2024	Структура сценария:	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет	Наблюдение

							302	
2	02.10.2024	Создание диалогов и взаимодействия персонажей	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
3	04.10.2024	Создание диалогов и взаимодействия персонажей	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
4	07.10.2024	Создание диалогов и взаимодействия персонажей	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
5	09.10.2024	Написание первых сцен и диалогов	2	1	1	Лекция / Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
6	11.10.2024	Написание первых сцен и диалогов	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
7	14.10.2024	Написание первых сцен и диалогов	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
8	16.10.2024	Написание первых сцен и диалогов	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
9	18.10.2024	Работа в группах: обмен идеями и обратная связь	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
Блок 3 «Графика и интерфейс» 18 часов								

1	21.10.2024	Основы графического дизайна:	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
2	23.10.2024	Основы графического дизайна:	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
3	25.10.2024	Настройка интерфейса в Ren'Py	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
4	28.10.2024	Создание меню и кнопок с использованием шаблонов и графического редактора Figma	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
5	30.10.2024	Создание персонажей и фоновых изображений с использованием шаблонов и графического редактора Figma	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
6	01.11.2024	Создание персонажей и фоновых изображений с использованием шаблонов и графического редактора Figma	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
7	06.11.2024	Создание персонажей и фоновых изображений с использованием шаблонов и графического редактора	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение

		Figma						
8	08.11.2024	Интеграция созданной графики в проект	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
9	11.11.2024	Интеграция созданной графики в проект	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
Блок 4 «Программирование и технические аспекты» 14 часов								
1	13.11.2024	Основы Rep'Py: работа с кодом и основными командами	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
2	15.11.2024	Использование переменных, условий и переходов	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
3	18.11.2024	Использование переменных, условий и переходов	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
4	20.11.2024	Написание сценариев с использованием переменных и условий	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
5	22.11.2024	Создание интерактивных элементов	2	0	2	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
6	25.11.2024	Создание интерактивных элементов	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение
7	27.11.2024	Добавление звукового оформления в	2	0	2	Практическое занятие	ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302	Наблюдение

		проект: тестирование и отладка					14/1, кабинет 302	
Блок 5 «Завершение проекта и презентация» 22 часа								
1	29.11. 2024	Тестирование визуальной новеллы: выявление ошибок и корректировка	2	1	1	Лекция / Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
2	02.12. 2024	Тестирование визуальной новеллы: выявление ошибок и корректировка	2	1	1	Лекция / Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
3	04.12. 2024	Тестирование визуальной новеллы: выявление ошибок и корректировка	2	0	2	Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
4	06.12. 2024	Подготовка к финальной презентации: сценарные навыки и ораторское мастерство	2	2	0	Лекция	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
5	09.12. 2024	Завершение своей визуальной новеллы	2	0	2	Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
6	11.12. 2024	Завершение своей визуальной новеллы	2	0	2	Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
7	13.12. 2024	Завершение своей визуальной новеллы	2	1	1	Лекция / Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблю дение
8	16.12. 2024	Завершение своей визуальной	2	0	2	Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го	Наблю дение

		новеллы					14/1, кабинет 302	
9	18.12. 2024	Подготовка к демонстрации	2	1	1	Лекция / Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблюде ние
10	20.12. 2024	Подготовка к демонстрации	2	0	2	Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Наблюде ние
11	23.12. 2024	Презентация проектов для группы: обратная связь и идеи для дальнейшего развития проекта	2	0	2	Практиче ское занятие	ул. Иосифа каролинско го 14/1, кабинет 302	Защита проекто в

2.4. Общее содержание программы

Блок 1. «Введение в визуальные новеллы и Ren'Py» (18 часов)

Тема 1. «Обзор истории и характеристик визуальных новелл»

1.1. Теория (2 ч.): Обзор истории и характеристик визуальных новелл.

1.2. Практика (0 ч.):

Тема 2. «Знакомство с Ren'Py»

2.1. Теория (1 ч.): Знакомство с Ren'Py.

2.2. Практика (4 ч.): Установка, интерфейс и базовые функции Ren'Py.

Тема 3. «Обзор истории и характеристик визуальных новелл»

1.1. Теория (2 ч.): Основы сценарного написания: структура и ключевые элементы.

1.2. Практика (0 ч.):

Тема 4. «Разработка концепции своей визуальной новеллы»

2.1. Теория (0 ч.):

2.2. Практика (3 ч.): Создание «базы» проекта.

Тема 5. «Создание первого проекта в Ren'Py»

2.1. Теория (0 ч.):

2.2. Практика (6 ч.): Первый проект и промежуточные итоги первого блока.

Блок 2. «Написание сценария и создание диалогов» (18 часов)

Тема 1. «Структура сценария»

1.1. Теория (3 ч.): От идеи до готового текста.

1.2. Практика (0 ч.):

Тема 2. «Создание диалогов и взаимодействия персонажей»

2.1. Теория (3 ч.): Структура диалогов и взаимодействия персонажей.

2.2. Практика (3 ч.): Разработка диалогов.

Тема 3. «Написание первых сцен и диалогов проекта»

1.1. Теория (1 ч.): Как создать концептуальный геймдизайн?

1.2. Практика (5 ч.): Создание первых диалогов и сцен.

Тема 4. «Работа в группах: обмен идеями и обратная связь»

2.1. Теория (0 ч.):

2.2. Практика (3 ч.): Создание «базы» проекта.

Блок 3. «Графика и интерфейс» (18 часов)

Тема 1. «Основы графического дизайна»

1.1. Теория (3 ч.): Создание персонажей и фонов, с использованием шаблонов и графического редактора Figma.

1.2. Практика (0 ч.):

Тема 2. «Настройка интерфейса в Ren'Py»

2.1. Теория (3 ч.): Создание меню и кнопок, с использованием шаблонов и графического редактора Figma

2.2. Практика (0 ч.):

Тема 3. «Создание графических элементов новеллы»

1.1. Теория (0 ч.):

1.2. Практика (9 ч.): Разработка и создание графических элементов новеллы.

Тема 4. «Интеграция созданной графики в проект»

2.1. Теория (0 ч.):

2.2. Практика (3 ч.): Интеграция графики в проект.

Блок 4. «Программирование и технические аспекты» (15 часов)

Тема 1. «Основы Ren'Py»

1.1. Теория (3 ч.): Работа с кодом и основными командами.

1.2. Практика (0 ч.):

Тема 2. «Переменные, условия и переходы»

2.1. Теория (3 ч.): Использование переменных, условий и переходов.

2.2. Практика (0 ч.):

Тема 3. «Сценарии с использованием переменных и условий»

1.1. Теория (0 ч.):

1.2. Практика (3 ч.): Написание сценариев с использованием переменных и условий.

Тема 4. «Интерактивные элементы»

2.1. Теория (0 ч.):

2.2. Практика (3 ч.): Создание интерактивных элементов.

Тема 5. «Добавление звукового оформления в проект»

2.1. Теория (0 ч.):

2.2. Практика (2 ч.): Добавление звукового оформления в проект: тестирование и отладка.

Блок 5. «Завершение проекта и презентация» (22 часа)

Тема 1. «Тестирование визуальной новеллы»

1.1. Теория (2 ч.): Выявление ошибок.

1.2. Практика (4 ч.): Корректировка проекта.

Тема 2. «Сценарные навыки и ораторское мастерство»

2.1. Теория (3 ч.): Подготовка к финальной презентации.

2.2. Практика (0 ч.):

Тема 3. «Завершение своей визуальной новеллы»

1.1. Теория (0 ч.):

1.2. Практика (6 ч.): Работа над завершением проекта.

Тема 4. «Презентация проектов для группы»

2.1. Теория (1 ч.): Создание качественной презентации.

2.2. Практика (6 ч.): Презентация проектов группе обмен идеями для дальнейшего развития.

III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

3.1. Формы и порядок проведения аттестации обучающихся

Формы аттестации соответствуют локальному акту АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирюс», в котором представлены критерии и показатели оценки уровней образовательных результатов программы.

Формы промежуточной аттестации (итогового контроля) по итогам изучения программы: решение проблемных ситуаций, решение кейса, выполнения соответствующих практических лабораторных работ, защита проектов.

3.2. Планируемые результаты освоения программы

На уровне знаний: учащиеся воспроизводят термины по тематике занятий, понятия и правила, связанные с разработкой визуальных новел на движке Ren'Py.

На уровне понимания: учащиеся объясняют принципы написания сюжетов для визуальных новелл и их разработки.

На уровне применения: учащиеся создают игры на движке Ren'Py базовой сложности.

На уровне синтеза: учащиеся могут публично выступить с докладом, рефератом, защитой проекта.

На уровне оценки: учащиеся оценивают соответствие выводов имеющимся данным. Оценивают логику построения письменного текста в электронных или бумажных образовательных ресурсах.

Образовательные

– Имеет базовые основы программирования на Python.

- Формирование знаний специфики языка Ren'Py для создания визуальных новелл.
- Умение применять принципы сценарного мастерства в написании диалогов и разработки сюжета.
- Умение создавать графический контент (персонажи, фоны, интерфейсы).
- Формирование навыков работы с аудиовизуальными элементами (музыка, звук).

Метапредметные

- Развитие критического мышления через анализ игровых произведений.
- Формирование навыков исследования и самообразования для поиска необходимых ресурсов и информации.
- Развитие навыков совместной работы в групповых проектах.
- Формирование методов проектного управления для организации рабочего процесса.
- Умение применить методы анализа и самооценки в процессе создания игры.

Личностные

- Формирование креативного подход к решению задач и созданию контента.
- Развитие уверенности в своих способностях и умение принимать конструктивную критику.
- Умение стимулировать мотивацию к обучению и саморазвитию через создание собственных проектов.
- Развитие коммуникационных навыков при работе в команде и взаимодействии с игроками.
- формирование осознанности значимости личной ответственности за результаты своей работы.

3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания

Форма оценивания образовательных результатов учащихся: без отметочная.

Промежуточная аттестация (итоговый контроль) осуществляется на последнем занятии изучения программы в форме презентации и защиты творческих проектов.

Результаты фиксируются по баллам: максимальный (3 балла), средний (2 балла), минимальный (1 балл).

Критерий оценивания проекта (выносятся в приложение программы):

- Проблематизация/анализ и оценка ситуации.
- Формулировка темы, целеполагание.
- Формулировка задач проекта.
- Соответствие содержания, выводов проекта цели и задачам.

- Составление плана реализации проекта по этапам и срокам.
- Выбор средств и методов.
- Актуальность, значимость и уникальность проекта.
- Техническая сложность.
- Рефлексия, оценка степени своей удовлетворенности полученным результатом.
- Привлечение и рассмотрение оценок внешних экспертов.
- подача материала, речь обучающегося.
- Оформление презентации.
- Понимание сути задаваемых вопросов и аргументированность ответов.

3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов

Результаты промежуточной аттестации фиксируются, согласно Положению «О формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в структурных подразделениях автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибиреус», в документе «Протокол результатов аттестации обучающихся» (Приложение).

3.5. Форма документа об обучении

Обучающимся, освоившим дополнительную общеразвивающую общеобразовательную программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию, по запросу родителей (законных представителей) выдается документ – сертификат о прохождении обучения по Программе в электронном варианте.

IV УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Кадровое обеспечение программы

Педагог дополнительного образования, реализующий настоящую программу, должен соответствовать профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденному приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Требования к квалификации педагога дополнительного образования, работающего по данной программе:

- высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»

- высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и

специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеразвивающей программе и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».

К квалификационной категории по должности «педагог дополнительного образования» – требований нет. По программе могут работать педагоги дополнительного образования высшей или первой квалификационной категории или педагоги, не имеющие квалификационной категории.

4.2. Методическое обеспечение программы

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения (при необходимости), технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология развития критического мышления через дискуссии, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

4.3. Материально-техническое обеспечение программы

Сведения о помещении, в котором проводятся занятия	г. Сургут, ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 302
Перечень оборудования учебного помещения, кабинета, мебель	АРМ учителя (персональный компьютер, веб камера, микрофон);
Перечень технических средств обучения	Пакеты прикладных программ: Ren'Py Figma Сферум Visual Studio Code

V ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

5.1 Литература для педагога

1. Буслаев, И.А., Хомяков, М.В. Технологии дополнительного образования: современные подходы и практики / И.А. Буслаев, М.В. Хомяков. – М.: Аспект Пресс, 2020. – 400 с.
2. Петрова, Л.С. Интерактивные технологии обучения в цифровую эпоху: пособие для преподавателей / Л.С. Петрова. – М.: Издательство "Просвещение", 2022. – 320 с.
3. Сергиенко, Л.Е., Лаврентьева, Н.В. Педагогика в условиях

цифровой трансформации: новые горизонты / Л.Е. Сергиенко, Н.В. Лаврентьева. – СПб.: Юрайт, 2021. – 320 с.

5.2 Литература для обучающихся

1. Буркова А.И. Разработка визуальных новелл: учебное пособие для начинающих / А.И. Буркова. – М.: РГГУ, 2020 – 150 с.
2. Завьялова Н.В. Гейм-дизайн для новичков: практическое пособие / Н.В. Завьялова. – Санкт-Петербург: Питер, 2021 – 200 с.
3. Васильев Т.Ю. Создание интерактивных историй: от идей до реализации / Т.Ю. Васильев. – М.: РИО, 2022 – 192 с.

5.3 Электронные ресурсы

1. Официальная документация Ren'Py. URL: <https://www.renpy.org/doc/html/> (дата обращения: 2023 год).
2. YouTube-канал Ren'Py. URL: <https://www.youtube.com/user/RenPy> (дата обращения: 2023).
3. Форум Ren'Py. URL: <https://lemmasoft.renai.us/forums/> (дата обращения: 2023 год).
4. Freesound: библиотека звуковых эффектов. URL: <https://freesound.org/> (дата обращения: 2023 год).
5. OpenGameArt: бесплатные ресурсы для игр. URL: <https://opengameart.org/> (дата обращения: 2023 год).

Приложение 1

Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся

Название направления _____

Ф.И.О. педагога _____

Наименование дополнительной
общеразвивающей программы _____

Группа _____

Количество детей _____

Дата проведения _____

Результаты промежуточной аттестации

№	ФИО обучающегося	Форма проведения аттестации	Уровень
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Подпись педагога _____