

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы стратегического мышления в играх»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12 - 17 лет

Срок реализации программы: 2 месяца (34 часа)

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум)

Автор-составитель: Чернов Богдан Иванович

Модули программы:

1. Базовое знакомство с жанром «Стратегия»;
2. Стратегия и тактика в играх;
3. 4 X Стратегии;
4. Соревновательный аспект в стратегических играх;
5. Аттестация.

Основная цель программы направлена на формирование и развитие у обучающихся 12-17 лет знаний, умений и навыков в области стратегического мышления через анализ и разработку игровых стратегий для решения практических и образовательных задач.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ способствовать систематизации и пополнению знаний в области стратегического мышления;
- ✓ дать базовые знания, умения и навыки о принципах и методах разработки игровых стратегий;
- ✓ сформировать навыки анализа игровых механик и их применения в различных игровых ситуациях;
- ✓ развить умение разрабатывать и тестировать стратегии в игровых условиях.

Метапредметные:

- ✓ сформировать навыки поиска информации в сети Интернет, анализ выбранной информации на соответствие запросу, использование информации при решении задач;
- ✓ способствовать развитию самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием игровых механик;
- ✓ познакомиться с навыками киберспортивных соревнований.

Личностные:

- ✓ совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

Краткое содержание: Программа «Основы стратегического мышления в играх» имеет техническую направленность. Программа ориентирована на изучение основ стратегического мышления через анализ и разработку игровых стратегий. Обучающиеся получают навыки анализа игровых механик, разработки стратегий и их применения в различных игровых ситуациях.

Уровень освоения – базовый.

Ожидаемые результаты:

Образовательные:

- ✓ владеть знаниями в области стратегического мышления;
- ✓ владеть базовыми знаниями, умениями и навыками о принципах и методах разработки игровых стратегий;
- ✓ ориентироваться в интерфейсе и функциональных возможностях игровых приложений;
- ✓ владеть навыками разработки стратегий в игровых условиях.

Метапредметные:

- ✓ владеть навыками эффективного поиска, анализа и применения информации;
- ✓ владеть навыками применения творческого подхода для решения практических и учебных задач;
- ✓ познакомиться с навыками киберспортивных соревнований в формате игрового турнира.

Личностные:

- ✓ уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- ✓ уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.