муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

**«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»**

**Конспект открытого занятия**

**«История в коде. Командная разработка»**

к программе «Гейм мастер»

Автор:

Сенчик Полина Николаевна,

педагог дополнительного образования

Ачинск, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Цель:** Научить распределять обязанности и полномочия среди участников.

**Задачи:**

Обучающие:

- формировать навыки распределения ролей в командной работе;

- создать черновой вариант будущего командного проекта.

Развивающие:

- Развивать внимания, памяти, речи, аналитического, логического и пространственного мышления учащихся;

- формировать умение применить полученную информацию в различных игровых ситуациях.

Воспитательные:

- воспитывать ответственность за свою часть работы.

**Тип занятия:** комбинированное занятие.

**Методы обучения:** словесные, наглядные, практические.

**Форма контроля освоения материала:** наблюдение, контрольные вопросы.

**Форма занятия:** беседа и практическая работа.

**Форма организации деятельности**: фронтальная, групповая.

**Возраст обучающихся**: 10-16лет.

**Оборудование и материалы**: стулья, столы, картонный лист, фломастеры, ручки, карандаши, персональные компьютеры, программное обеспечение (Exel таблица для распределения должностей в проекте, игровой движок Ren’py).

**Ожидаемые результаты:**

В процессе выполнения заданий в рамках занятия обучающиеся будут:

* логически рассуждать, пользуясь приёмами анализа, сравнения, обобщения;
* сравнивать предметы;
* концентрировать, переключать своё внимание;
* развивать свою память;
* самостоятельно выполнять задания;
* работать в группе.

После этого занятия обучающиеся смогут распределить зоны ответственности и обязанности для каждого в создании проекта

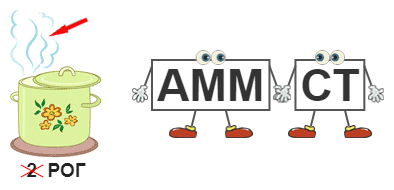
ХОДЗАНЯТИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Действия педагога | Действия обучающихся |
| Организационный момент  **5 минут** | - Ребята здравствуйте!  - У нас сегодня будет необычное занятие, поэтому на него пришло много гостей, я прошу вас поздороваться с гостями, раздать им наши толковые словари и больше не обращать на них внимание.  - Начинаем наше занятие. | Приветствие.  Рассадка за круглый стол  Создание психологического настроя. |
| - Я надеюсь что вы уже увидели какая у нас сегодня тема занятия?  - Исходя из темы как думаете, что нам сегодня предстоит сделать?  - Да, верно, сегодня мы с вами вновь собрались за круглым столом и продолжаем работу с нашим проектом создания игры, давайте немного вернёмся и вспомним, что мы уже успели сделать.  - Сейчас вы выберете себе вопросы, на которые попробуете ответить.  - Прошу вас ответить на вопросы по очереди:   1. Какой жанр игры мы выбрали? (*А) 3Dигра, Б) 2Dигра, В) шуттер, Г)хоррор*) 2. Какое у неё название?(*А) Лунтик и компания, Б) Звёздные котики, В) Приключение терминатора*) 3. Каких героев мы уже успели включить в проект? (*А) Лунтик, Б) Робо-няня, В) Супер Вупсень и Пупсень, Г) Все вариант верные*)   Правильные ответы: Б); А); Г)  - Остальные внимательно слушают и, если нужно, то дополняют ответ. | Обучающиеся отвечают на вопросы. |
| Основная часть  **35 минут** | - Мы с вами повторили то, что делали на прошлых занятиях, а теперь я хочу задать вам вопрос:  - У вас есть варианты, что такое командная разработка?  - Как думаете, мы с вами хорошо работаем в команде?  - А почему? (*если да и если нет*)  - Я задала вам эти вопросы, потому что мы сегодня будем работать в команде.  - И чтобы мы стали идеальной командой необходимо распределиться на роли.  - Мы знаем, что в любой команде есть роли, например: капитан, мотиватор, организатор, аналитик и т.д. А как думаете, какие роли есть в нашей команде по разработке игр? Давайте напишем наши варианты на интерактивной доске.  - Предлагаю проверить, все ли роли были названы и не упустили ли мы кого-то важного, я вам сейчас раздам задание по 1 заданию на несколько человек, когда все закончат, мы проверим их правильность.  - Задания предложены в виде пазлов и ребусов (Приложение 1)  (задать вопросы «сомнений» Пример: Это программист? А как вы это определили?) | Обучающиеся слушают и отвечают на вопросы |
| - Сейчас у меня в руках и на экране есть таблица, в которой написаны все роли, необходимые для проекта, наша с вами задача определить и написать на «ватмане идей», кто к какой ветке будет определён и после мы ещё раз проработаем детали персонажей и основную информацию нашего проекта.  - Давайте вспомним, какую цель мы ставили в начале командной разработки?  - Все уверены в своих позициях и готовы к работе? | Начинают работать с «ватманом идей», обсуждать тему занятия и решать поставленную задачу.  Ответ на вопросы. |
| Заключительная часть  **5 минут** | *-* Ребята, давайте вспомним, какова была тема сегодняшнего занятия?  -Можно ли сказать, что мы достигли цели занятия? Посмотрим. Можете ли вы ответить на ключевые вопросы?  - Прошу поднимать руки тех, кто готов ответить:  Чем занимается художник?  Чем занимается гейм дизайнер?  Кто такой программист?  Почему такие проекты делят на роли?  - Сейчас предлагаю вам приготовить рабочее место и воспользоваться нашим чёрным ящиком, каждый желающий может оставить в нём свои идеи, пожелания или даже отзыв.  - Нам ещё предстоит подумать над тем, что необходимо «докачать» и сделать для каждого из образованных «отделов».  - А пока мы с вами идём на перемену и уже во второй части занятия займёмся практической работой. | Отвечают на вопросы.  Обучающиеся поднимают руки. Отвечают.  Обучающиеся берут ноутбуки и периферию.  Обучающиеся при необходимости задают вопросы и оставляют записки для чёрного ящика. |

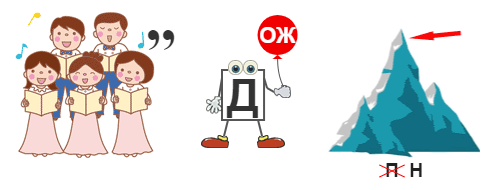
Приложение 1

Задания:

Программист



Художник



Сценарист



Тестировщик



Звукорежиссёр



Продюссер



Шпаргалка для гостей:

Ветка - операция, применяющаяся в случаях, когда выполнение или невыполнение некоторого набора команд должно зависеть от выполнения или невыполнения некоторого условия. Ветвление - одна из трёх базовых конструкций структурного программирования.

Движок Ren’py- бесплатный, свободный и открытый движок для создания как некоммерческих, так и коммерческих визуальных игр в 2D-графике.

Гейм дизайнер-специалист, который разрабатывает игровые механики или так или иначе связан с их разработкой.

Ватман Идей-**письменный документ, содержащий информацию о проделанной работе, ее особенностях.**

Чёрный ящик.

В науке, вычислительной технике и информатике черный ящик – это система, которую можно рассматривать с точки зрения ее входов и выходов (или передаточных характеристик), не зная ее внутренней работы.

В нашем случае это ящик, в котором можно анонимно/не анонимно рассказать о впечатлениях после занятия, пожеланиях или идеях, которыми хотелось бы поделиться

Шпаргалка для гостей:

Ветка - операция, применяющаяся в случаях, когда выполнение или невыполнение некоторого набора команд должно зависеть от выполнения или невыполнения некоторого условия. Ветвление - одна из трёх базовых конструкций структурного программирования.

Движок Ren’py- бесплатный, свободный и открытый движок для создания как некоммерческих, так и коммерческих визуальных игр в 2D-графике.

Гейм дизайнер-специалист, который разрабатывает игровые механики или так или иначе связан с их разработкой.

Ватман Идей-**письменный документ, содержащий информацию о проделанной работе, ее особенностях.**

Чёрный ящик.

В науке, вычислительной технике и информатике черный ящик – это система, которую можно рассматривать с точки зрения ее входов и выходов (или передаточных характеристик), не зная ее внутренней работы.

В нашем случае это ящик, в котором можно анонимно/не анонимно рассказать о впечатлениях после занятия, пожеланиях или идеях, которыми хотелось бы поделиться