

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КОЛЛЕДЖ «ЮНОСТЬ»**

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНПОО «Колледж «Юность»
_____ А.В. Даниленков
«____» _____ 2026 г.

**ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

по специальности

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Новоивановское, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
РАЗДЕЛ 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3
1.1. Цель и задачи воспитания обучающихся	3
1.2. Направления воспитательной работы	4
1.3. Общие компетенции	4
1.4. Целевые ориентиры результатов воспитания	6
РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	8
2.1 Особенности реализации воспитательного процесса	8
2.2. Воспитательные модули: виды, формы, содержание воспитательной деятельности	10
РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	20
3.1. Кадровое обеспечение	20
3.2. Нормативно-методическое обеспечение	21
3.3. Система поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся	21
3.4. Требования к условиям работы с обучающимися с особыми образовательными потребностями	22
3.5. Анализ воспитательной деятельности	22

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Воспитательная деятельность в АНПОО «Колледж «Юность» (далее — Колледж) является неотъемлемой частью образовательного процесса по специальности *09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности*. Она планируется и реализуется в соответствии с приоритетами государственной политики в сфере воспитания.

Участниками воспитательных отношений являются педагогические работники Колледжа, обучающиеся, а также родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся.

Образовательная программа среднего профессионального образования по специальности *09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности* реализуется на базе среднего общего образования, что определяет структуру рабочей программы воспитания, разработанной на основе требований ФГОС СПО.

Рабочая программа воспитания включает три раздела: целевой, содержательный, организационный, раскрывающие основные направления воспитательной деятельности в техникуме.

РАЗДЕЛ 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цель и задачи воспитания обучающихся

В соответствии с нормативными правовыми актами Российской Федерации в сфере образования цель воспитания обучающихся — развитие личности, формирование у обучающихся трудолюбия, ответственного отношения к труду и его результатам, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, традиционных российских духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (ст.2 273-ФЗ «Об Образовании в Российской Федерации»).

Целью программы воспитания является:

Личностное развитие: создание условий для самоопределения и социализации обучающихся, развитие их творческого потенциала и трудолюбия.

Гражданско-патриотическое воспитание: формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества, закону и правопорядку.

Духовно-нравственное воспитание: приобщение обучающихся к традиционным российским духовно-нравственным ценностям, формирование уважения к старшему поколению, человеку труда, культурному наследию и традициям народов России.

Формирование ответственности: воспитание ответственного отношения к труду и его результатам, бережного отношения к природе и окружающей среде

Задачи программы воспитания:

1. Развитие личности обучающегося, формирование его трудолюбия, ответственного отношения к труду, создание условий для его успешной социализации и самоопределения.

2. Формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества, закону и правопорядку.

3. Приобщение обучающихся к традиционным российским духовно-нравственным ценностям, воспитание уважения к старшему поколению, культурному наследию и традициям многонационального народа России.

4. Формирование бережного отношения к природе и окружающей среде, воспитание экологической культуры.
5. Развитие культуры межличностных отношений, основанной на взаимном уважении и принятых в обществе нормах поведения.
6. Освоение общих компетенций выпускника в соответствии с ФГОС СПО.

1.2 Направления воспитательной работы

Воспитательная деятельность в образовательной организации планируется и осуществляется на основе аксиологического, антропологического, культурно-исторического, системно-деятельностного, личностно-ориентированного подходов и с учетом принципов воспитания: гуманистической направленности воспитания, совместной деятельности детей и взрослых, следования нравственному примеру, безопасной жизнедеятельности, инклюзивности, возрастосообразности.

Рабочая программа воспитания реализуется в единстве учебной и воспитательной деятельности по следующим направлениям:

1) гражданское воспитание способствующее формированию российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в Российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, уважения к правам, свободам и обязанностям гражданина России, правовой и политической культуры.

2) патриотическое воспитание, основанное на воспитании любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России; историческое просвещение, формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности.

3) духовно-нравственное воспитание на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков.

4) эстетическое воспитание, способствующее формированию эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства.

5) физическое воспитание, ориентированное на формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия — развитие физических способностей с учётом возможностей и состояния здоровья, навыков безопасного поведения в природной и социальной среде, чрезвычайных ситуациях.

6) трудовое воспитание, основанное на воспитании уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентации на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, достижение выдающихся результатов в профессиональной деятельности.

7) экологическое воспитание, способствующее формированию экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей, навыков охраны, защиты, восстановления природы, окружающей среды.

8) ценности научного познания, ориентированного на воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей.

1.3. Общие компетенции

Общие компетенции (ОК) выпускника формируются на всех этапах освоения образовательной программы: в рамках дисциплин (модулей), междисциплинарных курсов и

практик. Для обеспечения целостности данного процесса разрабатывается матрица компетенций, которая становится основой для формирования содержания рабочих программ дисциплин/модулей, рабочей программы воспитания обучающихся, а также календарного плана воспитательной работы. Таким образом, матрица компетенций выступает как модель выпускника, рассматриваемая через призму воспитательного процесса.

Выпускник, освоивший образовательную программу среднего профессионального цикла, должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК):

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Воспитательная деятельность в Колледже осуществляется в преименности мероприятий, направленных на формирование личностных результатов обучения (целевые ориентиры) и общих компетенций (ОК) (таблица 1).

Таблица 1 – Формирование целевых ориентиров воспитательной работы и общих компетенций выпускника

Целевые ориентиры воспитательной работы	Общие компетенции
Гражданское воспитание	ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07
Патриотическое воспитание	ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07
Духовно-нравственное воспитание	ОК 03, ОК 05, ОК 06, ОК 07
Эстетическое воспитание	ОК 05, ОК 06
Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия	ОК 08
Трудовое воспитание	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 07, ОК 08, ОК 09
Экологическое воспитание	ОК 07
Ценности научного познания	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 06, ОК 07

1.4. Целевые ориентиры результатов воспитания

Гражданское воспитание
Осознанно выражающий свою российскую гражданскую принадлежность (идентичность) в поликультурном, многонациональном и многоконфессиональном российском обществе, в мировом сообществе. Сознающий своё единство с народом России как источником власти и субъектом тысячелетней российской государственности, с Российским государством, ответственность за его развитие в настоящем и будущем на основе исторического просвещения, российского национального исторического сознания. Проявляющий гражданско-патриотическую позицию, готовность к защите Родины, способный аргументированно отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду. Ориентированный на активное гражданское участие в социально-политических процессах на основе уважения закона и правопорядка, прав и свобод сограждан. Осознанно и деятельно выражающий неприятие любой дискриминации по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности. Обладающий опытом гражданской социально значимой деятельности (в студенческом самоуправлении, добровольческом движении, предпринимательской деятельности, экологических, военно-патриотических и др. объединениях, акциях, программах)
Патриотическое воспитание
Осознающий свою национальную, этническую принадлежность, демонстрирующий приверженность к родной культуре, любовь к своему народу. Сознающий причастность к многонациональному народу Российской Федерации, Отечеству, общероссийскую идентичность. Проявляющий деятельное ценностное отношение к историческому и культурному наследию своего и других народов России, их традициям, праздникам. Проявляющий уважение к соотечественникам, проживающим за рубежом, поддерживающий их права, защиту их интересов в сохранении общероссийской идентичности.
Духовно-нравственное воспитание
Проявляющий приверженность традиционным духовно-нравственным ценностям, культуре народов России с учётом мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения. Проявляющий уважение к жизни и достоинству каждого человека, свободе мировоззренческого выбора и самоопределения, к представителям различных этнических групп, традиционных религий народов России, их национальному достоинству и религиозным чувствам с учётом соблюдения конституционных прав и свобод всех граждан. Понимающий и деятельно выражающий понимание ценности межнационального, межрелигиозного согласия, способный вести диалог с людьми разных национальностей и вероисповеданий, находить общие цели и сотрудничать для их достижения. Ориентированный на создание устойчивой семьи на основе российских традиционных семейных ценностей, рождение и воспитание детей и принятие родительской ответственности. Обладающий сформированными представлениями о ценности и значении в

отечественной и мировой культуре языков и литературы народов России.
Эстетическое воспитание
Выражающий понимание ценности отечественного и мирового искусства, российского и мирового художественного наследия. Проявляющий восприимчивость к разным видам искусства, понимание эмоционального воздействия искусства, его влияния на душевное состояние и поведение людей, умеющий критически оценивать это влияние. Проявляющий понимание художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения в современном обществе, значение нравственных норм, ценностей, традиций в искусстве. Ориентированный на осознанное творческое самовыражение, реализацию творческих способностей, на эстетическое обустройство собственного быта, профессиональной среды.
Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия
Понимающий и выражающий в практической деятельности понимание ценности жизни, здоровья и безопасности, значение личных усилий в сохранении и укреплении своего здоровья и здоровья других людей. Соблюдающий правила личной и общественной безопасности, в том числе безопасного поведения в информационной среде. Выражающий на практике установку на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярную физическую активность), стремление к физическому совершенствованию. Проявляющий сознательное и обоснованное неприятие вредных привычек (курения, употребления алкоголя, наркотиков, любых форм зависимостей), деструктивного поведения в обществе и цифровой среде, понимание их вреда для физического и психического здоровья. Демонстрирующий навыки рефлексии своего состояния (физического, эмоционального, психологического), понимания состояния других людей. Демонстрирующий и развивающий свою физическую подготовку, необходимую для избранной профессиональной деятельности, способности адаптироваться к стрессовым ситуациям в общении, в изменяющихся условиях (профессиональных, социальных, информационных, природных), эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях. Использующий средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
Профессионально-трудовое воспитание
Понимающий профессиональные идеалы и ценности, уважающий труд, результаты труда, трудовые достижения российского народа, трудовые и профессиональные достижения своих земляков, их вклад в развитие своего поселения, края, страны. Участвующий в социально значимой трудовой и профессиональной деятельности разного вида в семье, образовательной организации, на базах производственной практики, в своей местности. Выражающий осознанную готовность к непрерывному образованию и самообразованию в выбранной сфере профессиональной деятельности. Понимающий специфику профессионально-трудовой деятельности, регулирования трудовых отношений, готовый учиться и трудиться в современном высокотехнологичном мире на благо государства и общества.

Ориентированный на осознанное освоение выбранной сферы профессиональной деятельности с учётом личных жизненных планов, потребностей своей семьи, государства и общества.

Обладающий сформированными представлениями о значении и ценности выбранной профессии, проявляющий уважение к своей профессии и своему профессиональному сообществу, поддерживающий позитивный образ и престиж своей профессии в обществе.

Экологическое воспитание

Демонстрирующий в поведении сформированность экологической культуры на основе понимания влияния социально-экономических процессов на природу, в том числе на глобальном уровне, ответственность за действия в природной среде.

Выражающий деятельное неприятие действий, приносящих вред природе, содействующий сохранению и защите окружающей среды.

Применяющий знания из общеобразовательных и профессиональных дисциплин для разумного, бережливого производства и природопользования, ресурсосбережения в быту, в профессиональной среде, общественном пространстве.

Имеющий и развивающий опыт экологически направленной, природоохранной, ресурсосберегающей деятельности, в том числе в рамках выбранной специальности, способствующий его приобретению другими людьми.

Ценности научного познания

Деятельно выражающий познавательные интересы в разных предметных областях с учётом своих интересов, способностей, достижений, выбранного направления профессионального образования и подготовки.

Обладающий представлением о современной научной картине мира, достижениях науки и техники, аргументированно выражающий понимание значения науки и технологий для развития российского общества и обеспечения его безопасности.

Демонстрирующий навыки критического мышления, определения достоверности научной информации, в том числе в сфере профессиональной деятельности.

Умеющий выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

Использующий современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

Развивающий и применяющий навыки наблюдения, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской и профессиональной деятельности

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Особенности реализации воспитательного процесса в Колледже

Колледж «Юность» в Сколково готовит разработчиков компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности – специалистов, которые создают цифровые миры и образовательные симуляции, формируя новое поколение пользователей. Уникальное расположение колледжа на территории инновационного центра создаёт особую воспитательную среду: здесь будущий разработчик не просто осваивает технологии, но и учится понимать человеческое восприятие, этику и ответственность за создаваемый контент.

«Город будущего» как образовательная модель. Сколково – пространство, свободное от инерции прошлого, – идеальная среда для формирования разработчика, открытого к экспериментам и командной работе. Студент-разработчик, воспитанный здесь, не боится пробовать новые игровые механики, внедрять элементы искусственного

интеллекта и проектировать пользовательский опыт, сохраняя при этом фокус на потребностях человека и социальной ценности продукта.

Инфраструктура как источник профессионального и личностного роста. Соседство с бизнес-школой, Сколтехом, Международной гимназией и школой «Сколка» даёт студентам специальности 09.02.10 уникальную возможность:

- погружаться в реальные проекты по созданию образовательных VR/AR-приложений;
- сотрудничать с молодыми учёными и предпринимателями для разработки игр с научной достоверностью;
- участвовать в хакатонах и стартап-акселераторах, формируя предпринимательское мышление и ответственность за результат.

Культура как источник вдохновения и гуманизации технологий. Фестиваль паблик-арта «Здесь и сейчас» и другие культурные события Сколково становятся для студентов-разработчиков лабораторией: они учатся создавать эстетически привлекательные и эмоционально отзывчивые интерфейсы, превращать сложные алгоритмы в интуитивно понятные игровые миры. Культура помогает будущему разработчику видеть в пользователе не просто «игрока», а личность со своими ценностями и чувствами.

Связь времён: от усадьбы Гусева – к игровым вселенным. Для разработчика игр и VR важно понимать, что технологии – не самоцель, а средство передачи культурного кода. Архитектурный диалог (футуристичный «Гиперкуб» и отреставрированная усадьба Гусева) помогает студентам осознать, как органично сочетать в игровых продуктах традиционные ценности (историческую достоверность, патриотизм, семейные нарративы) и самые современные движки (Unity, Unreal Engine). Усадьба Гусева – пример того, как передовые идеи внедрились в повседневную жизнь более века назад; студенты могут использовать эту историю для создания образовательных игр по инженерной мысли в России. Культурное окружение (музеи Пастернака и Чуковского в Переделкине) даёт материал для разработки игр на литературной основе, исторических квестов и виртуальных экскурсий.

Специфика воспитания будущего разработчика компьютерных игр и VR/AR в среде Сколково

Уникальное сочетание факторов формирует особую воспитательную среду для студентов по специальности 09.02.10 по следующим направлениям:

1. Формирование «разработчика-гуманиста». Задача колледжа – воспитать не просто программиста, а человека, способного анализировать социальный контекст своих продуктов, видеть в пользователе личность, заботиться о возрастных, психологических и этических аспектах игр. Среда Сколково, где технологические разработки проходят экспертизу на человекоцентричность, развивает у студентов ответственное отношение к создаваемому контенту.

2. Воспитание ценностного отношения к цифровой среде. В инновационном центре, где создаётся будущее, будущие разработчики осознают: их игры и VR-приложения могут воспитывать, обучать, помогать людям с ограниченными возможностями, а могут манипулировать и наносить вред. Это формирует у студентов глубокое понимание профессиональной этики, нетерпимость к читьерству, плагиату и деструктивному контенту.

3. Развитие коммуникативных и проектных навыков. Среда Сколково, стирающая грани между наукой, бизнесом и искусством, требует от разработчика умения работать в кросс-функциональных командах (гейм-дизайнеры, художники, тестировщики, продюсеры). Студенты учатся выстраивать продуктивную коммуникацию, организовывать процессы разработки, привлекать ресурсы сообщества, проводить юзабилити-тестирования с реальными пользователями.

4. Привитие вкуса к инновациям и качеству. Постоянное нахождение в окружении стартапов, технологических разработок формирует у будущего разработчика привычку искать нестандартные решения, оптимизировать производительность, следить за мировыми

трендами (XR, нейросети, облачный гейминг), не жертвуя при этом качеством и безопасностью продукта.

Принципы воспитательной системы колледжа для специальности 09.02.10

Опираясь на уникальную среду Сколково, воспитательный процесс в подготовке разработчиков компьютерных игр и VR/AR строится на трёх ключевых принципах:

1. Преемственность и инновации в разработке. Уважение к классическим алгоритмам, архитектурным паттернам и методологиям (например, Agile, Scrum) как фундамент для создания собственных эффективных решений. Студент-разработчик учится брать лучшее из индустриального опыта и смело добавлять собственные находки, не нарушая этических норм.

2. Открытость и коллаборация в создании игр. Готовность к диалогу с заказчиками, тестировщиками, художниками, психологами и представителями целевой аудитории. Создание качественного игрового продукта – дело всего сообщества, и студенты осваивают это на практике, взаимодействуя с гимназией (как юными тестировщиками), школой «Сколка», технопарком и культурными институциями.

3. Лидерство и социальная ответственность разработчика. Создатель игр и виртуальных миров – ключевая фигура в формировании цифрового досуга и образования. Будущий разработчик осознаёт свою роль как наставника, который через игровые механики может прививать ценности сотрудничества, уважения к истории, любознательность и критическое мышление. Среда Сколково, где создаётся будущее страны, усиливает это чувство ответственности.

Уникальная среда инновационного центра «Сколково» – не просто место расположения колледжа. Для студентов специальности 09.02.10 она становится живой воспитательной средой, формирующей разработчика нового типа: технологически грамотного, творческого, умеющего сочетать сложные алгоритмы с гуманитарным подходом, а рыночную успешность – с социальной пользой. Такой разработчик создаёт не просто игры, а инструменты развития личности, готовой жить и созидать в мире, где виртуальная и реальная реальности переплетаются каждый день.

2.2. Воспитательные модули: виды, формы, содержание воспитательной деятельности

Направления воспитательной работы распределены по модулям, для полной реализации общих компетенции (ОК) в процессе подготовки специалистов среднего звена.

Соотношения направлений воспитательной работы и воспитательных модулей представлено в таблице 2.1

Таблица 2.1. – Матрица видов воспитательной работы

Направление	Воспитательные модули
Гражданское воспитание	Образовательная деятельность; Кураторство; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Социальное партнёрство и участие работодателей; Самоуправление; Гражданско-патриотическое воспитание и правовая культура профессионала Студенческое медиа
Патриотическое воспитание	Образовательная деятельность; Кураторство; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями;

	Социальное партнёрство и участие работодателей; Самоуправление; Гражданско-патриотическое воспитание и правовая культура профессионала Студенческое медиа
Духовно-нравственное воспитание	Образовательная деятельность; Кураторство; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Профилактика и безопасность; Самоуправление; Гражданско-патриотическое воспитание и правовая культура профессионала Студенческое медиа
Эстетическое воспитание	Образовательная деятельность; Кураторство; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Самоуправление
Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия	Образовательная деятельность; Кураторство; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Профилактика и безопасность; Самоуправление
Трудовое воспитание	Образовательная деятельность; Кураторство; Наставничество; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Профилактика и безопасность; Социальное партнёрство и участие работодателей; Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство; Самоуправление; Гражданско-патриотическое воспитание и правовая культура профессионала
Экологическое	Образовательная деятельность; Кураторство; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Профилактика и безопасность; Социальное партнёрство и участие работодателей; Самоуправление
Ценности научного познания	Образовательная деятельность; Кураторство; Наставничество; Основные воспитательные мероприятия по профессии; Организация предметно-пространственной среды; Взаимодействие с родителями; Социальное партнёрство и участие работодателей; Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство;

	Самоуправление; Гражданско-патриотическое воспитание и правовая культура профессионала Студенческое медиа
--	---

Содержание каждого модуля представлено ниже:

Модуль «Образовательная деятельность»

Реализация воспитательного потенциала образовательной деятельности предусматривает:

- использование воспитательных возможностей содержания профессиональных модулей (разработка игр, VR/AR-приложений, 3D-моделирование, программирование) для формирования у обучающихся позитивного отношения к российским традиционным духовно-нравственным и социокультурным ценностям через тематику игровых проектов (исторические квесты, образовательные игры по краеведению, патриотические симуляторы) и подбор соответствующих кейсов для обсуждения;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых технологических решений (этичность использования данных, безопасность игрового контента, доступность интерфейсов для людей с ОВЗ), инициирование дискуссий о социальной ответственности разработчика, высказываний обучающимися своей позиции по вопросам регулирования игровой индустрии;
- использование учебных материалов (образовательный контент, документальные фильмы о трудовых династиях в IT-сфере, интервью с ведущими разработчиками игр и VR-систем из России), способствующих повышению статуса профессии разработчика, прославляющих трудовые достижения отечественной игровой индустрии и иммерсивных технологий;
- инициирование и поддержка исследовательской и проектной деятельности при изучении дисциплин и модулей в форме командных разработок игр, VR/AR-проектов воспитательной направленности (игры по профориентации, патриотические VR-экскурсии, симуляторы трудовых процессов);
- реализация курсов, дополнительных факультативных занятий по истории компьютерных игр и VR в России, игровой журналистике, цифровой этике, правовым аспектам геймдева, а также курсов, направленных на формирование готовности к осознанному выбору профессиональной траектории в игровой индустрии;
- организацию и проведение экскурсий (в технопарки, IT-компании, студии разработки игр, VR/AR-лаборатории, музеи науки и техники, на предприятия цифровой индустрии), участие в хакатонах, игровых выставках и фестивалях (например, «Игромир», фестивали инди-игр).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- введение в учебные проекты обязательного компонента «социальная значимость игры» (обучающий, развивающий, патриотический или профориентационный эффект);
- поддержка студенческих инициатив по созданию образовательных VR-экскурсий по историческим местам России и Сколково;
- проведение ежегодного конкурса «Лучшая игра на социальную тему» среди студентов специальности.

Модуль «Кураторство»

Реализация воспитательного потенциала кураторства предусматривает:

- организацию социально значимых совместных проектов (разработка игр для детских домов, создание VR-тренажеров для школьников по ПДД, профориентационные

квесты), отвечающих потребностям обучающихся и дающих возможности для самореализации, установления и укрепления доверительных отношений внутри учебной группы и между группой и куратором;

- сплочение коллектива группы через игровые джемы (game jams), командные хакатоны, тренинги на командообразование, походы в компьютерные клубы, экскурсии, празднования дней рождения, тематические вечера, посвящённые игровой культуре;

- организацию и проведение регулярных родительских собраний с демонстрацией достижений студентов (игровые проекты, VR/AR-приложения, портфолио), информирование родителей о профессиональных успехах и проблемах обучающихся, их положении в студенческой группе, о жизни группы в целом; помощь родителям во взаимодействии с педагогическим коллективом и администрацией;

- работа со студентами, вступившими в ранние семейные отношения, проведение консультаций по вопросам этики и психологии семейной жизни, а также по вопросам баланса работы в игровой индустрии и семейных ценностей (режим труда, удалённая занятость, фриланс);

- планирование, подготовку и проведение праздников, фестивалей, конкурсов (в том числе внутригрупповых турниров по компьютерным играм с воспитательной составляющей), соревнований по разработке игр за ограниченное время.

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- внедрение практики «кураторских игровых вечеров» с обсуждением профессиональных и жизненных ценностей через игровые механики;

- организация встреч с выпускниками специальности, работающими в игровой индустрии, для укрепления профессиональной идентичности и преемственности.

Модуль «Наставничество»

Реализация воспитательного потенциала наставничества предусматривает:

- разработку программы наставничества с участием студентов старших курсов, выпускников и приглашённых профессионалов из игровой индустрии (гейм-дизайнеров, программистов, художников, продюсеров);

- содействие осознанному выбору оптимальной образовательной траектории, в том числе для обучающихся с особыми потребностями (одарённые студенты с выдающимися навыками программирования/дизайна, студенты с ОВЗ, находящиеся в трудной жизненной ситуации);

- оказание психологической и профессиональной поддержки наставляемому в реализации индивидуального маршрута (выбор специализации: гейм-дизайн, VR/AR-разработка, 3D-моделирование, программирование игровой логики, техническая поддержка) и в жизненном самоопределении;

- определение инструментов оценки эффективности мероприятий по адаптации и стажировке наставляемого (портфолио проектов, участие в джемах, обратная связь от работодателей);

- привлечение к наставнической деятельности признанных авторитетных специалистов, имеющих большой профессиональный и жизненный опыт (сотрудников IT-компаний, резидентов Сколково, руководителей студий разработки игр и VR/AR).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- создание «Клуба наставников» из числа студентов 3–4 курсов для помощи первокурсникам в освоении игровых движков и инструментов разработки;

- проведение мастер-классов от наставников – представителей компаний-резидентов Сколково (Lesta Games, Astrum Entertainment и других);

- организация индивидуальных треков наставничества для создания студентами собственного игрового стартапа или портфолио для трудоустройства.

Модуль «Основные воспитательные мероприятия»

Реализация воспитательного потенциала основных воспитательных мероприятий предусматривает:

- проведение общих для всей образовательной организации праздников, ежегодных творческих мероприятий (выставки игровых проектов, VR-презентации, фестивали инди-игр), связанных с общероссийскими, региональными, местными праздниками, памятными датами, с акцентом на достижения отечественной науки и технологий в области кибернетики, информатики, игростроения;
- проведение торжественных мероприятий, связанных с завершением образования, переходом на следующий курс, а также совместных мероприятий с организациями-партнёрами (IT-компаниями, игровыми студиями), направленных на знакомство и приобщение к корпоративной культуре предприятия, организации;
- разработку и реализацию обучающимися социальных, социально-профессиональных проектов, в том числе с участием социальных партнёров (например, создание VR-симуляторов для обучения школьников правилам безопасности, разработка игр по финансовой грамотности для пенсионеров);
- организацию тематических мероприятий, нацеленных на формирование уважительного отношения к противоположному полу, понимания любви как основы семейных отношений и готовности к вступлению в брак (День матери, День семьи, любви и верности) – с использованием игровых и интерактивных форматов (квесты, викторины).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- проведение ежегодного внутриколледжного чемпионата по разработке игр на патриотическую тему «Кубок Сколково»;
- участие студентов в организации и проведении «Дней информационных технологий» на территории инновационного центра Сколково;
- торжественное вручение сертификатов о прохождении стажировок в IT-компаниях с участием родителей и представителей бизнеса.

Модуль «Организация предметно-пространственной среды»

Реализация воспитательного потенциала предметно-пространственной среды предусматривает:

- организацию в доступных для обучающихся и посетителей местах музейно-выставочного пространства, содержащего экспозиции об истории развития компьютерных игр и VR/AR-технологий в России и мире, о выдающихся отечественных разработчиках, программистах, инженерах (например, стенды, посвящённые истории «Тетриса», первым отечественным игровым автоматам, достижениям Сколтеха в области виртуальной реальности);
- размещение карт России, регионов, схем инновационных кластеров с изображениями IT-парков, технопарков, центров разработки игр; портретов выдающихся деятелей отечественной информатики и программирования (С.А. Лебедева, А.П. Ершова, С.М. Авдошина, В.В. Тихомирова и др.), а также современных лидеров игровой индустрии;
- размещение, обновление художественных изображений, постеров игр, созданных студентами, фотографий с хакатонов, джемов, выставок VR-оборудования;
- организацию и поддержание в образовательной организации звукового пространства позитивной профессионально-ориентированной направленности (мелодии из известных отечественных игр, музыка для рабочих пространств, информационные сообщения о предстоящих IT-событиях), исполнение гимна Российской Федерации (в начале учебной недели);
- оформление и обновление «мест новостей» (стендов, экранов) в холлах и рекреациях с новостями из мира игровой индустрии, анонсами конкурсов, вакансиями для стажировок;

- размещение материалов, отражающих ценность труда разработчика (портреты успешных выпускников, работающих в геймдеве, истории профессионального роста, трудовые династии в IT);
- размещение информационных справочных материалов о ведущих игровых студиях и IT-компаниях России (Lesta, 1C, Nival, Wargaming, Astrum, MyTona, VK Play и др.), имеющих отношение к профилю специальности;
- создание и обновление книжных выставок профессиональной литературы по геймдизайну, программированию, 3D-моделированию, VR/AR; пространства свободного книгообмена;
- оборудование, оформление, поддержание и использование зон для командной разработки (коворкинги, игровые комнаты с VR-шлемами), зон активного отдыха с возможностью игры в настольные и видеоигры;
- совместную с обучающимися разработку, создание и популяризацию символики колледжа для геймдев-направления (логотип, маскот в виде игрового персонажа, шевроны для участников джемов);
- разработку и обновление материалов (стендов, плакатов, инсталляций) о правилах кибергигиены, профилактике игровой зависимости, безопасном поведении в сети, защите интеллектуальной собственности.

Предметно-пространственная среда строится как максимально доступная для обучающихся с особыми образовательными потребностями (в том числе с использованием адаптивных интерфейсов и ассистивных технологий).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- создание постоянно действующей экспозиции «Лучшие студенческие игровые проекты» с возможностью тестирования игр посетителями;
- оформление «Стены славы» выпускников, добившихся успеха в игровой индустрии (с QR-кодами на их проекты и портфолио);
- выделение зоны для VR/AR-демонстраций с регулярно обновляемым контентом, созданным студентами.

Модуль «Взаимодействие с родителями (законными представителями)»

Реализация воспитательного потенциала взаимодействия с родителями предусматривает:

- организацию взаимодействия между родителями обучающихся и преподавателями, администрацией в области воспитания и профессиональной реализации студентов (включая разъяснение особенностей индустрии игр и VR/AR, возможностей трудоустройства, рисков цифровой среды);
- проведение родительских собраний по вопросам воспитания, взаимоотношений обучающихся и педагогов, условий обучения и воспитания, с демонстрацией лучших студенческих игровых проектов и VR-приложений;
- привлечение родителей, работающих в IT-сфере, геймдеве, смежных областях, к подготовке и проведению мероприятий воспитательной направленности (мастер-классы, лекции о профессии, помощь в организации экскурсий на предприятия).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- организация «Дней открытых дверей в VR/AR-лаборатории» с участием родителей, где они могут опробовать студенческие разработки;
- создание родительского чата-канала для оперативного информирования об успехах студентов в хакатонах и конкурсах;
- проведение совместных родительско-студенческих игровых турниров по образовательным играм, созданным обучающимися.

Модуль «Самоуправление»

Реализация воспитательного потенциала самоуправления обучающихся предусматривает:

- организацию и деятельность в образовательной организации органов самоуправления обучающихся (совет обучающихся, студенческое бюро геймдев-проектов и др.);
- представление органами самоуправления интересов обучающихся в процессе управления образовательной организацией, защита законных интересов, прав обучающихся (в том числе в вопросах доступа к вычислительным ресурсам, использования лицензионного ПО, участия в игровых конкурсах);
- участие представителей органов самоуправления обучающихся в разработке, обсуждении и реализации рабочей программы воспитания, в анализе воспитательной деятельности;
- привлечение к деятельности студенческого самоуправления выпускников, работающих по специальности (разработчики игр, VR/AR-инженеры, продюсеры), добившихся успехов в профессиональной деятельности и личной жизни, для консультирования и менторства.

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- формирование студенческого «Игрового совета», отвечающего за организацию внутриколледжных игровых турниров, геймджеймов, VR-презентаций;
- избрание «старосты по геймдев-проектам», который координирует портфолио студентов и сбор заявок на хакатоны;
- предоставление самоуправлению права голоса при отборе лучших проектов на внутриколледжный конкурс.

Модуль «Профилактика и безопасность»

Реализация воспитательного потенциала профилактической деятельности предусматривает:

- организацию деятельности педагогического коллектива по созданию в образовательной организации безопасной цифровой среды (защита от вредоносного ПО, ограничение доступа к деструктивному контенту, мониторинг игровых предпочтений) как условия успешной воспитательной деятельности;
- вовлечение обучающихся в проекты, программы профилактической направленности, реализуемые в образовательной организации и в социокультурном окружении (антинаркотические, антиалкогольные, против курения, вовлечения в деструктивные интернет-сообщества, игровую зависимость, кибербуллинг); по безопасности в цифровой среде, кибергигиене, защите личных данных, безопасности дорожного движения, противопожарной безопасности, антитеррористической и антиэкстремистской безопасности;
- сбор информации и регулярный мониторинг семей обучающихся, находящихся в сложной жизненной ситуации, профилактическая работа с неблагополучными семьями; организация психолого-педагогической поддержки студентов групп риска (в том числе имеющих игровую зависимость, расстройства поведения, связанные с чрезмерным использованием компьютера);
- организацию работы по развитию у обучающихся навыков саморефлексии, самоконтроля, устойчивости к негативному воздействию, групповому давлению (включая тренинги критического мышления и информационной безопасности);
- поддержку инициатив обучающихся, педагогов в сфере укрепления безопасности жизнедеятельности (создание студенческих волонтерских отрядов кибербезопасности, разработка профилактических игр и VR-тренажеров).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- внедрение в воспитательную программу обязательных тренингов по профилактике игровой зависимости и формированию здорового игрового поведения;
- разработка студентами под руководством педагогов симуляторов опасных ситуаций (кибербуллинг, мошенничество) для профилактики среди школьников;
- проведение ежегодной «Недели безопасного гейминга» с участием психологов и представителей IT-компаний.

Модуль «Социальное партнёрство и участие работодателей»

Реализация воспитательного потенциала социального партнёрства предусматривает:

- участие представителей организаций-партнёров (игровых студий, IT-компаний, резидентов Сколково, вузов, технопарков) в проведении производственных практик и мероприятий в рамках рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы (дни открытых дверей, ярмарки вакансий, государственные и региональные праздники, торжественные мероприятия);
- участие представителей организаций-партнёров в проведении мастер-классов, аудиторных и внеаудиторных занятий, мероприятий профессиональной направленности (лекции о современных игровых движках, управлении проектами, портфолио и трудоустройстве);
- проведение на базе организаций-партнёров отдельных аудиторных и внеаудиторных занятий, презентаций, лекций, акций воспитательной направленности (экскурсии в студии разработки, хакатоны на площадках компаний);
- проведение открытых дискуссионных площадок (студенческих, педагогических, родительских, совместных) с приглашением представителей организаций-партнёров для обсуждения актуальных проблем профессиональной сферы (кризис жанров, коммерциализация vs творчество, импортозамещение в игровой индустрии), рынка труда, жизни образовательной организации, муниципального образования, региона, страны;
- реализация социальных проектов, разрабатываемых и реализуемых обучающимися и педагогами совместно с организациями-партнёрами (профессионально-трудовой, благотворительной, экологической, патриотической, духовно-нравственной направленности) – например, создание игр для детских домов, VR-тренажёров для профориентации школьников.

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- заключение целевых договоров о практической подготовке с компаниями-резидентами Сколково (разработчиками VR/AR, игровыми студиями);
- организация ежегодного «Сколковского геймджема» с участием работодателей в качестве заказчиков и членов жюри;
- создание базы проектов-портфолио студентов, демонстрируемых партнёрам для трудоустройства.

Модуль «Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство»

Реализация воспитательного потенциала работы по профессиональному развитию, адаптации и трудоустройству предусматривает:

- участие в конкурсах, фестивалях, олимпиадах профессионального мастерства (чемпионаты WorldSkills по компетенциям «Разработка компьютерных игр», «VR/AR», «Программные решения для бизнеса»), хакатонах, работе над профессиональными проектами различного уровня (регионального, всероссийского, международного);
- циклы мероприятий, направленных на подготовку обучающихся к осознанному планированию своей карьеры, профессионального будущего в игровой индустрии (посещение центра содействия трудоустройству выпускников, профессиональных выставок «Игромир», «Comic Con Russia», «VR/AR Conference», дней открытых дверей на предприятиях, в вузах по профилю);

- экскурсии (в игровые студии, VR/AR-лаборатории, IT-парки, технопарки), дающие углублённые представления о выбранной специальности и условиях работы;
- организацию мероприятий, посвящённых истории организаций/предприятий-партнёров, встреч с представителями коллективов, с сотрудниками-стажистами, представителями трудовых династий в IT-сфере, авторитетными специалистами, героями и ветеранами труда в области информационных технологий;
- использование обучающимися интернет-ресурсов, способствующих более глубокому изучению игровых движков, алгоритмов, технологий VR/AR, онлайн-курсов по геймдизайну, 3D-моделированию, программированию игр;
- консультирование обучающихся по вопросам построения ими профессиональной карьеры и планов на будущую жизнь с учётом индивидуальных особенностей, интересов, потребностей; проведение тренингов, нацеленных на формирование рефлексивной культуры, совершенствование умений в области анализа и оценки результатов деятельности (создание портфолио, самопрезентация на собеседовании).

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- создание «Портфолио-сервиса» студентов специальности (галерея игр и VR/AR-проектов) с возможностью публикации и комментирования работодателями;
- организация «Career Day» с приглашением HR-специалистов и технических лидеров из игровой индустрии;
- ведение базы выпускников-разработчиков, готовых выступить в роли менторов по трудоустройству.

Модуль «Основные воспитательные мероприятия»

Реализация воспитательного потенциала основных воспитательных мероприятий предусматривает основные мероприятия федерального значения:

Сентябрь:

- 1 сентября: День знаний;
- 3 сентября: День окончания Второй мировой войны, День солидарности в борьбе с терроризмом;
- 8 сентября: Международный день распространения грамотности;
- 10 сентября: Международный день памяти жертв фашизма.

Октябрь:

- 1 октября: Международный день пожилых людей; Международный день музыки;
- 4 октября: День защиты животных;
- 5 октября: День учителя;
- 25 октября: Международный день школьных библиотек.
- Третье воскресенье октября: День отца.

Ноябрь:

- 4 ноября: День народного единства;
- 8 ноября: День памяти погибших при исполнении служебных обязанностей сотрудников органов внутренних дел России.
- Последнее воскресенье ноября: День Матери;
- 30 ноября: День Государственного герба Российской Федерации.

Декабрь:

- 3 декабря: День неизвестного солдата; Международный день инвалидов;
- 5 декабря: День добровольца (волонтера) в России;
- 9 декабря: День Героев Отечества;
- 12 декабря: День Конституции Российской Федерации.

Январь:

- 25 января: День российского студенчества;

27 января: День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады, День освобождения Красной армией крупнейшего "лагеря смерти" Аушвиц-Биркенау (Освенцима) - День памяти жертв Холокоста.

Февраль:

2 февраля: День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Сталинградской битве;

8 февраля: День российской науки;

15 февраля: День памяти о россиянах, исполнявших служебный долг за пределами Отечества;

21 февраля: Международный день родного языка;

23 февраля: День защитника Отечества.

Март:

8 марта: Международный женский день;

18 марта: День воссоединения Крыма с Россией;

27 марта: Всемирный день театра.

Апрель:

12 апреля: День космонавтики;

19 апреля: День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы Великой Отечественной войны.

Май:

1 мая: Праздник Весны и Труда;

9 мая: День Победы;

19 мая: День детских общественных организаций России;

24 мая: День славянской письменности и культуры.

Июнь:

1 июня: День защиты детей;

6 июня: День русского языка;

12 июня: День России;

22 июня: День памяти и скорби;

27 июня: День молодежи.

Июль:

8 июля: День семьи, любви и верности.

Август:

Вторая суббота августа: День физкультурника;

22 августа: День Государственного флага Российской Федерации;

27 августа: День российского кино.

- торжественные мероприятия, связанные с завершением образования, переходом на следующий курс, символизирующие приобретение новых социальных, профессиональных статусов в обществе;

- социальные, социально-профессиональные проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися и педагогами, в том числе с участием социальных партнёров Колледжа, комплексы дел благотворительной, экологической, патриотической, трудовой профессиональной и др. направленности;

- создание системы раннего выявления одаренной и талантливой молодежи из числа абитуриентов и обучающихся.

Дополнительный вариативный Модуль

Модуль «Студенческое медиа»

Реализация воспитательного потенциала работы студенческого медиа предусматривает:

- создание и функционирование студенческой медиа-лаборатории (печатные издания, видеоканал, подкаст-студия, группа в социальных сетях, игровой Twitch/YouTube-канал), ориентированной на освещение событий профессиональной и студенческой жизни, популяризацию разработки игр и иммерсивных технологий, демонстрацию достижений обучающихся;

- подготовку и публикацию материалов (новостных заметок, интервью с преподавателями, наставниками, представителями IT-компаний, видеообзоров студенческих игр и VR-проектов, анонсов хакатонов и конкурсов), отражающих позитивный образ разработчика, ценность труда и творчества, уважение к интеллектуальной собственности и коллегам;

- выпуск специализированных рубрик, посвящённых истории отечественной игровой индустрии, выдающимся программистам, дизайнерам, гейм-дизайнерам России, а также разбору социально значимых тем (этичные игры, доступная среда, профилактика игровой зависимости, кибербезопасность) с привлечением экспертов и самих студентов;

- организацию прямых трансляций (стримов) внутриколледжных турниров по компьютерным играм, защиты курсовых проектов, демонстраций VR/AR-разработок с возможностью комментирования и обратной связи от зрителей, что формирует навыки публичной коммуникации и ответственности за представленный продукт;

- проведение конкурсов студенческих медиа-работ (лучший видеообзор студенческой игры, лучший подкаст о разработке, лучший пост в соцсетях о VR/AR-событии), стимулирующих творческую активность и профессиональную рефлексию;

- вовлечение студентов в создание контента для внешних медиа-партнёров (популярные игровые порталы, сообщества разработчиков, каналы IT-компаний) с целью формирования позитивного имиджа колледжа и специальности, а также для обмена опытом с профессиональным сообществом;

- обучение студентов основам медиа-грамотности, цифровой этики, правилам работы с информацией, противодействию фейкам и деструктивному контенту (в том числе в игровой среде), что способствует формированию ответственного отношения к создаваемому контенту;

- создание и ведение базы данных лучших студенческих проектов (портфолио, видеодемонстрации, интервью с авторами) на медиа-ресурсах колледжа, что служит мотивацией для других обучающихся и популяризирует достижения.

Дополнительное содержание, определяемое Колледжем самостоятельно:

- организация ежегодного «Фестиваля студенческого игрового контента» с номинациями на лучший обзор, лучший подкаст, лучший стрим;

- запуск студенческого подкаста «Геймдев в Сколково», где обсуждаются тренды индустрии, успешные проекты, проблемы разработки и воспитания;

- интеграция студенческого медиа с VR/AR-лабораторией колледжа для создания виртуальных выставок студенческих работ и виртуальных студий новостей.

РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Кадровое обеспечение

Педагогический состав колледжа укомплектован квалифицированными специалистами, необходимыми для реализации Рабочей программы воспитания.

Управление воспитательной работой обеспечивается кадровым составом, включающим директора, который несёт ответственность за организацию воспитательной работы в Колледже, руководителя воспитательной службы, курирующего вопросы воспитания, педагога-организатора, педагога-психолога, социального педагога, кураторов учебных групп, преподавателей.

Функционал работников регламентируется должностными инструкциями. Педагогические работники, привлекаемые к реализации программы воспитания, проходят дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, не реже одного раза в три года (с учетом расширения спектра профессиональных компетенций).

Разделение функционала, связанного с планированием, организацией, обеспечением и реализацией воспитательной деятельности, осуществляется на основании локальных нормативных правовых актов Колледжа.

Для реализации Рабочей программы воспитания могут привлекаться как преподаватели и сотрудники колледжа, так и иные лица, обеспечивающие работу дополнительного образования, проведение мероприятий на условиях договоров гражданско-правового характера.

В каждом модуле при его реализации могут принимать участие разные специалисты Колледжа.

Кадровое обеспечение направлено на:

- повышение квалификации педагогов в области воспитания;
- проведение конкурсов профессионального мастерства;
- проведение мероприятий по обмену опытом и аккумулирование;
- создание методического банка воспитательных технологий.

3.2. Нормативное правовое и методическое обеспечение воспитательной работы

3.2.2. Настоящая Программа разработана на основе следующих локальных нормативных документов, определяющих Уклад и условия реализации воспитательного процесса:

- Устава АНПОО «Колледж «Юность»;
- Правил внутреннего распорядка обучающихся в АНПОО «Колледж «Юность»;
- Порядка посещения обучающимися мероприятий, не предусмотренных учебным планом АНПОО «Колледж «Юность»;
- Положения о Комиссии по урегулированию споров между участниками образовательных отношений АНПОО «Колледж «Юность»;
- Положение о Студенческом совете в АНПОО «Колледж «Юность»;
- Положения о Совете родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся в АНПОО «Колледж «Юность» и др.
- Договоры о практической подготовке по специальности.

3.2.1. Методическое обеспечение:

- Методические рекомендации «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также организациях отдыха детей и их оздоровления» (письмо Минпросвещения России от 15.04.2022 № СК-295/06);

- Методические рекомендации для несовершеннолетних, родителей (законных представителей) несовершеннолетних, информационно-наглядные материалы, памятки для обучающихся по предотвращению вовлечения в зависимое (аддиктивное) поведение, профилактике рискованного, деструктивного и аутодеструктивного поведения несовершеннолетних.

3.3. Система поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся

Система поощрения призвана способствовать формированию у обучающихся мотивации на активную жизненную позицию, инициативность, максимальное вовлечение их

в совместную деятельность в воспитательных целях.

Основанием для поощрения профессиональной успешности и проявления активной жизненной позиции обучающихся в колледже является:

- наличие профессионального портфолио – способ документирования достижений, профессионального роста и активной жизненной позиции обучающегося;
- участие и результативность в конкурсах, мероприятиях педагогической направленности;
- рекомендации к поощрению от наставников, методистов по практике, социальных партнеров;
- успешное освоение образовательной программы по специальности.

3.4. Требования к условиям работы с обучающимися с особыми образовательными потребностями

В соответствии с Федеральным законом „Об образовании в Российской Федерации“, ФГОС и положением о работе с обучающимися с ОВЗ, программа воспитания предусматривает создание специальных условий, обеспечивающих реализацию особых образовательных потребностей. К таким условиям относятся:

- адаптация образовательной среды с учётом индивидуальных особенностей обучающихся;
- использование адаптированных образовательных программ и коррекционно-развивающих технологий;
- обеспечение кадрового сопровождения (психолог, соц. педагог);
- организация психолого-педагогического сопровождения;
- вовлечение семьи в образовательный процесс через консультации и совместные мероприятия;
- соблюдение здоровьесберегающих требований СанПиН;
- разработка индивидуальных образовательных маршрутов и планов;
- целенаправленное развитие коммуникативных навыков и социальной адаптации;
- профориентационная работа с учётом особенностей обучающихся;
- возможность использования электронного обучения и дистанционных технологий при отсутствии медицинских противопоказаний.

3.5. Анализ воспитательного процесса

3.5.1. Анализ условий воспитательной деятельности осуществляется Колледжем в результате внутренней системы оценки качества образовательного процесса и определяется по следующим позициям:

- описание кадрового обеспечения воспитательной деятельности (наличие специалистов, прохождение курсов повышения квалификации);
- наличие студенческих объединений, кружков и секций в образовательной организации, которые могут посещать обучающиеся;
- взаимодействие с социальными партнёрами по организации воспитательной деятельности (базами практик, учреждениями культуры, образовательными организациями и др.);
- оформление предметно-пространственной среды образовательной организации.

3.5.2. Анализ состояния воспитательной деятельности определяется по следующим позициям:

- проводимые в колледже мероприятия и реализованные проекты;
- степень вовлечённости обучающихся Колледжа, проекты и мероприятия на региональном и федеральном уровнях;
- включённость обучающихся и преподавателей в деятельность различных объединений;

- участие обучающихся в конкурсах (в том числе в конкурсах профессионального мастерства);
- снижение негативных факторов в среде обучающихся (уменьшение числа обучающихся, состоящих на различных видах профилактического учета/контроля, снижение числа совершенных правонарушений; отсутствие суицидов среди обучающихся);
- опрос работодателей на предмет удовлетворенности качеством подготовки выпускника;
- опрос родителей и обучающихся на предмет удовлетворенности качеством образовательного процесса;
- результаты мониторинга «Социально-психологическое тестирование», направленное на раннее выявление незаконного потребления наркотических средств и психоактивных веществ;
- опрос обучающихся на предмет их отношения к коррупционной деятельности;
- анкетирование студентов по вопросам организации воспитательной работы;
- анализ воспитательной работы кураторов с обучающимися учебной группы.

3.5.3. Основными способами получения информации являются педагогическое наблюдение, анкетирование и беседы с обучающимися и их родителями (законными представителями), педагогическими работниками, представителями Студенческого совета обучающихся, работодателями:

- о результатах опросов работодателей и (или) их объединений об удовлетворенности качеством образования по образовательной программе;
- о результатах опросов педагогических работников профессиональной организации среднего профессионального образования об удовлетворенности условиями и организацией образовательной деятельности в рамках реализации образовательной программы;
- о результатах опросов обучающихся профессиональной организации среднего профессионального образования об удовлетворенности условиями, содержанием, организацией и качеством образовательного процесса в целом и отдельных дисциплин (модулей) и практик в рамках реализации образовательной программы

Итогом анализа является перечень выявленных проблем, над решением которых предстоит работать педагогическому коллективу.

3.5.4. Результаты, полученные в ходе как внешних, так и внутренних мониторингов, допускается использовать только в виде агрегированных (усредненных, анонимных) данных.

В ходе планирования воспитательной деятельности рекомендуется учитывать воспитательный потенциал участия обучающихся 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/>;