

# **Особенности организации проектной деятельности обучающихся по освоению современных компетенций чемпионата ЮниорПрофи (JuniorSkills) в пришкольном лагере «ОПЫТ+»**

О. В. Степаненко, email: stepanenko@yandex.ru

МБОУ БГО «Борисоглебская гимназия № 1»

***Аннотация.** В данной работе рассматриваются особенности организации проектной деятельности обучающихся на основе информационно-коммуникационной технологии по освоению современных компетенций чемпионата ЮниорПрофи (JuniorSkills) в пришкольном лагере «ОПЫТ+».*

***Ключевые слова:** проектная деятельность в пришкольном лагере, кейс, модуль, компетенции чемпионата ЮниорПрофи (JuniorSkills).*

## **Введение**

Одним из главных вызовов современному образованию является необходимость формирования функциональной грамотности у всех обучающихся независимо от степени обучения и их дальнейших образовательных и профессиональных планов. Это вызвано стремительными темпами научно-технического прогресса, значительными технологическими изменениями во всех сферах человеческой деятельности.

Организация проектной деятельности обучающихся в процессе решения модулей кейса в летнем профильном лагере «ОПЫТ+» способствует эффективному формированию компетенций обучающихся, необходимых для их дальнейшей работы не только над индивидуальными проектами, но и для участия в чемпионате компетенций ЮниорПрофи (JuniorSkills).

## **1. Особенности организации проектной деятельности**

Особенностью программы летнего профильного лагеря «ОПЫТ+» является её направленность на проектную деятельность обучающихся в разновозрастных группах. Состав участников – это 4 проектных офиса, по 5 человек. Цель программы - создание необходимых условий для содержательного отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков, личностного развития и самоопределения обучающихся в условиях

лагеря с дневной формой пребывания детей через сюжетно-ролевую игру - профессиональную работу студии дизайна и разработки настольных игр GD (Game Design) под руководством генерального директора в рамках 4-х проектных офисов по направлениям: “3D моделирование”, “Лазерные технологии”, “Программирование Arduino”, “Мягкие электрические цепи” (под руководством старших гимназистов), а также кураторов направлений (педагогов) гимназии. Для решения проектным офисам был предложен авторский кейс «Учимся, играя!».

День в проектном офисе начинался с зарядки, игр на командообразование на свежем воздухе, планерки и заканчивался подведением итогов дня (рефлексией) на канбан-доске. Каждый день проектные офисы получали новый модуль кейса «Учимся, играя!»:

- Модуль 1. “Сначала проанализируй, потом планируй!”
- Модуль 2. “Изучи!”
- Модуль 3. “Замысли!”
- Модуль 4. “Реализуй!”
- Модуль 5. “Покажи, что получается!”

## **2. Кейс “Учимся, играя!”**

Что делает каждый человек, причем практически всю жизнь?

А если не брать во внимание физиологические потребности, то все люди без исключения - играют! Постоянно играют свою социальную роль, но и не отказываются поиграть ради развлечения! Люди играют тысячи лет. Собственно, первое орудие труда появилось в процессе игры человекообразной обезьяны.

Мы все – игроки! Данные на основе онлайн исследований и статистики игровых сервисов 2019 г. Запоминаемость информации, которая была получена в ходе игры, в 15 раз превышает запоминаемость 30 секундного рекламного ТВ-ролика. Люди проводят за играми приблизительно 26 часов в неделю. 68% россиян играют, из них 27% школьники.

Немецкий философ Ойген Финк представлял игру как один из феноменов человеческого бытия наряду с такими явлениями, как труд, любовь, господство, смерть, которые включены в контекст человеческих отношений. У игры нет никакой цели, её цель и смысл – в ней самой. Игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть «счастье», дарящее блаженство настоящее.

Парадокс нашего существования состоит в том, что в своей продолжающейся всю жизнь охоте за счастьем мы никогда не достигаем его, но тем не менее мы, оставив на мгновение своё преследование, погружаемся в игру, и оказываемся в «оазисе» счастья.

О. Финк писал, что «человек в своей сущности есть работник, игрок, любящий, борец и смертное существо». Пять названных им феноменов являются для всех людей универсальными, пронизывающими наиболее значимые формы жизнедеятельности человека. Игра – это лишь один из феноменов человеческого бытия, но её подобие можно увидеть в различных сферах человеческой жизни. В последнее время мы ушли в виртуальный игровой мир, и, к сожалению, многое утратили. Чего только стоит наличие нескольких игровых “жизней”! Что дает игра человеку? (можно mind-map в ходе интерактивного обсуждения) - имитация трудовой деятельности, умения работать в команде, слушать, соперничать, побеждать и проигрывать... А если вдруг случится глобальная катастрофа, и виртуальный мир исчезнет. А человек разучился играть в старые добрые тактильные игры, групповые, настольные... Нужно восполнить... Ваши предложения?

С доисторических времен люди играют в настольные игры — это способ отвлечься от будничных проблем и отдохнуть, а также приобрести новые навыки. И если сначала людей забавляли обычные кости, то с развитием цивилизации игры становились все сложнее: появляются военные стратегии, игральные карты, шахматы, бильярд, электронные игры.

Поэтому, мы играем! на протяжении 5 дней!

Добро пожаловать в нашу студию дизайна и разработки настольных игр GD (Game Design)! Слово - начальнику (нет, не лагеря) нашей студии - генеральному директору Степаненко Ольге Владимировне. Она занимается тем, что держит руку на пульсе новинок игровых технологий, находится в тесном контакте с социальными потенциальными заказчиками наших разработок, мониторит процесс работы и, конечно, мотивирует коллектив на успешную плодотворную деятельность.

Уважаемые коллеги, да именно коллеги! В течение 5 дней каждый из Вас в составе одного из 4 проектных офисов примет участие в проекте по разработке настольной игры.

У Вас есть уникальная возможность представить на суд общественности СВОЮ ИГРУ, которая, по Вашему мнению, заслуживает высокой оценки и поражает воображение.

Необходимо будет создать ту игру, которая полезна, интересна и содержит все необходимые материалы для тиражирования и дальнейшего развития - такой заказ получен от нашего спонсора и стейкхолдера - директора МБОУ БГО “Борисоглебская гимназия № 1”.

Ваш выбор должен подкрепляться защитой перед общественностью и представлением разработанной игры.

Итак: продуктовый результат: обучающая (развивающая) настольная игра по одному из учебных предметов, межпредметная настольная игра, игра по правилам дорожного движения, правилам безопасного использования сети Интернет и т.п., а также папка со всеми материалами (3D модели, чертежи, схемы, карточки и т.п.) по созданию игры на облачном сервисе Google-диска.

Модуль 1. “Сначала проанализируй, потом планируй!”

1. Прочитайте внимательно текст кейса «Учимся, играя».

Выпишите ключевые слова, словосочетания, которые помогут Вам спланировать начало своих поисков идеи для игры. С помощью толкового словаря определите значение незнакомых слов. Составьте тезаурус игровой деятельности (геймдизайн, геймплей, локация, сеттинг, квест и т.п.).

2. Найдите информацию о дошедших до нас играх.

3. Изучите информацию о современных играх и их видах.

Ознакомьтесь с содержанием видеоролика:

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=101&v=VKe9idMpNuA&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=101&v=VKe9idMpNuA&feature=emb_logo)

4. Создайте ментальную карту, содержащую виды и формы игр, их необходимые элементы.

5. Проанализируйте какие игры будут интересны, полезны детям и подросткам, какие смогут поднять уровень знаний, какие смогут развить различные компетенции, почему. Проранжируйте игры по возрастным особенностям.

6. Расскажите о полезных играх в форме инфографики, или нарисуйте стенгазету.

7. Создайте презентацию-идею своего варианта игры (не более 10 слайдов):

– Слайд 1. Название игры, авторы - команда проектного офиса (ФИО и роль в команде). Приветствуется логотип и название проектного офиса.

– Слайд 2. Вид игры, потенциальные потребители (возраст, на который она рассчитана), цель игры, межпредметные связи (предметы, где игра будет полезна гимнастам).

– Слайд 3. Характеристика аналогов игры. Уникальность разрабатываемой игры.

– Слайд 4. Правила игры.

– Слайд 5. Игровой сюжет.

– Слайд 6-8. Элементы игры.

– Слайд 9. Экономика (бюджет) проекта.

- Слайд 10. Возможность тиражирования и дальнейшего развития проекта.
- 8. Презентуйте идею своего Проектного офиса другим участникам смены и наставникам. В презентации должны участвовать все члены команды и у каждого должна быть своя роль (программист, сценарист, художник, гейм-дизайнер и т.п.).
- 9. Разместите все созданные материалы в папке на облачном сервисе Google-диска Вашего проектного офиса.

Итогом 1-го дня должно быть портфолио группы (папка на облачном сервисе Google-диска), наполненное информационными материалами (презентация-идея игры с обоснованием почему именно в такой области выбрана игра).

#### Модуль 2. “Изучи!”

1. Выясните, какие технологии использовались при создании игр раньше. Что изменилось сейчас в создании игр? Что осталось неизменным?
2. Изучите современные технологии, применяемые в создании игр (3D моделирование и прототипирование, лазерные технологии, мягкие электрические цепи, программирование Arduino и т.п.).
3. Продумайте использование данных технологий в разработке Вашей игры.
4. Внесите корректировки в Вашу презентацию-идею.
5. Создайте эскизы, чертежи, схемы основных элементов игры.
6. Продумайте форму презентации своей игры и сделайте защиту для потенциальной англоязычной публики. Консультация с наставником по запросу.
7. Разместите все созданные материалы в папке на облачном сервисе Google-диска Вашего проектного офиса.

Итогом 2-го дня должно быть портфолио группы (папка на облачном сервисе Google-диска).

#### Модуль 3. “Замысли!”

1. Дополните игру интересной легендой, атрибутами.
2. Подробно пропишите правила и механику игры.
3. Придумайте оформление игры.
4. Создайте макет выбранной игры из картона или бумаги по разработанному чертежу. Сделайте фотографии созданного макета. Подготовьте описание созданного макета на бумаге. Снабдите описание авторскими рисунками и эскизами.
5. Подготовьте файлы для лазерной резки в формате pdf, файлы для 3D печати (Компас 3D).

6. Разместите все созданные материалы в папке на облачном сервисе Google-диска Вашего проектного офиса.

Итогом 3-го дня должно быть портфолио группы (папка на облачном сервисе Google-диска), наполненное схемой выбранной игры, 3D моделями, макетом, чертежами и их фотографиями.

Модуль 4. “Реализуй!”

1. Распределите работу в группе и продумайте модель ролика-рекламы вашей игры. Команда должна показать уникальность игры, и самые яркие моменты.
2. Внутри команды проведите несколько туров игры, выберите самые яркие и лучшие кадры для ролика.
3. Нарисуйте раскадровку ролика. Для этого вспомните правила изображения, цвета, пропорции человека.
4. Продумайте и напишите сценарий текста для озвучивания ролика-рекламы.
5. Продумайте, что можно еще включить в ролик. Распределите роли, отрепетируйте и подготовьтесь к съемке. Снимите видеоролик по созданной раскадровке, в соответствии с разработанным сценарием, презентующий игру - время ролика до 1 минуты.
6. Разместите все созданные материалы в папке на облачном сервисе Google-диска Вашего проектного офиса.

Итогом 4-го дня должно быть портфолио группы (папка на облачном сервисе Google-диска), содержащее ролик-рекламу, презентующий игру.

Модуль 5. “Покажи, что получается!”

1. Представьте, что Вы презентуете разработку своей игры спонсорам. От Вашей презентации зависит будущее игры, масштабы ее распространения среди школьников всего мира. Напишите текст для презентации (до 3 минут).
2. Подготовьте выступление от группы с презентацией игры. В презентации должны участвовать все члены группы! Презентация может быть костюмированная. Ваша цель - доказать, что выбранная и созданная игра достойна быть самой используемой школьниками в мире.
3. Обсудите и отберите тот материал, который необходимо использовать в защите проекта.
4. Разработайте план выступления, определите место вашим макетам и роликам. Выберите форму выступления, чтобы она была творческой, мобильной и доказательной. Распределите роли в группе.

5. Составьте текст выступления, сценарий защиты, отрепетируйте и скорректируйте выступление по времени. Время выступления - до 10 минут.
6. Подберите музыкальное сопровождение и костюмы при необходимости для воплощения вашего замысла.
7. Не забудьте дать слово переводчикам, чтобы они ознакомили широкую общественность с вашей работой. Время выступления на английском языке - 2 минуты.
8. Предположите, какие вопросы могут задать слушатели про вашу игру и ход работы. Сделайте предварительные заметки.
9. Разместите все созданные материалы в папке на облачном сервисе Google-диска Вашего проектного офиса.

Итогом 5-го дня должно быть портфолио группы (папка на облачном сервисе Google-диска), наполненное сценарием выступления с разбивкой на роли. Защита до 1 часа (все отряды).

### **Заключение**

В каждом проектном офисе руководителем из числа гимназистов (участников лагеря) организовывались летучки и планерки, для всей студии проводились корпоративные тренинги и мастер-классы от кураторов (наставников - педагогов) и мастер-классы от руководителя проектного офиса (ученическая наставническая лига).

В течение пяти дней гимназисты участвовали в играх на командообразование, которые способствовали развитию индивидуальных и творческих способностей детей. У ребят развивались навыки работы в группе, они учились самостоятельно решать проблемные ситуации, видеть свою роль в коллективе и ее выполнять.

Каждому проектному офису в процессе решения кейса «Учимся, играя!» необходимо было создать ту игру, которая полезна, интересна и содержит все необходимые материалы для тиражирования и дальнейшего развития – такой заказ был получен от спонсора и стейкхолдера – директора МБОУ БГО «Борисоглебская гимназия №1».

Проектными офисами были созданы 4 настольные игры:

Настольная развивающая игра «Отгадай и собери!». Рекламный видеоролик: <https://www.youtube.com/watch?v=CPJvxWpuaUg>

Обучающая настольная игра "Мой родной Борисоглебск".

Рекламный видеоролик: <https://www.youtube.com/watch?v=YPViR-Q59so>

Обучающая настольная игра "Перекрёсток". Рекламный

видеоролик: <https://www.youtube.com/watch?v=3bK59M7jZvc>

Обучающая настольная игра-бродилка "Безопасный путь домой".

Рекламный

видеоролик:

<https://www.youtube.com/watch?v=AA81JmKUW9Y>

Генеральный директор студии дизайна и разработки настольных игр GD (Game Design) Степаненко Ольга Владимировна подвела итоги работы проектных офисов, отметив, что в процессе командной работы ребята делились друг с другом имеющимся опытом, младшие учились у старших и наоборот старшие учились у младших, приобретенный в лагере ОПЫТ+ (Hard и Soft Skills) будет полезен гимназистам в процессе дальнейшей работы над проектами, в том числе индивидуальными.

Таким образом, работа проектных офисов по направлениям “3D моделирование”, “Лазерные технологии”, “Программирование Arduino”, “Мягкие электрические цепи” способствовала освоению таких современных компетенций чемпионата ЮниорПрофи (JuniorSkills), как: «Инженерный дизайн», «Прототипирование», «Промышленный дизайн», «Электроника».