Приложение 5
к ОПОП-П по специальности
09.02.10 Разработка компьютерных игр,
дополненной и виртуальной реальности.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

РАЗДЕЛ 1. ЦЕЛЕВОЙ

1.3. Целевые ориентиры воспитания

Вариативные целевые ориентиры результатов воспитания, отражающие специфику специальности
Гражданское воспитание
- понимающий профессиональное значение отрасли, в том числе своей профессиональной деятельности для социально-экономического, промышленного и научно-технологического развития страны;
- осознанно проявляющий гражданскую активность в социальной и экономической жизни Челябинской области.
Патриотическое воспитание
- осознанно проявляющий неравнодушное отношение к выбранной профессиональной деятельности, постоянно совершенствуется, профессионально растет, прославляя свою специальность «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
Духовно-нравственное воспитание
- обладающий сформированными представлениями о значении и ценности своей специальности, знающий и соблюдающий правила и нормы профессиональной этики.
Эстетическое воспитание
- демонстрирующий знания эстетических правил и норм в профессиональной культуре специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- использующий возможности художественной и творческой деятельности в целях саморазвития и реализации творческих способностей, в том числе в профессиональной деятельности.
Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия
- демонстрирующий физическую подготовленность и физическое развитие в соответствии с требованиями будущей профессиональной деятельности по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- пользующийся средствами профилактики перенапряжения, характерными для специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
Профессионально-трудовое воспитание
- применяющий знания о нормах выбранной специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности». , всех ее требований и выражающий готовность реально участвовать в профессиональной работе в соответствии с нормативно-ценностной системой;
- готовый к освоению новых компетенций в профессиональной отрасли;
- обладающий знаниями технической эксплуатации и обслуживания, ремонту, монтажу, программированию и проектированию устройств, приборов, оборудования, машин и установок в различных отраслях промышленности в рамках специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- обладающий знаниями о технических устройствах, их свойствах, принципах работы в рамках специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
Экологическое воспитание
- ответственно подходящий к рациональному потреблению энергии, воды и других природных ресурсов в жизни, в рамках обучения и профессиональной деятельности;
- понимающий основы экологической культуры в профессиональной деятельности, обеспечивающей ответственное отношение к окружающей социально-природной,

производственной среде и здоровью;
- определяющий направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
Ценности научного познания
- обладающий опытом участия в научных, научно-исследовательских проектах, мероприятиях, конкурсах в рамках профессиональной направленности специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- обладающий знаниями в области прикладной механики, электроники, информатике, инженерной графике, технических наук и технологий;
- проявляющий сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ

2.1 Воспитательные модули: виды, формы, содержание воспитательной деятельности по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Образовательная деятельность»

– внедрение методик преподавания общеобразовательных дисциплин с учетом профессиональной направленности отрасли информационных технологий в целом и специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности» в частности;
– включение в воспитательные взаимодействия - методов, методик и технологий, направленных на развитие личности студентов, основываясь на воспитательных идеалах, целях и задачах воспитания выбранной специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
– организация практических занятий, формированию профессиональной ответственности студентов в соответствии с установленными стандартами и протоколами специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
– организация практических занятий по работе с современными оборудованием и технологиями в области информационных систем специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Кураторство»

– инициирование и поддержка участия обучающихся в мероприятиях, конкурсах и проектах профессиональной направленности;
– организация социально-значимых проектов профессиональной направленности для личностного развития обучающихся, дающих возможности для самореализации в выбранной специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Наставничество»

– мастер-классы, тренинги и практикумы от наставника в рамках сопровождения профессионального роста наставляемых, развития их профессиональных навыков и компетенций в специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- организация под руководством наставника социально-значимых проектов по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Основные воспитательные мероприятия по профессии/специальности»

– мастер-классы, проведение конкурсов профессионального мастерства, показы, выставки, открытые лекции и демонстрации, экскурсии, дни открытых дверей, квесты;
– встречи с известными представителями специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, в том числе в рамках проекта «Классные встречи»;
– круглые столы, просветительские мероприятия с участием амбассадоров специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Организация предметно-пространственной среды»

- организация музейно-выставочного пространства, содержащего экспозиции об истории и развитии специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности», выдающихся деятелях производственной сферы, имеющих отношение к специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности»., соответствующих предметов-символов профессиональной сферы, информационных справочных материалов о предприятиях профессиональной сферы, являющихся предметом гордости отечественной науки и технологий, имеющих отношение к специальности

«Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности»..
- размещение, поддержание, обновление на территории колледжа выставочных объектов, ассоциирующихся со специальностью «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Взаимодействие с родителями (законными представителями)»

– профессиональные встречи, диалоги с приглашением родителей (законных представителей), работающих в отрасли, чествование трудовых династий специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
– совместные мероприятия, посвященные Дню информатики

Модуль «Профилактика и безопасность»

- реализация элементов программы профилактической направленности, реализуемой в колледже и в социокультурном окружении в рамках просветительской деятельности по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- организация мероприятий по безопасности в цифровой среде, связанных со специальностью «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- поддержка инициатив обучающихся в сфере укрепления безопасности жизнедеятельности в колледже, в том числе в рамках освоения образовательных программ специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Модуль «Социальное партнёрство и участие работодателей»

- организация взаимодействия с представителями сферы деятельности, ознакомительных и познавательных экскурсий с целью погружения в специальность «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- организация и проведение на базе организаций-партнёров мероприятий, посвященных специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности»*:* презентации, лекции, акции;
- реализация социальных проектов по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности», разрабатываемых и реализуемых совместно с обучающимися, педагогами с организациями-партнёрами.

Модуль «Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство»

- организация конкурса профессионального мастерства, приуроченного к Дню информатики*;*
- участие в региональных, всероссийских и международных профессиональных проектах по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- проведение конкурса «Профессиональный студент» или «Профессиональная команда» по итогам профессиональных практик;
- оорганизация участия волонтеров в мероприятиях социальных и производственных партнеров по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- *о*рганизация клубов профессиональной направленности «Амбассадоры специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ

3.1 Кадровое обеспечение

- реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности; - разделение функционала, связанного с планированием, организацией, обеспечением, реализацией воспитательной деятельности осуществляется на основании локальных нормативно-правовых документов образовательной организации;

- ппривлечение организаций профессиональной направленности с целью реализации воспитательной деятельности в рамках освоения образовательной программы по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности»..

3.2 Нормативно-методическое обеспечение

Утверждение и внесение изменений в должностные инструкции педагогических работников по вопросам воспитательной деятельности

- положение о студенческом самоуправлении;
- положение о Совете обучающихся;
- пположение об учебно-воспитательной комиссии;
- положение о кураторе;
- методические рекомендации по организации и проведению родительского собрания;
- программа «Психологическое сопровождение адаптации первокурсников»;
- программа "Психологическое сопровождения личностного и профессионального становления студента" (1-4 курс);
- приказы руководителя: об утверждении программы и положения о наставничестве, о назначении ответственного за организацию наставнической деятельности и контроль в ПОО, об утверждении наставников и наставляемых, об утверждении плана мероприятий наставнической деятельности и дорожной карты внедрения программы наставничества.

Ведение договорных отношений, сетевая форма организации образовательного процесса, сотрудничество с социальными партнерами

- договоры о сотрудничестве с социальными партнерами и работодателями;

3.3 Система поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся

Основания для поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности – рейтинги, портфолио и пр.

- наличие профессионального портфолио - способ документирования достижений, профессионального роста и активной жизненной позиции студента;
- участие и результативность в конкурсах и мероприятиях профессиональной направленности, связанных со специальностью «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- рекомендации к поощрению от наставника, социальных и производственных партнеров;
- реализация просветительской деятельности в рамках освоения образовательных программ по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
- успешное освоение образовательных программ по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Формы поощрения: объявления благодарности, помещение на доску почета, награждение грамотой, памятным подарком, материальное стимулирование

- сертификаты, дипломы, грамоты, стипендии или призы, поощрительные письма, фотовыставки изделий, работ, публичное признание заслуг, публикации в СМИ, интервью, персональная выставка работ, направление на дополнительные образовательные программы, стажировки и др.*;*

3.4 Анализ воспитательного процесса

.

- анализ профессионально-трудового воспитания, ориентированного на практическую подготовку обучающегося и условий развивающей образовательной среды, способствующей профессиональному и личностному росту обучающихся в рамках освоения образовательной программы по специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Календарный план воспитательной работы по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ 09.02.10 «РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ» на 2026— 2027 учебный год				
№	Формы, виды и содержание деятельности	Курсы, группы	Сроки	Ответственные
	1. Образовательная деятельность			
1	Реализация учебных и просветительских проектов в рамках общеобразовательных дисциплин, а также: Экологическая безопасность, Химия в специальности, История России, Иностранный язык в профессиональной деятельности и др.	1-4	в течение года	ПЦК ОГСЭ ПЦК Информатика и вычислительная техника
2	Тематические экскурсии для обучающихся общеобразовательных организаций	2-3	в течение года	зав. отделом профориентационной работы зав. отделом практики
3	Экономический диктант (на учебных занятиях)	3-4	сентябрь-апрель	ПЦК Экономика и управление
4	Олимпиады по общеобразовательным дисциплинам	1	апрель	зам. директора по НМР ПЦК ОГСЭ
5	Участие в онлайн – уроках «Финансовая грамотность» Центральный банк РФ	3-4	апрель	ПЦК Экономика и управление
	2. Кураторство			
6	Профориентационные экскурсии на промышленные предприятия города «Моя профессия»	1-2	в течение года	зав. отделом практики кураторы

7	Профориентационные экскурсии на промышленные предприятия города «Заводы без турникетов»	3-4	в течение года	зав. отделом практики кураторы
8	Круглый стол «Распределение выпускников»	4	март-апрель	зав. отделом практики кураторы
	3. Наставничество			
9	День наставника специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».	1-4	сентябрь	ПЦК Информатика и вычислительная техника
10	Участие в профессиональных конкурсах различного уровня: -областной конкурс ВКР; -областная олимпиада профмастерства; -областной конкурс «Славим человека труда!»; -региональный чемпионат «Абилимпикс»; -региональный чемпионат «Молодые профессионалы»	2-4	 июль-сентябрь февраль-март март апрель декабрь	зам. директора по ПО ПЦК ПЦК Информатика и вычислительная техника
	4.Основные воспитательные мероприятия			
11	День российской науки	1-4	8 февраля	зав. ОВР студсовет
12	Неделя ПЦК Информационных технологий	1-4	февраль-март	председатель ПЦК, преподаватели
13	Областной фестиваль технического творчества «Траектория технической мысли»: - Областной конкурс технического творчества ТРИЗ	1-4	февраль	Преподаватели учебных дисциплин
	5. **Организация предметно-пространственной среды**			
15	Оформление помещения музея колледжа, разработка экспозиционного плана и размещение музейных экспонатов, пополнение экспозиции музея колледжа, учет и контроль экспонатов, проведение экскурсий в музее колледжа	1-3	в течение года	зав. ОВР студсовет
16	Экологический субботник	1-3	апрель-май	зав. ОВР кураторы
	6. Взаимодействие с родителями (законными представителями)			
17	Встречи с представителями трудовых династий	1-4	в течение года	кураторы
18	Родительские собрания	1-4	в течение года	кураторы
	7. Самоуправление			
19	Организация клуба «Амбассадоры специальности «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».	1-2	сентябрь	ПЦК Информатика и вычислительная техника зав.ОВР
	8. Профилактика и безопасность			

20	Международный молодежный конкурс социальной антикоррупционной рекламы «Вместе против коррупции!» по двум номинациям: «Лучший плакат» и «Лучший видеоролик».	1-3	май - октябрь	зав.ОВР студсовет
21	Областная студенческая научно-практическая конференция «Обеспечение комплексной безопасности общества и личности: проблемы и решения» (ГБПОУ «ЮУГК»)	1-3	апрель	преподаватели-предметники
22	Ознакомление участников образовательного процесса с нормативно - правовым обеспечением воспитательного процесса (классные часы, родительские собрания)	1 родители	сентябрь	кураторы
23	Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет	1-4	30 октября	ПЦК Информатика и вычислительная техника
	9. Социальное партнёрство и участие работодателей			
24	Круглый стол по обсуждению вопросов бизнеса и предпринимательства (на учебных занятиях)	3-4	сентябрь-апрель	ПЦК Экономика и управление
	10. Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство			
25	Выездной урок-лекция на промышленные предприятия города	3-4	в течение года	зав. отделом практики
26	Организация и проведение конкурса по итогам производственной практики «Профессиональный студент» и «Профессиональная команда»	4	февраль-март	ПЦК Информатика и вычислительная техника
27	Круглый стол «Распределение выпускников»	4	март-апрель	зав. отделом практики кураторы
28	Всероссийский конкурс проектов «История профессии моей семьи: суперпрофессиональная семья»	1-4	июнь-сентябрь-	зав. ОВР
29	Всероссийские мероприятия по информационной безопасности на Федеральном сайте Единый урок	1-3	сентябрь-май	ПЦК Информатика и вычислительная техника
30	Всероссийская дистанционная олимпиада по информационным технологиям	1-2	ноябрь	ПЦК Информатика и вычислительная техника
31	Олимпиады профессионального мастерства студентов Челябинской области по УГС: - 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.	3-4	март-апрель	Преподаватели учебных дисциплин
32	Региональный кейс-чемпионат по киберсоциализации «Управляй информацией безопасно» (ГБУ ДПО ЧИРПО)	1-4	октябрь-ноябрь	Преподаватели учебных дисциплин

В ходе планирования воспитательной деятельности рекомендуется учитывать

воспитательный потенциал участия студентов в мероприятиях, проектах, конкурсах, акциях, проводимых на уровне Российской Федерации, в том числе, с учетом профессии/специальности*:*
Россия – страна возможностей https://rsv.ru/;
Российское общество «Знание» https://znanierussia.ru/;
Российский Союз Молодежи https://www.ruy.ru/;
Российское Содружество Колледжей https://rosdk.ru/;
Ассоциация Волонтерских Центров https://авц.рф;
Всероссийский студенческий союз https://rosstudent.ru/;
Институт развития профессионального образования https://firpo.ru/
«Большая перемена» https://bolshayaperemena.online/;
«Лидеры России» https://лидерыроссии.рф/;
«Мы Вместе» (волонтерство) https://onf.ru;