

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи» городского округа Тольятти



Рассмотрено
На заседании методического совета
Протокол № 4 от 11 июня 2026 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУДО ДТДМ

Л. В. Скрипинская
Приказ № от 15 июня 2026 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Гейм-мастер: Construct»**

- Направленность: техническая
- Возраст учащихся: 10-13 лет
- Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Сидельникова М.А.,
педагог дополнительного образования

г. Тольятти 2026 г.

1. Пояснительная записка

Введение

Образовательная программа «Гейм-мастер: Construct» создаёт условия для приобщения учащихся к современным технологиям разработки игр. Она способствует формированию базовых представлений о работе игровых движков, развитию алгоритмического и проектного мышления, а также позволяет получить практические навыки создания полноценных игровых проектов с использованием двухмерной графики и физики. Программа направлена на повышение интереса к сфере информационных технологий и профессиональную ориентацию через творческую деятельность и создание собственных игр. Образовательная программа «Гейм-мастер: Construct» имеет базовый уровень и требует от учащихся начальных знаний в области алгоритмики и владения компьютером на уровне пользователя.

Нормативные основания для разработки программы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция, 2025 год).

Направленность дополнительной общеобразовательной программы: техническая

Актуальность программы заключается в том, что она соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам, в ней представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники и социальной сферы. Программа целиком удовлетворяет потребность общества и детей в решении актуальных для них задач и содействует формированию у учащихся современных знаний, умений и навыков в области информационных технологий, технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

При реализации образовательной программы используются дистанционные технологии обучения, что позволяет удовлетворить современные требования заказчиков образовательных услуг.

Новизна образовательной программы «Гейм-мастер: Construct» заключается в том, что в программу включен раздел «Воспитание», который обеспечивает условия для организации целостного процесса обучения и воспитания. Воспитание в образовательном пространстве Российской Федерации рассматривается как стратегический общенациональный приоритет. Одной из задач развития дополнительного образования детей, в соответствии с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года», является «организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности.

Педагогическая целесообразность программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Гейм-мастер: Construct» способствует повышению уровня информационной культуры посредством творческой и практической деятельности в области информационных технологий.

В процессе реализации программы используются элементы педагогических технологий в соответствии с целями и задачами детского объединения.

В целях развития познавательной и творческой активности, учащихся используется технология проблемного обучения, при этом перед учащимися последовательно и целенаправленно ставятся познавательные задачи, решая которые учащиеся активно осваивают знание и опыт познавательной деятельности. Для того, чтобы ориентировать учебный процесс на потенциальные возможности учащихся и их реализацию применяется технология развивающего обучения. Технология дифференцированного обучения создает оптимальные условия для выявления,

развития интересов и способностей учащихся. Информационные технологии используются как средство обучения и как инструмент автоматизации учебной деятельности. Эффективно используются и другие технологии: личностно – ориентированного обучения, саморазвития, игрового обучения и другие.

Цели дополнительной общеобразовательной программы. создание условий для развития интереса учащихся к освоению технологий разработки компьютерных игр через использование современного игрового движка Construct как средства эффективной реализации творческого потенциала детей

Задачи:

обучающие:

- сформировать у учащихся целостное представление о жизненном цикле игрового проекта и ролях специалистов в IT-индустрии и познакомить с историей развития вычислительной техники и вкладом отечественных учёных.
- Обучить созданию игровых проектов в среде Construct с использованием событийной логикой (Event Sheets), переменных, физических поведений и системы.
- сформировать навыки оптимизации игровых проектов и подготовить учащихся к самостоятельной разработке, тестированию и презентации итогового игрового продукта.

развивающие:

- способствовать развитию алгоритмического, системного и проектного мышления через планирование игровых механик, декомпозицию задач на этапы и отладку программного кода.
- развивать творческое воображение, креативность и навыки дизайна при создании уникальных персонажей, игровых миров, интерфейсов и визуальных спецэффектов.
- стимулировать познавательный интерес и исследовательские навыки, поощряя самостоятельный поиск решений технических задач, изучение документации и применение нестандартных подходов к реализации игровых механик.

воспитательные:

- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и Самарской области, понимание значения техники в жизни российского общества, уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воспитывать информационную культуру, понимание основ авторского права,

профессиональной этики в IT и правил цифровой гигиены при работе с ресурсами в сети.

- способствовать развитию навыков сотрудничества, взаимопомощи и коммуникативной культуры через работу в команде (при необходимости), взаимное тестирование проектов и публичную презентацию своих работ.

Возраст учащихся: 10-13 лет. Возраст 10–13 лет является оптимальным для освоения движка Construct. В этот период у подростков активно развивается абстрактное и проектное мышление, позволяющее планировать сложные задачи и работать с логикой событий. Визуальная среда Construct идеально соответствует этим особенностям: она делает сложные программные концепции наглядными, снижая порог вхождения и знакомя с принципами, лежащими в основе профессиональных инструментов. Кроме того, в этом возрасте сильна потребность в творческом самовыражении. Программа позволяет создавать полноценные игровые проекты, что способствует развитию самостоятельности и формирует устойчивый интерес к IT как к будущей профессии. Таким образом, содержание курса полностью соответствует интеллектуальным возможностям детей 10–13 лет.

Срок реализации программы: 1 год

Объем программы

№	Год обучения	Кол-во недель в год	Кол-во часов в год
1.	1 год обучения	42	126

Календарный учебный график

Год обучения	Начало учебного года	Окончание учебного года	Количество учебных недель в год	Продолжительность учебного часа	Кол-во учебных занятий в неделю
1	01.09	31.08	42	40 мин.	2

Формы организации образовательного процесса: групповая

Формы обучения: очная, с применением дистанционных технологий

Режим занятий: занятия по образовательной программе проводятся: 2 раза в неделю по 1-2 часа.

Планируемые результаты

Личностные: устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее мотивом; определять общие для всех правила поведения; оценивать усваиваемое содержание учебного материала исходя из личностных ценностей; ориентация на

понимание причин успеха в творческой деятельности; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.

Метапредметные. Познавательные: ориентироваться в своей системе знаний (определять границы знания/незнания); находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях, используя свой жизненный опыт; проводить анализ учебного материала; проводить сравнение, объясняя критерии сравнения; уметь определять уровень усвоения учебного материала.

Регулятивные: определять и формулировать цель своей деятельности; формулировать учебные задачи; работать по предложенному плану, инструкции; высказывать свое предположение на основе учебного материала; осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки в характере сделанных ошибок; осуществлять поиск информации с использованием литературы и сети Интернет.

Коммуникативные: слушать и понимать речь других; уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли; владеть диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка; сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми; формировать собственное мнение и позицию.

Предметные:

Учащийся должен знать:

- этапы проектной деятельности от идеи до финальной презентации.
- принципы работы системы частиц (*Particles*) для создания визуальных эффектов;
- базовые принципы оптимизации производительности проекта.
- принципы работы физических поведений (*Physics Behavior*) и их отличие от стандартного движения;
- концепцию игровых состояний (*Game States*): «Игра», «Пауза», «Конец игры».
- структуру интерфейса движка Construct: назначение макетов (*Layouts*), слоёв (*Layers*) и панели объектов.
- разницу между растровой и векторной графикой, а также назначение форматов файлов (*PNG, JPG*) для игровых ассетов;
- основы авторского права и принципы использования лицензий при работе с цифровым контентом.
- основные этапы разработки игрового проекта и назначение дизайн-документа;

- структуру команды разработчиков и функциональные обязанности ключевых специалистов (гейм-дизайнер, программист, художник, саунд-дизайнер);
- историю развития вычислительной техники и вклад российских учёных и инженеров в мировую науку.

Учащийся должен уметь:

- анализировать известные игры с точки зрения состава команды разработчиков;
- составлять одностраничный дизайн-документ для простой игровой идеи.
- создавать и анимировать простые спрайты персонажей (создание ключевых кадров) в графическом редакторе;
- разрабатывать элементы пользовательского интерфейса (UI);
- подготавливать звуковые эффекты и фоновую музыку для интеграции в проект.
- создавать игровую логику с помощью событийной системы (Event Sheets), используя условия (Conditions) и действия (Actions);
- создавать и использовать глобальные переменные для хранения и отображения игровых данных (счёт, жизни).
- применять физические поведения (Physics Behavior) для создания прототипа игры с реалистичным движением объектов;
- использовать поведение Platformer для создания прототипа игры-платформера;
- программировать логику шутера с видом сверху (Top-Down Shooter), включая движение игрока и создание/выстрел снарядов;
- организовывать переходы между игровыми состояниями (игра, пауза, проигрыш).
- использовать систему частиц (Particles) для создания спецэффектов (взрывы, дым, искры);
- программировать базовый искусственный интеллект (ИИ) для врагов, реализуя логику преследования игрока;
- оптимизировать производительность проекта путём правильной организации событий.
- самостоятельно разрабатывать концепцию игры и планировать её реализацию;
- реализовывать комплексный игровой проект, интегрируя графику, звук и код;
- проводить тестирование проекта, находить ошибки и исправлять их;
- публично представлять свой итоговый проект, объясняя механику игры.

Критерии и способы определения результативности

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование,

выполнение творческих заданий, анализ практических работ, тестирование, участие в конкурсах и викторинах.

По завершению учебного плана каждого раздела оценивание знаний проводится посредством викторины, анализа творческой (практической) работы, проекта.

Применяется 3-бальная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего) Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путем вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения всех разделов программы.

Уровень освоения программы ниже среднего - ребенок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы - объем усвоенных знаний, приобретенных умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса.

Уровень освоения программы выше среднего предполагает освоение учащимся на 70- 100% материала, предусмотренного программой; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу; умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

Оценочные материалы

№ п/п	Показатель	Диагностический инструментарий
1	Количественный	Анализ данных списочного состава

2	Результат образовательной деятельности	Собеседование, наблюдение, интерактивное занятие, анкетирование, выполнение творческих заданий, выполнение практических работ, тестирование, участие в конкурсах, викторинах в течение года.
3	Результаты исследования развития учащихся	- Методика В.С. Юркевич (изучение познавательной активности учащихся) - методика Д.Ж. Морено (изучение межличностных и межгрупповых отношений) - методика О.В. Соловьёва (изучение учебно-познавательной деятельности) - методика Р.В. Овчаровой (изучение коммуникативных склонностей) - методика Ю.М. Орлова (изучение потребности в достижении цели)

2. Учебный план

1 год обучения

№ п/п	Перечень разделов (модулей) содержания образования	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в разработку игр и история технологий	10	3	7
2.	Графический дизайн для игр: создаём свои миры	26	6	20
3.	Основы интерфейса Construct	20	5	15
	Физика, движение и создание жанров	36	6	30
	Пользовательский интерфейс игры	24	6	20
	Итоговый проект и защита	10	1	9
	Итого:	126	25	101

3. Содержание

Содержание программы

Раздел 1. Введение в разработку игр и история технологий

Тема 1. Игровая индустрия и профессии будущего

Теория: Обзор современной игровой индустрии: мобильные, ПК и консольные игры. Кто такой геймдевелопер? Детальный разбор профессий в команде разработки: гейм-дизайнер, программист, художник, саунд-дизайнер, продюсер.

Практика: Викторина «Угадай профессию». Анализ известных игр (Minecraft, Brawl Stars) с точки зрения того, какие специалисты их создавали. Упражнение «Я в геймдеве».

Тема 2. От идеи до релиза: как делают игры

Теория: Этапы разработки: идея и планирование, создание, тестирование и выпуск. Понятие дизайн-документа (GDD) как «технического задания» для игры.

Практика: Практикум «Идея на миллион». Разработка идеи простой игры и составление одностраничного дизайн-документа.

Тема 3. Технологии и Россия: история и современность

Теория: Значение техники для развития общества. Краткий обзор истории вычислительной техники. Обзор вклада российских ученых и инженеров в мировую науку. Примеры успешных российских IT-компаний и игровых студий.

Практика: Подготовка доклада или презентации о выдающемся российском инженере или ученом. Обсуждение того, как современные технологии (включая игры) меняют жизнь в России.

Раздел 2. Графический дизайн для игр: создаём свои миры

Тема 1. Введение в растровую и векторную графику

Теория: Разница между растром (пиксели) и вектором (математические кривые). Форматы файлов (PNG, JPG, SVG). Понятие спрайта (изображение объекта) и тайлсета (набор плиток для фона). Основы работы в графическом редакторе (интерфейс, инструменты «Кисть», «Ластик», «Заливка»).

Практика: Знакомство с интерфейсом редактора Paint.NET. Создание простого пиксель-арта: рисование яблока, звездочки или кристалла. Сохранение в формате PNG.

Тема 2. От пикселя до персонажа

Теория: Основы дизайна персонажа: силуэт, пропорции, цветовая палитра. Что такое ключевые кадры анимации (статика, ходьба, прыжок). Создание кадров для простой анимации.

Практика: Разработка собственного персонажа (герой или враг). Отрисовка спрайта в статике. Создание простой анимации движения (например, 2-3 кадра ходьбы).

Тема 3. Саунд-дизайн: озвучиваем игру

Теория: Роль звука в создании атмосферы игры. Понятие звуковой дорожки (SFX для эффектов, музыка для фона). Поиск бесплатных ресурсов. Основы авторских прав и лицензий (Creative Commons).

Практика: Поиск подходящих звуковых эффектов (выстрел, прыжок, получение монеты) и фоновой музыки на бесплатных ресурсах. Скачивание файлов и их базовая обработка (обрезка, нормализация громкости).

Тема 4. Создание интерфейса (UI)

Теория: Что такое интерфейс пользователя (UI). Основные элементы: кнопки, иконки, полосы здоровья (HP-bar), окна диалогов. Принципы юзабилити.

Практика: Отрисовка элементов интерфейса для своей игры в графическом редакторе. Создание кнопок, иконки оружия, полосы здоровья главного героя.

Раздел 3. Основы интерфейса Construct

Тема 1. Знакомство со средой Construct

Теория: Обзор интерфейса движка: главное меню, панель проекта, макет (Layout), слои (Layers), панель свойств объекта. Типы объектов: спрайт (Sprite), тайловая карта (Tilemap), текст (Text).

Практика: Создание нового проекта. Настройка размера окна игры. Добавление фонового изображения на слой "Background". Размещение главного героя (спрайта) на слое "Game".

Тема 2. Понятие «Событие» (*Event*) и «Действие» (*Action*)

Теория: Главная концепция Construct: логика «Если — То» (*If — Then*). Структура события: Условие (*Condition*) + Действие (*Action*). Примеры условий («Клавиша нажата», «Столкновение») и действий («Установить позицию», «Уничтожить»).

Практика: Создание простого проекта «Кот ловит яблоки». Программирование движения кота стрелками. Создание события: Условие — «Кот касается Яблока», Действие — «Уничтожить Яблоко».

Тема 3. Работа с переменными

Теория: Понятие переменной. Типы данных: числа и строки. Разница между глобальными переменными (доступны везде) и локальными/экземплярными.

Практика: Создание глобальной переменной `Score`. Программирование логики: при уничтожении яблока значение переменной `Score` увеличивается на 1 (`Score = Score + 1`).

Раздел 4. Физика, движение и создание жанров

Тема 1. Работа с физическим поведением (*Physics Behavior*)

Теория: Понятия гравитации, массы, упругости (bounciness) и трения. Как поведение *Physics* отличается от стандартного движения.

Практика: Создание прототипа игры в стиле *Angry Birds*. Добавление поведения *Physics* объектам. Создание рогатки/пушки для запуска снаряда.

Тема 2. Изучение поведения *Platform*

Теория: Особенности поведения *Platformer*. Гравитация, прыжки, лестницы, платформы-прыгунки. Настройка параметров ускорения и торможения персонажа.

Практика: Создание прототипа классического платформера. Программирование управления персонажем (влево/вправо/прыжок) с помощью поведения *Platform*.

Тема 4. Создание шутера с видом сверху (*Top-Down Shooter*)

Теория: Особенности управления в *Top-Down* играх (8 направлений или WASD). Логика создания пули.

Практика: Программирование движения игрока по 8 направлениям. Создание события стрельбы: создание клона пули из дула оружия при нажатии пробела/кнопки.

Тема 5. Создание меню паузы и экрана «Game Over»

Теория: Понятие игровых состояний (*Game States*): *Game Playing*, *Paused*, *Game Over*. Изменение логики игры при переходе между этими состояниями.

Практика: Создание кнопки паузы на экране. Программирование логики остановки времени при паузе. Создание события проигрыша (например, при падении за пределы экрана) и отображения текста/кнопки «Game Over».

Раздел 5. Пользовательский интерфейс

Тема 1. Углублённая работа с текстом

Теория: Объект «Текст» (*Text Object*) как элемент UI. Привязка текста к переменным. Использование выражений для отображения данных.

Практика: Создание объекта текста на экране с именем `ScoreText`. Настройка его значения (конкатенация текста и переменной).

Тема 2. Работа с частицами (*Particles*)

Теория: Понятие системы частиц. Применение для создания спецэффектов: взрывы, огонь, дым, магия, следы от выстрелов.

Практика: Добавление объекта *Particles* на сцену. Настройка его свойств (цвет, размер, скорость) для создания эффекта взрыва при уничтожении врага или выстрела из оружия.

Тема 3. Программирование поведения врагов

Теория: Введение в искусственный интеллект (ИИ) для игр. Логика преследования: проверка расстояния до игрока. Условные переходы в событиях.

Практика: Создание врага со здоровьем. Программирование логики: «Если игрок находится ближе чем на 300 пикселей, двигаться к нему». Добавление механики атаки врага.

Тема 4. Оптимизация проекта

Теория: Понятие оптимизации игры. Правило: события должны срабатывать только тогда, когда это необходимо.

Практика: Анализ готового проекта на наличие неоптимальных событий (например, проверка столкновения всех врагов со всеми пулями каждую секунду). Переписывание логики с использованием семейств (*Families*) или триггеров (*Triggers*) для оптимизации.

Раздел 6. Итоговый проект и защита

Тема 1. Разработка концепции игры

Теория/Практика: Работа над дизайн-документом финального проекта. Выбор жанра, проработка механик, разработка сюжета и визуальный стиль будущей игры.

Тема 2. Работа над проектом

Теория/Практика: Самостоятельная реализация проекта под руководством педагога. Применение всех полученных знаний: кодирование событий, импорт собственной графики и звука, создание интерфейса.

Тема 3. Тестирование и отладка

Теория/Практика: Роль QA-инженера (тестировщика). Учащиеся меняются проектами друг с другом, ищут ошибки («баги») и оставляют обратную связь по улучшению геймплея.

Тема 4. Итоговое занятие

Теория/Практика: Презентация проектов («Питчинг»). Каждый учащийся или команда представляет свою игру группе, рассказывает о процессе создания и демонстрирует геймплей.

4. Воспитание

Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания учащихся

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация учащихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование 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.

Задачи воспитания по программе являются:

- усвоение учащимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и Самарской области, понимание значения техники в жизни российского общества, уважения к достижениям в технике своих земляков;
- формирование и развитие личностного отношения учащихся к учебным занятиям, к собственным нравственным позициям и этике поведения в детском коллективе;
- приобретение учащимися опыта участия в технических проектах и их оценки;
- социализация, самореализация при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания учащихся по программе:

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;
- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;
- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим.

Формы и методы воспитания

Решение задач просвещения учащихся, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом

учебном занятии.

Основной формой воспитания учащихся при реализации программы является организация их взаимодействия на учебных занятиях при решении технических упражнений, заданий, разработке и реализации проектов. Значимую роль в воспитании имеет участие в городских, областных и Всероссийских конкурсах технического творчества, в массовых мероприятиях от учрежденческого до областного уровней.

В воспитательной деятельности с учащимися по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей), метод упражнений, метод переключения деятельности, метод развития самоконтроля и самооценки учащихся, стимулирования и поощрения.

Работа с родителями (законными представителями) осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- творческого взаимодействия при подготовке и проведении различных массовых мероприятий.

Диагностика результатов воспитательной работы осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- отзывов, опросов родителей (законных представителей), беседы с учащимися, отзывы других участников мероприятий и др.

Воспитательная работа осуществляется на основной учебной базе во Дворце творчества детей и молодежи в рамках учебных занятий, массовых мероприятий.

Календарный план воспитательной работы

№	Наименование мероприятия	Дата	Практический результат
1	«Дни открытых дверей»	сентябрь	Фотоматериалы с выступлением учащихся
2	Участие в конкурсах, чемпионатах по информатике	В течении года	Анализ выступлений. Грамоты, сертификаты
3	Новогодний праздник «Серебряный ключик»	Декабрь	Фотоматериалы
4	Встреча с ветеранами СВО	Февраль	Фотоматериалы
5	Родительские собрания «Роль дополнительного образования в воспитании	Сентябрь	

	учащихся» «Итоги работы за год»	Май	
6	Городской праздник «Широкая масленица»	Февраль- март	Фотоматериалы
7	Участие в акции «Мы помним, мы гордимся»	май	Фотоматериалы
8	Участие в общеучрежденческих мероприятиях	В течении года	Фотоматериалы

5. Ресурсное обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

Образовательная деятельность	Формы организации
Учебная деятельность	Теоретические и практические занятия, занятие-беседа, видеоурок, занятие-соревнование, занятие-импровизация, конкурсы, олимпиады, проектная деятельность
Воспитательная деятельность	Защита проектов, учрежденческие и городские массовые мероприятия, социально-значимые мероприятия

Методические материалы

№ п/п	Деятельность	Средства
1	Методы обучения	Словесный, наглядный, практический, игровой и т.д.
2	Методы воспитания	Убеждения, поощрения, стимулирования, мотивации
3	Педагогические технологии	Развивающего обучения, дифференцированного обучения, игрового обучения, личностно-ориентированного обучения, дистанционные образовательные технологии и т. д.
4	Дидактические материалы	Раздаточные материалы, задания, упражнения и т.д.

Для реализации образовательной программы используются все основные виды методической продукции. Для разъяснения приемов и методов, анализа опыта, описания педагогических технологий, пропаганды наиболее важных и актуальных направлений педагогической деятельности разработаны информационно-пропагандистская методическая продукция (методическое описание, аннотация, информационный плакат, информационно – методическая выставка). Для указания и разъяснения цели и порядка действия, технологии и методики организации образовательного процесса, проведения мероприятий разработана организационно-инструктивная методическая продукция (инструктивно – методическое письмо, методическая записка, методическая памятка, методическая рекомендация, методическая разработка, тематическая папка). С целью иллюстрации и более полного раскрытия темы, отраженную в других видах методической продукции, разрабатываются прикладная методическая продукция (сценарий, тематическая подборка, картотека, положения о соревнованиях, учебно–методический материал). Методическое обеспечение образовательной программы соответствует современным требованиям и обеспечивает высокий уровень результативности образовательной деятельности.

Материально – техническое обеспечение

1. **Компьютерная техника:** персональные компьютеры или ноутбуки в количестве, соответствующем числу учащихся; мониторы, клавиатура и мышь для каждого рабочего места; наушники с микрофоном для индивидуальной работы со звуком и коммуникации.
2. **Программное обеспечение:** среда визуального программирования *Construct*; веб-браузер (*Google Chrome*, *Mozilla Firefox* или аналоги); графический редактор для растровой графики *Paint.NET*; аудиоредактор для обработки звука; операционная система не ниже *Windows* или актуальная версия *macOS/Linux*.
3. **Сетевое и периферийное оборудование:** локальная сеть с высокоскоростным доступом в интернет; проектор и проекционный экран или интерактивная доска для демонстрации материала; принтер или МФУ для печати учебных материалов и инструкций.
4. **Организация рабочего пространства:** столы и стулья, соответствующие санитарно-гигиеническим нормам для учащихся; кабинет с хорошим уровнем естественного и искусственного освещения и исправной системой вентиляции.

6. Список литературы

1. Андрианова, Н. Как создавать истории. Основы игровой сценаристики / Н. Андрианова, С. Яковлева. — Москва : Эксмо, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-04-176789-1.
2. Голиков, С. В. Ваши первые две игры на Construct : самоучитель / С. В. Голиков. — Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2021. — 272 с
3. Зубек, Р. Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться / Р. Зубек ; [пер. с англ.]. — Москва : Эксмо, 2025. — 240 с. — ISBN 978-5-04-182345-6.
4. Караванский А. Н. Применение редактора Construct в процессе разработки обучающих игр / А. Н. Караванский // Вестник современных исследований. — 2021. — № 5-3(46). — С. 257-260.
5. Козлов, А. Архитектура видеоигровых миров / А. Козлов [и др.]. — Москва : АСТ, 2023. — 288 с. — ISBN 978-5-17-154321-8.
6. Лемаршан, Р. Игровая разработка без боли и кранчей : как создать здоровую рабочую среду / Р. Лемаршан ; [пер. с англ.]. — Санкт-Петербург : Питер, 2022. — 368 с.
7. Сабиров, А. Игра как бизнес. От мечты до релиза / А. Сабиров. — Москва : Эксмо, 2024. — 416 с.
8. Сабиров, В. Игра в цифры. Как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше / В. Сабиров. — Москва : Эксмо, 2021. — 368 с.
9. Сильвестр, Т. Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр / Т. Сильвестр ; [пер. с англ.]. — Москва : Эксмо, 2022. — 464 с. — ISBN 978-5-04-115772-1.
10. Шелевер Л. В. Construct 2 – создание приложений с нуля // International scientific review. 2020. №LXVI. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/construct-2-sozдание-prilozheniy-s-nulya> (дата обращения: 16.05.2026).