

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Центр цифрового образования детей «IT-куб» «Солнечный»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 4 от 28.05.2026 г

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
_____ А. Н. Слизько
Приказ № 751-д от 28.05. 2026 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Студия разработки игр»
Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 8-12 лет
Срок реализации: 8 месяцев
Объем программы: 50 часов

СОГЛАСОВАНО:
Начальник центра цифрового
образования детей
«IT-куб» «Солнечный»
_____ О. А. Чуенко
«14» мая 2026 г.

Авторы-составители:
Атаниязова Е.А., педагог
дополнительного образования,
Киселева Т. В., методист,
Кобелева О.В., педагог-
организатор

г. Екатеринбург, 2026 г.

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

В настоящее время разработка мобильных приложений переросла из узконаправленной сферы технологий в самостоятельный рынок. Вместе с этим мобильная индустрия представляет собой пока ещё растущую отрасль. Всё больше людей используют смартфоны и планшеты в повседневной жизни для различных задач, что способствует постоянному росту спроса на новые приложения. В результате для мобильных устройств создается всё больше программных решений.

Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия разработки игр» предполагает обучение основам программирования мобильных устройств в целях развития личности ребенка через включение в творческую деятельность и использование технических средств ИКТ в повседневной жизни. Программа ориентирована на детей младшего и среднего школьного возраста и нацелена на развитие интереса у обучающихся к практической работе с мобильными устройствами и программами, формированию представлений об основных правилах и методах программирования мобильных устройств, развитию у обучающихся логического мышления, конструкторских способностей в процессе моделирования и экспериментов.

В рамках занятий обучающиеся познакомятся со средой визуального программирования G-Develop 5, научатся создавать мобильные приложения для Android, протестируют эти приложения на своих мобильных устройствах и по окончании обучения смогут разработать собственный итоговый учебный продукт – мобильное приложение. Творческая проектная деятельность обучающихся по созданию приложений для мобильных устройств позволяет наглядно увидеть результаты своей работы и оценить полезность и значимость развития навыков программирования для жизни.

1.1.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия разработки игр» имеет техническую направленность.

Ориентирована на развитие навыков программирования и проектирования программ под платформу Android.

1.1.2. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия разработки игр» разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми актами и государственными программными документами:

– Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 11.03.2025);

– Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ (ред. от 23.11.2024) «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2025);

– Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025);

– Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 21.02.2025) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;

– Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (I этап), и II этапом реализации указанной Концепции

(2025–2030 годы), утверждённым распоряжением Правительства Российской Федерации от 01.07.2025 № 1745-р;

– Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

– Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023 г. и действует по 28.02.2029);

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» ред. от 21.04.2023г. (с изм. и доп., вступ. в силу с 04.06.2023);

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648–20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (с изм. и доп., вступ. в силу с 30.08.2024);

– Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Письмо Минобрнауки России № 09–3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

– Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»;

– Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами (письмо Минпросвещения России от 23.01.2026 № АБ-254/06);

– Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

– Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи», утвержденного приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 18.05.2026 г. №703-Д;

– Устав образовательной организации ГАНОУ СО «Дворец молодежи», приказ от 08.04.2024г. № 571-Д.

1.1.3. Актуальность программы. Создание приложений для мобильных устройств является одним из популярных и востребованных технических направлений в современном мире. Среда визуального программирования позволяет познакомиться с процессом создания мобильных приложений и научить создавать приложения обучающихся с минимальными навыками в области алгоритмизации и программирования.

Данная программа является хорошей базой для перехода на более сложные программы обучения. Так, по итогам успешного освоения программы, обучающийся может быть зачислен на другие общеразвивающие программы центра, которые представляет собой более углублённое и профессионально ориентированное изучение языков программирования и конструирования.

Занятия по данной программе помогут обучающимся выявить свои интересы, связанные с программированием, поможет в дальнейшей профессиональной ориентации и выборе профессии.

1.1.4. Отличительной особенностью программы является ее основание на принципах погружения в среду визуального программирования. Обучающиеся познают основы программирования на практических примерах, разбирая реальные существующие задачи, выполняя на каждом занятии учебные проекты. Настоящая программа является одним из механизмов формирования творческой личности, умение ориентироваться в современном обществе, формирует мышление современного человека, основанное на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий.

Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно–практического опыта. В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий по созданию мобильных приложений. Во втором образовательном блоке основной упор делается на самостоятельную работу детей над собственными проектами. В процессе прохождения образовательного курса, обучающиеся смогут привести свою работу от простого шаблона, к полноценному самостоятельному приложению.

1.1.5. Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия разработки игр» предназначена для детей в возрасте 8–12 лет, проявляющих интерес к компьютерным технологиям.

Формы занятий - групповые. Количество обучающихся в группе от 10 до 12 человек. Состав групп постоянный.

Возрастные особенности группы

Выделенные нами возрастные периоды при формировании групп:

– 8 лет – детство. Созревание психических и физиологических структур головного мозга. Становление готовности к систематическому учебному труду. Стремление к гармонии в отношениях со сверстниками и взрослыми, диалоговому контакту с ними. Превосходство над ребёнком со стороны взрослого или сверстника приводят его к ощущениям собственной неполноценности. Управление эмоциями и активностью детей осуществляется через создание ситуации успеха. Дисциплинарные способы воздействия на ребёнка блокируют процессы его личностного развития. Учение и обучение – обеспечивают ведущую роль в умственном развитии детей. В работе с данной возрастной группой главная функция педагога сводится к гармонизации всех видов отношений ребёнка в процессе его умственного развития, или учение и обучение в условиях гармоничных отношений. Так достигается полнота психофизиологического развития в период детства.

– 9–12 лет – предподростковый период. Накопление ребёнком физических и духовных сил. Стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Возраст, который является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственных отношений к жизни. Благоприятный возраст для развития способностей к рефлексии. Высокая потребность в признании своей личности взрослыми, стремление к получению от них оценки своих возможностей. Задача педагога – регулярно создавать повод для этих проявлений каждому ребёнку. Например, периодическая презентация достижений детей их родителям

Содержание программы учитывает возрастные психологические особенности детей 8–12 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. На данном этапе ведущей для ребёнка становится учебная деятельность. Этот возраст характеризуется тем, что происходит

перестройка познавательных процессов ребёнка: формируется произвольность внимания и памяти, мышление из наглядно-образного преобразуется в словесно-логическое и рассуждающее, формируется способность к созданию умственного плана действий и рефлексии.

1.1.6. Режим занятий: продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа, продолжительность одного академического часа – 45 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся – 1 раз в неделю.

1.1.7. Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 8 месяцев.

1.1.8. Форма обучения очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.)

1.1.9. Объём общеразвивающей программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 50 академических часов.

1.1.10. Уровень общеразвивающей программы – стартовый.

1.1.11. Место проведения занятий: Центр цифрового образования детей «ИТ- куб» «Солнечный» г. Екатеринбург, ул. Чемпионов, 11.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: развитие компетенций в области создания интерактивных мобильных приложений для устройств на базе ОС Android.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд образовательных, развивающих и воспитательных **задач**:

Обучающие:

- изучить основные возможности среды программирования G-Develop 5 для разработки мультимедийных и игровых проектов;
- обучить программированию технических устройств;
- обучить основам алгоритмизации;
- сформировать навыки проектной деятельности: от идеи и планирования до полноценной реализации, тестирования и презентации собственного мобильного приложения.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к программированию и техническим видам творчества;
- способствовать развитию умения планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его;
- способствовать повышению навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.

Воспитательные:

- способствовать развитию навыков коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности;
- способствовать развитию настойчивости в достижении результата;
- способствовать развитию целеустремлённости, организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим;

– способствовать развитию навыков публичных выступлений и презентации своих проектов.

1.3. Содержание программы

1.3.1 Учебный (тематический) план

Таблица 1

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы программирования мобильных приложений в среде G-Develop 5		44	15	29	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Входной контроль. Лекция «Что значит быть честным». Основы создания программ для мобильных устройств. Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств G-Develop 5	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
1.2	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
1.3	Основные компоненты приложения	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
1.4	Среда визуальной разработки «Piskel»	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
1.5	Основы графики в приложениях	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
1.6	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
1.7	Создание анимации	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
1.8	Изучение основных механик в играх	2	1	1	Устный опрос, практическая работа
1.9	Контрольное тестирование по темам 1-го раздела	2	0	2	Практическая работа
Раздел 2. Проектная деятельность		6	0	6	
2.1	Работа над проектами	4	0	4	Практическая работа
2.2	Защита проектов	2	0	2	Защита проектов
	Итого	50	15	35	

Содержание учебного (тематического) плана

Раздел 1. Основы программирования мобильных приложений в среде G-Develop 5

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Входной контроль.
Лекция «Что значит быть честным». Основы создания программ для мобильных устройств. Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств G-Develop 5

Теория: принципы разработки мобильных приложений. Интерфейс программной среды G-Develop 5. Режимы «Сцена» и «События». Основные компоненты среды программирования. Свойства компонентов. Событийное программирование в среде G-Develop 5. Режим предпросмотр.

Практика: мое первое приложение.

Тема 1.2. Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»

Теория: обзор режимов и возможностей. Компоненты. Обзор способов запуска мобильного приложения на устройства.

Практика: работа с компонентами. Установка мобильного приложения на телефон. Запуск мобильного приложения на ПК.

Тема 1.3. Основные компоненты приложения

Теория: дизайн приложения и программирование компонентов. Разработка приложений, содержащих мультимедиа-объекты (изображения и аудио ресурсы). Компоненты «Звук» и «Кнопка».

Практика: приложение «Загадка». Приложение «Колокольная галерея».

Тема 1.4. Среда визуальной разработки «Piskel»

Теория: использование среды визуальной разработки для покадровой отрисовки изображений. Использование слоев.

Практика: приложение «GIF анимация».

Тема 1.5. Основы графики в приложениях

Теория: экран приложения и его свойства. Растровая и векторная графика. Эффекты размытия.

Практика: приложение «Превращение». Приложение «Перемещение».

Тема 1.6. Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка

Теория: принципы задания цветов для приложений. Модель RGB. Использование списков для формирования случайного цвета. Способы создания приложений с использованием компонента «Спрайт». Сцена и координатная сетка. Настройка параметров сцены. Работа с компонентом «Текст»

Практика: приложение «Фонарик». Приложение «Конфетти». Приложение «Раскраска».

Тема 1.7. Создание анимации

Теория: компоненты «Спрайт» и «Тайловый спрайт». Основные анимации главных персонажей игр.

Практика: приложение «Параллакс». Приложение «Управление объектом».

Тема 1.8. Изучение основных механик в играх

Теория: механики персонажа. Механика NPC. Механика сбора предметов. Механика взаимодействия с предметами.

Практика: приложение «Сундук».

Тема 1.9. Контрольное тестирование по темам 1-го раздела

Практика: контрольное тестирование

Раздел 2. Проектная деятельность

Тема 2.1. Работа над проектами

Теория: пользовательские элементы для отображения списочных данных.

Практика: техническая проработка проектов.

Тема 2.2. Защита проектов

Практика: защита проектов.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание основных возможностей среды программирования G-Develop 5 для разработки мультимедийных и игровых объектов;
- умение программировать технические устройства;
- знание основ алгоритмизации и логического мышления;
- навык проектной деятельности: планирование, тестирование, презентация собственного мобильного приложения.

Метапредметные результаты:

- проявление интереса к сфере программирования и техническим видам творчества;
- умение планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его;
- умение проявлять навык работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию;
- умение анализировать собственные ошибки и вносить коррективы в созданные проекты.

Личностные результаты:

- проявление навыка коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности;
- проявление упорства в достижении результата;
- проявление целеустремлённости, организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим;
- умение презентовать результаты своей работы, аргументировать свои решения и отвечать на вопросы.

**II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации
общеразвивающей программы**

2.1. Календарный учебный график на 2026–2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	25
2.	Количество часов в неделю	2
3.	Количество часов на учебный год	50
4.	Недель в I полугодии	Определяется рабочей программой
5.	Недель во II полугодии	Определяется рабочей программой
6.	Начало занятий	С момента формирования группы
7.	Окончание учебного года	Определяется рабочей программой

2.2. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально–техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПиН 2.4.3648–20 для учреждений дополнительного образования;
- кабинет с 12 рабочими местами для обучающихся, рабочим местом для преподавателя;
- качественное освещение;
- интернет-соединение.

Оборудование:

- ноутбук преподавателя HP Pavilion Gaming laptop 17 в комплекте;
- ноутбук обучающегося Lenovo v340-17iwl в комплекте с мышью – 12 шт;
- интерактивная панель smart vision DC75-E4с подставкой;
- Wi-fi роутер keenetic Ultra
- смартфон и планшет на системе Android (для отладки);
- доска магнитно–маркерная настенная, флипчарт.

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- бумага А4;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

Информационное обеспечение:

- операционная система Linux;
- Yandex Browser;
- программное обеспечение G-Develop 5;
- программное обеспечение Visual Studio;
- программное обеспечение BlueStacks.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, соответствующие профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н).

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий, отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающегося.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по ходу занятия и по результатам выполнения поставленной задачи. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, практическая работа, оценка работоспособности выполненной программы, наблюдение.

Оценивая личностные качества и метапредметные результаты обучающихся, проводится наблюдение, отслеживание динамики изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей (Приложение 1, 2).

Промежуточный контроль по первому разделу модуля производится в форме тестирования (Приложение 3). За каждый правильный ответ - 2 балла, максимальное количество баллов – 20.

В конце учебного года, обучающиеся проходят защиту индивидуальных/групповых проектов. Индивидуальный/групповой проект оценивается формируемой комиссией. Для оценивания членам комиссии рекомендуется использовать бланк оценки проектов (Приложение 4). Итоговая аттестация обучающихся осуществляется по 20-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3:

Таблица 3

Уровень освоения программы по окончании обучения

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–6 баллов	Низкий
7–14 баллов	Средний
15–20 баллов	Высокий

2.4. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – образовательный процесс осуществляется в очной форме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В образовательном процессе используются следующие **методы обучения**:

- словесный (беседа, опрос, дискуссия и т. д.);
- игровой;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
- метод проектов;
- наглядный (демонстрация схем, таблиц, диаграмм, использование технических средств);
- практический (практические задания, решение задач, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.).

Программа предполагает групповую и индивидуальную формы обучения.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания раздела, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Формы организации образовательного процесса:

- *фронтальная* – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются интернет-ресурсы;

– *групповая* – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа делится на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;

– *индивидуальная* – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило, данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе.

Формы организации учебного занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного раздела: беседа, лекция, тестирование, практическое занятие, защита проектов.

Педагогические технологии: индивидуализация обучения; групповое обучение; коллективное взаимообучение; дифференцированное обучение; развивающее обучение; игровая деятельность; коммуникативная технология обучения.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий. Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

2.5 Воспитательная работа на 2026 – 2027 учебный год

Воспитательная работа призвана обеспечить гармоничное сочетание технического образования с развитием личности, поддержать интерес к инновациям, стимулируя социальную активность. С целью содействия всестороннему развитию обучающихся, включая формирование их информационно-технологических компетенций, этического отношения к технологиям, а также укрепление морально-нравственных и гражданских ценностей ЦЦОД «ИТ-куб» «Солнечный» осуществляет организацию различных воспитательных мероприятий.

В начале учебного года педагог-организатор проводит серию мероприятий в учебных группах на знакомство и сплочение коллектива. Показателем успешной организации воспитательной деятельности выступает вовлеченность обучающихся в проводимые мероприятия. Вовлеченность обучающихся – это уровень активного участия и эмоциональной включенности в процесс обучения.

Цель воспитания - формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, гражданской идентичности, трудолюбия, ответственности, уважения к культурному наследию России и Свердловской области, а также развитие социально-эмоционального интеллекта и навыков коллективного взаимодействия.

Задачи воспитания:

- содействовать присвоению обучающимися традиционных российских духовно-нравственных ценностей (жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность);
- формировать у обучающихся активную жизненную позицию, готовность к участию в общественно значимой деятельности;
- развивать коммуникативные навыки, культуру поведения, умение работать в команде, эмпатию и уважение к другим людям;

- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью, безопасному поведению в природной и городской среде.

Целевые ориентиры воспитания:

Формирование первоначальных представлений о нормах поведения в коллективе, бережном отношении к результатам труда, уважении к старшим.

Формы и методы воспитания:

- беседы, этические диалоги;
- коллективные творческие дела (праздники, акции, выставки);
- проектная и исследовательская деятельность социальной направленности;
- экскурсии;
- встречи с интересными людьми, представителями профессий;
- участие в волонтерских акциях, конкурсах, соревнованиях, экскурсиях.

Условия воспитания:

- создание воспитывающей среды в учебной группе и структурном подразделении;
- поддержка детских инициатив, самоуправления;
- взаимодействие с семьёй, общественными организациями, учреждениями культуры и спорта;
- использование ресурсов региональной системы дополнительного образования, в том числе навигатора дополнительного образования детей Свердловской области.

Оценивая результаты, педагог – организатор проводит наблюдение за обучающимися, отслеживает динамику развития отношения обучающихся к учебной деятельности, окружающей действительности и взаимодействию между собой.

Календарный план воспитательной работы на 2026 – 2027 учебный год

Таблица 4

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Детям о коррупции» - беседа с обучающимися	сентябрь- октябрь	Беседа, презентация	Формирование антикоррупционного мировоззрения у обучающихся. Фото и видеоматериалы.
2.	Игры на знакомство и командообразование в учебных группах.	сентябрь- октябрь	игра, тренинг	Объединение обучающихся в слаженный коллектив, развитие навыков работы в команде. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте.
3.	Дни науки в IT- куб: интеллектуальная игра об открытиях и изобретениях	февраль	игра	Общеинтеллектуальное и гражданское воспитание, знакомство с достижениями русской науки. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте.
4.	Мастер-класс «Подготовка защитного слова и презентации»	март	игры, мастер- классы	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте.
5.	Комплекс мероприятий ко Дню Победы в IT- куб	май	Игры, мастер- классы, викторины	Общеинтеллектуальное и гражданское воспитание, знакомство с главными событиями русской истории. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
6.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в конкурсных мероприятиях разного уровня	в течение года	конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT- знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте.

7.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в мероприятиях IT- куб	в течение года	конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте.
8.	Презентация итогов проектной деятельности: мастер-класс по публичной презентации проекта	март	Мастер-класс	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области информационных технологий. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте
9.	Итоговая защита проектов обучающихся	март-апрель	Очная защита проектов (предварительный этап; итоговый этап)	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области информационных технологий. Фото и видеоматериалы. Серия постов в ВКонтакте

2.6. Список литературы

Литература, использованная при составлении программы:

1. Вудкок Дж., Вордерман К. «Программирование для детей». - М.: МИФ, 2019. – 204 с.
2. Гриффитс, Д. Head First. Программирование для Android/ Д. Гриффитс. — Санкт-Петербург: Питер, 2023. — 704 с.
3. Лемаршан, Р. Игровая разработка без боли и кранчей. Как выжить в игровой индустрии и сохранить вдохновение / Р. Лемаршан. — Издательство: «Эксмо», 2024. — 559 с.
4. Прасти, Н. Блокчейн. Разработка приложений. / Н. Прасти. - СПб.: BHV, 2019. - 256 с.
5. Шуваев, Я. А. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Я. А. Шуваев. — Москва: Бомбора, 2022. — 240 с.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Аделекан, И. Kotlin. Программирование на примерах/ И. Аделекан. — Санкт-Петербург: БХВ, 2020. — 432 с.
2. Дарвин, Я. Ф. Android. Сборник рецептов. Задачи и решения для разработчиков приложений / Я. Ф. Дарвин. — Москва: Диалектика, 2019. — 768 с.

Интернет–ресурсы

1. Науменко О. М. Творчествоведение на современном этапе. Академия творческоведческих наук и учений [электронный ресурс] URL:<http://atnu.narod.ru/tvorit.html> (дата обращения: 05.06.2026).
2. Android Developers — сборник документации и руководств по разработке мобильных приложений под Android. — URL: <https://developer.android.com/> (дата обращения: 05.06.2026).
3. Code Basics: обучение базовым аспектам языков программирования от образовательной платформы Hexlet. — URL: <https://ru.code-basics.com/> (дата обращения: 05.06.2026)

Бланк наблюдения за достижениями обучающимися метапредметных результатов

Направление / Группа _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ												Итого
		проявление навыков пространственного мышления			проявление умения оценивать правильность выполнения задания			проявление умения планировать результат и добиваться поставленных целей			развитие внимательности к деталям			
		Диагностика												
		Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая	

Значение показателя по группе:

3 балла – качество проявляется систематически

2 балла – качество проявляется ситуативно

1 балл – качество не проявляется

1–1.7 – низкий уровень развития качества в группе

1.8–2.5 – средний уровень развития качества в группе

2.6–3 – высокий уровень развития качества в группе

Бланк наблюдения за динамикой личностного развития обучающихся

Направление / Группа _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ												Итого
		проявление этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения			проявление инициативности и стремления к поиску новых решений и идей			проявление интереса к саморазвитию			проявление умений по преодолению трудностей			
		Диагностика												
		Входная	Промеж уточная	Итогова я	Входная	Промеж уточная	Итогова я	Входная	Промеж уточная	Итогова я	Входная	Промеж уточная	Итогова я	

Значение показателя по группе:

3 балла – качество проявляется систематически

2 балла – качество проявляется ситуативно

1 балл – качество не проявляется

1–1.7 – низкий уровень развития качества в группе

1.8–2.5 – средний уровень развития качества в группе

2.6–3 – высокий уровень развития качества в группе

**Пример контрольного тестирования по разделу 1.
Основы программирования мобильных приложений в среде G-Develop 5.
(За каждый правильный ответ – 2 балла, максимальное
количество баллов – 20)**

1. Что такое переменная в программировании?

- a) Инструкция, которая выполняет операцию
- b) Место в памяти, где хранится значение
- c) Синтаксическая ошибка в коде
- d) Термин, используемый для описания интерфейса

2. Что такое цикл в программировании?

- a) Структура данных, используемая для хранения элементов
- b) Блок кода, который выполняется несколько раз
- c) Способ организации кода в функции
- d) Термин, используемый для описания ошибки в коде

3. Что такое функция в программировании?

- a) Блок кода, который можно вызвать по имени
- b) Значение, которое возвращает программа
- c) Тип данных, используемый для хранения текста
- d) Оператор, используемый для сравнения значений

4. Что такое массив в программировании?

a) Структура данных, используемая для хранения нескольких значений
в одной переменной

- b) Оператор, используемый для выполнения математических операций
- c) Блок кода, который выполняется несколько раз
- d) Термин, используемый для описания ошибки в коде

5. Что такое рекурсия в программировании?

- a) Процесс, при котором функция вызывает саму себя
- b) Процесс, при котором программа выполняется без остановки
- c) Процесс, при котором переменная изменяет свое значение
- d) Процесс, при котором программа обрабатывает ввод пользователя

6. Что такое «if» в программировании?

- a) Блок кода, который выполняется, если определенное условие истинно

- b) Блок кода, который выполняется несколько раз
- c) Блок кода, который выполняется после каждого цикла
- d) Блок кода, который выполняется перед каждым циклом

7. Что такое «for» в программировании?

- a) Блок кода, который выполняется несколько раз
- b) Блок кода, который выполняется, если определенное условие истинно
- c) Блок кода, который выполняется после каждого цикла
- d) Блок кода, который выполняется перед каждым циклом

8. Что такое «syntax error» в программировании?

- a) Ошибка, которая происходит, когда программа не может выполнить инструкцию
- b) Ошибка, которая происходит, когда в коде есть ошибка в синтаксисе
- c) Ошибка, которая происходит, когда программа не может найти файл
- d) Ошибка, которая происходит, когда программа не может подключиться к интернету

9. Что такое «boolean» в программировании?

- a) Тип данных, который может принимать только два значения: истина или ложь
- b) Тип данных, который может принимать любое числовое значение
- c) Тип данных, который может принимать любое текстовое значение
- d) Тип данных, который может принимать любое значение даты или времени

10. Что такое «null» в программировании?

- a) Значение, которое представляет отсутствие значения или отсутствие определенного объекта
- b) Значение, которое представляет ошибку в коде
- c) Значение, которое представляет конец строки
- d) Значение, которое представляет начало строки

Бланк оценки итоговой проектной работы

№ Группы _____

Дата _____

№ п/п	ФИО	Сложность работы (от 0 до 5 баллов)	Соответствие работы заданным целям (от 0 до 5 баллов)	Степень владения специальными терминами (от 0 до 5 баллов)	Степень увлечённости процессом и стремление к оригинальности при выполнении задания (от 0 до 5 баллов)	Итого
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Аннотация

Программа «Студия разработки игр» имеет техническую направленность. Данное направление способно сформировать у обучающихся целостное представление о мире программирования, написанию алгоритмов, построение кода программы.

Разработка мобильных приложений на базе Android на сегодняшний день востребована ввиду высокой популярности данной ОС. Поэтому обучение по данной программе – это комбинирование исследовательской деятельности с изучением основ компьютерной грамотности, программирования и создания проектов в среде визуального программирования G-Develop 5.

Цель программы: освоение обучающимися основ программирования посредством разработки приложений для мобильных устройств на основе ОС Android.

Программа рассчитана на обучающихся 8 – 12 лет.

Объём общеразвивающей программы: 50 академических часов.

Срок освоения общеразвивающей программы: 8 месяцев.

Длительность одного занятия – 2 академических часа, периодичность занятий – 1 раз в неделю.