

Сведения о результативности и качестве реализации 1 модуля дополнительной общеобразовательной программы «Разработка игр» за период 2023-2024г.

Для проверки уровня знаний обучающихся, необходимых для обучения по дополнительной общеобразовательной программе «Разработка игр» проведена входная, промежуточная и итоговая диагностика. Входной контроль в форме тестирования позволил выявить уровень развития необходимых базовых компетенций у каждого обучающегося индивидуально. Данные входной диагностики для группы обучающихся в сентябре 2023 года представлены по [ссылке](#).

Промежуточный контроль проводился по завершении обучения по модулям и учитывал развитие всех 4-х базовых компетенций, предусмотренных дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой: социально-трудовых, общекультурных, информационных и ценностно-смысловых. Данные по выполнению контрольных заданий модулей представлены в [таблице](#) и на рисунке 1.

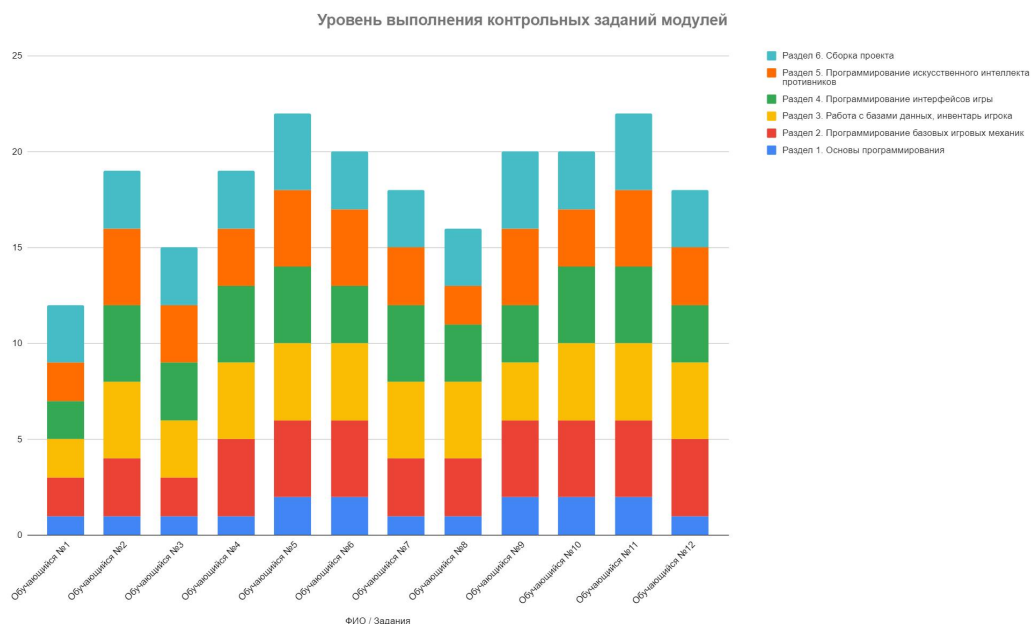


Рисунок 1. Выполнение контрольных заданий модулей группой обучающихся в 2023-2024 уч. Году

В ходе освоения программы, обучающиеся накапливают баллы. Сумма всех накопленных баллов выражается в показателе капитализации. Данные капитализации наглядно показывают планомерный рост интереса обучающихся к занятиям, косвенно находя отражение в сумме заработанных баллов. Значения капитализации представлено в [таблице](#), наглядно на рисунке 2.

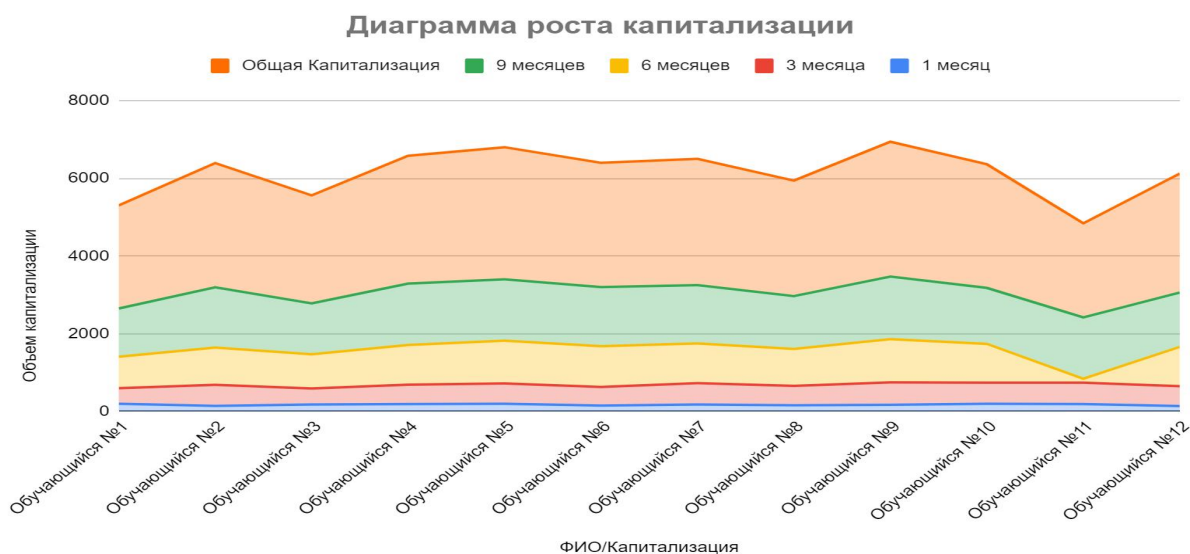


Рисунок 2. Диаграмма роста капитализации по ДООП «Разработка игр» в 2023-2024 учебном году.

Программа является полностью профориентированной и раскрывает базовый спектр необходимых компетенций для сотрудников студий по разработке мобильных и компьютерных игр.

В процессе освоения программы обучающиеся познакомились с такими профессиональными направлениями, как: геймдизайнер, программист, дизайнер уровней, дизайнер интерфейсов и Unity, разработчик

Исходя из полученных данных, были рассмотрены индивидуальные образовательные маршруты обучающихся, которые корректировались с учетом результатов промежуточной аттестации. Например, [данные](#) для обучающегося №1 в соответствии с рисунком 3 позволили сделать вывод, что при обучении по программе, у обучающегося стали развиваться социально-трудовые и ценностно-смысловые базовые компетенции, которые при входной диагностике отсутствовали.

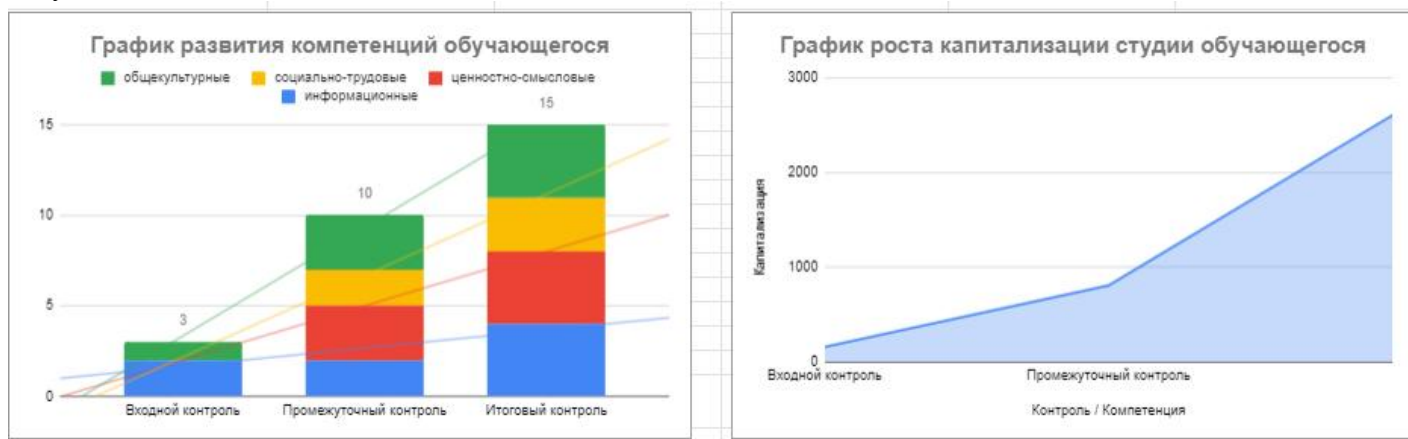


Рисунок 3. График личного развития Обучающегося №1

В конце обучения к оцениванию итоговых проектов привлекались специалисты из реального сектора экономики, занимающиеся разработкой мобильных и компьютерных игр. Итоговое оценивание проектов показало рост развития базовых компетенций по отношению к входному контролю (рис.4).

Диаграмма прогрессии развития компетенций

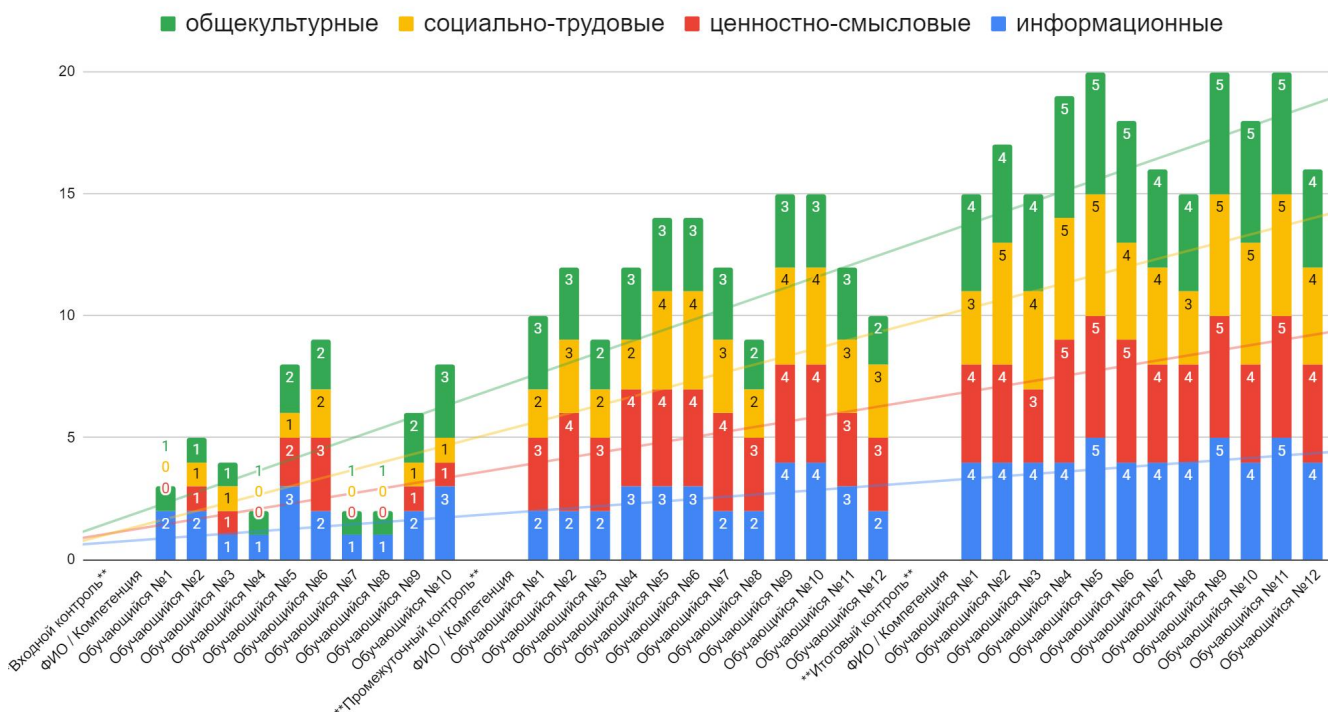


Рисунок 4. Диаграмма прогрессии развития компетенций на вводном уровне в 2023-2024 уч. году.

Положительную динамику качества обучения по ДООП «Разработка игр» показывает и участие обучающихся [конкурсах, регионального и всероссийского уровня.](#)