

Управление образования администрации ЗАТО Александровск  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества «Дриада»

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом

МАУДО «ДТТ «Дриада»

Протокол № 12 от 15.05.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУДО «ДТТ «Дриада»

И.Г. Гелегина

«26» мая 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

## **«Разработка игр»**

(1 модуль)

Возраст обучающихся: 9-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Уровень программы: стартовый

Автор-составитель:

Саидова Джамиля Алигусеевна,  
педагог дополнительного образования

ЗАТО Александровск

г.Гаджиево

2025г.

## СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	7
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	8
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	9
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	10

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Разработка игр» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 года №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».
- Уставом МАУДО «ДДТ «Дриада».

**Вид программы:** общеразвивающая.

**Уровень программы:** стартовый.

**Направленность программы:** ехническая.

**Новизна программы** заключается в том, что дополнительная общеобразовательная программа «Разработка игр» позволяет проследить все этапы разработки компьютерной игры, от начала до конца, и создать готовые игровые продукты.

**Актуальность программы:** Создание игры это продолжительный и трудоёмкий процесс, состоящий из самых разнообразных этапов, включающий в себя как технические, так и творческие моменты. Вот поэтому, в большинстве своём, игры создают не отдельные личности, а целые команды разработчиков. Каждый отдельный человек в команде – это специалист в своей области знаний.

По итогу изучения обучающей программы «Разработка игр» поможет ответить на вопрос, какие профессии востребованы в современной игровой индустрии и как поэтапно создавать компьютерные игры.

**Педагогическая целесообразность:** дополнительная общеразвивающая программа «Разработка игр» научит самостоятельно разрабатывать компьютерную игру и анализировать методы создания и продвижения данного игрового продукта, выстраивать его баланс. Научит работать с прототипированием персонажей, создавать структуру и динамику игры и управлять процессом её производства.

**Воспитательный компонент программы:** программа направлена на формирование у обучающихся нравственных качеств, таких как ответственность, инициативность и умение работать в команде, через совместную разработку игровых проектов. Она способствует развитию коммуникативных навыков, критического мышления и творческого подхода к решению задач, а также воспитывает культуру безопасного и целесообразного использования цифровых технологий. Учащиеся учатся уважать труд других, конструктивно воспринимать обратную связь и осознанно подходить к выбору будущей профессии в IT-сфере.

**Адресат программы:** дети 9-16 лет.

**Наполняемость групп:** 8-10 человек.

**Срок реализации программы:** 1 год

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности:** комплексная.

**Образовательные технологии:** применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий могут быть использованы в случаях, если образовательную деятельность невозможно организовать по причинам отмены учебных занятий в активированные дни, приостановления учебной деятельности в связи с введением карантинных мероприятий, чрезвычайных ситуаций и др.

**Форма организации работы:** групповая работа.

**Форма и тип занятий:** групповые теоретические и практические занятия.

**Форма проведения занятий:** работа с различными источниками информации, компьютерными программами, игровые занятия, беседы и т.д.

**Объём программы:** 144 часа.

**Режим работы:** 2 раза в неделю по 2 академических часа, 1 академический час равен 40 минутам, перерыв между занятиями 10 минут.

**Цель программы:** проследить все этапы разработки компьютерной игры, от начала до конца, узнать, какие профессии востребованы в игровой индустрии, и создать готовый игровой продукт.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- обучить основам индивидуальной и групповой работы;
- обучить применению на практике полученных знаний;
- обучить самостоятельно находить и разбирать ошибки;

- обучить организованной работе в команде;
- повысить уровень ИКТ - компетенций обучающихся;
- научить использовать компьютерные программы, используемые при разработке и создании компьютерных игр;
- научить разрабатывать и создавать компьютерные игры.

*Развивающие:*

- развитие логического и аналитического мышления;
- развитие креативного потенциала;
- развивать творческие и коммуникативные способности;
- развивать умение анализировать поставленные задачи, планировать и применять полученные знания;
- развитие навыков командной работы.

*Воспитательные:*

- формирование опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействие воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию;
- формирование правильного и целесообразного времяпрепровождения за ПК;
- формирование интереса к игровой индустрии.

**Планируемые результаты освоения программы:**

- приобретение теоретических знаний этапов разработки компьютерных игр;
- приобретение знаний о востребованных профессиях в игровой индустрии;
- умение достигать результата, управлять собственным временем и временем команды;
- приобретение практических навыков создания компьютерных игр с применением современных технологий;
- будет развито логическое и аналитическое мышление, навыков командной работы.

**Формы проведения аттестации и  
способы проверки ожидаемых результатов.**

Контроль по дополнительной общеразвивающей программе осуществляется в течение всего учебного года и включает в себя первичную диагностику (вводный контроль) и промежуточную аттестацию.

Вводный контроль проводится в начале учебного года, с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, определения природных способностей и возможностей обучающихся, зачисленных в объединение по дополнительным общеобразовательным программам.

Контроль знаний обучающихся проводится в соответствии с критериями оценки знаний, умений и практических навыков освоения дополнительной общеобразовательной программы, предусмотренных в инструментариях дополнительных общеобразовательных программ.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения законченной части дополнительной общеобразовательной программы по итогам полугодия (учебного года) и по окончании освоения дополнительной общеобразовательной программы в целом.

**Методы отслеживания результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов опроса, выполнения практических занятий, участия в мероприятиях, активности обучающихся на занятиях и т.п.

Динамика результатов освоения программы обучающимся отражается в диагностической карте учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе (Приложение 3).

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, опрос
2	Проектирование	16	8	8	Демонстрация, беседа, практикум
3	Творчество	36	12	24	Демонстрация, беседа, практикум
4	Создание	64	16	48	Демонстрация, беседа, практикум
5	Издание	24	8	16	Демонстрация, беседа, практикум
6	Заключительное занятие	2	1	1	Беседа, опрос
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>46</b>	<b>98</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. Вводное занятия (2 ч)

*Теория (1 ч.):* Техника безопасности. Основы пользования персональным компьютером.

*Практика (1 ч.):* Прохождение теста.

### 2. Проектирование (16 ч)

*Теория (8 ч.):* Как определить направление развития игрового проекта. Разновидности игровых жанров. Наиболее популярные сеттенги. Взаимосвязь сеттинга популярности игры. Существующие материалы и средства для создания игры. Релевантные в современное время игровые движки.

*Практика (8 ч.):* Определяется цель, жанр и сеттинг будущей игры. Выбор программного кода и игрового движка. Настройка стандартного программного модуля под свою игру.

### 3. Творчество (36ч)

*Теория (12 ч.):* Виды игровых механик. Лор и нарратив игры. Левелдизайнеры и редактор уровней. Работа геймдизайнера. Грамотно поданный качественный сюжет.

*Практика (24 ч.):* Составления свода правил для функционирования игры. Список необходимых объектов, управление, физический движок и искусственный интеллект. Определение продолжительности игры и необходимого количества уровней. Выбор артов, аниматиков, фонов и спецэффектов для визуального представления игры. Уникальность, интересность и правдоподобность сюжета.

### 4. Создание (64 ч)

*Теория (16 ч.):* Определение понятий скрипты, события, диалоги, катсцены. Игровые движки. Как звуковые эффекты и музыка влияют на «настроение игры». Способ повествования и взаимодействия с игроком.

*Практика (48 ч.):* Интерфейс игрового движка. Структурирование событий. «Древо» лора. Соблюдение взаимосвязи событий. Создание катсцен. Систематизирование диалогов. Выбор звукового сопровождения. Написание скриптов. Объединение всех элементов игрового проекта.

### 5. Издание (24 ч)

*Теория (8 ч.):* Сведение материала. Устранение ошибок. Грамотно поданный качественный сюжет. Определение понятий тестировщик, патч и дополнения. Система локализации и распространения.

*Практика (16 ч.):* Соединение в единую сложную систему. Тестирование. Выпуск патчей. Поддержка дополнений.

### 6. Заключительное занятие (2ч)

*Теория (1ч.):* Подведение итогов. Обсуждение проделанной работы и перспектив.

*Практика (1 ч.):* Представление проделанной работы. Прохождение теста.



# **КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

## **Материально-техническое обеспечение**

Для успешной реализации данной образовательной программы необходимо следующее:

- Компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий групп, численностью 8-12 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
- Кабинет, укомплектованный стационарными компьютерами с необходимым ПО и гарнитурой.
- Проектор и проекционный экран.

## **Методическое обеспечение**

Для успешного проведения занятий очень важна подготовка к ним, заключающаяся в планировании работы, подготовке материальной базы и самоподготовке педагога.

В процессе подготовки к занятиям продумывается вводная, основная и заключительная части занятий, отмечаются новые термины и понятия, которые следует разъяснить обучающимся, выделяется теоретический материал, намечается содержание представляемой информации, подготавливаются наглядные примеры.

В конце занятия проходит обсуждение результатов и оценка проделанной работы.

Для реализации программы предусмотрена следующая система методов обучения, которая учитывает вариативность содержания и многогранный характер деятельности субъектов образовательного процесса. В ней представлены:

1. Словесные методы обучения (беседа, диалог педагога с обучающимися, диалог обучающихся друг с другом);
2. Методы практической работы: упражнения;
3. Метод наблюдения (мониторинг развития навыков и знаний при дискуссиях и практических занятиях).

### **Методические материалы к темам и разделам программы:**

- конспекты занятий;
- инструкции к практическим работам;
- презентации к занятиям;
- рекомендации к выполнению проектов.

### **Календарный учебный график (Приложение 4)**

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога

1. Беляева У. П. Видеоигры как культурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2021. – Т.7. №3. – С.91- 104.
2. Бережковская Е.Л. Характер интересов и самоопределение у подростков / Вестник РГГУ. – 2010. – С.116-130
3. Ветушинский А.С., Салин А.С., Галанина Е.В., Самойлова Е.О., Шаев Ю.М., Акчелов Е.О., Галкин Д.В., Мойжес Л.В., Подвальный М.А., Батулин Д.А., Никитина К.С. Видеоигры: введение в исследования / отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – 396 с.
4. Вьюнов Д.А., Назаренко А.В. Применение компьютерных образовательных игр в современном образовательном процессе / Пензенский государственный технологический университет. – 3 с.
5. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурноантропологические аспекты анализа / автореф. дис.. – СПб., 2009. – 193 с.
6. Ворковая М.В. Образовательная игра как современное направление развития активного обучения / Историческая и социально- 64 образовательная мысль. – Том 8 №1/2. – 2016. – С.191-195
7. Ерогова И. С. Компьютерные игры в обучении / Вестник науки и творчества. – Сибирский федеральный университет, Красноярск. – 2016. – С. 17-22
8. Каманкина М. В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт, интерпретации. / Каманкина М.В. – М.: ГИИ – 340 с.
9. Лола Г. Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования /Лола Г. Н. – Санкт-Петербург: ИПК Береста, 2016. – 264 с.
10. Секенова Б. Б. Влияние компьютерных игр на психологию человека / Евразийский Союз Ученых (ЕСУ) 6 (27). – 2016. – С. 145-147

### Для родителей и детей

1. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? / Международный журнал исследований культуры. – № 2 (11). – 2013. – С. 90–96.
2. Донован Тристан Играй! История видеоигр. – Белое Яблоко, 2014. – 404 с.
3. Игровые локации в современных играх: как сюжет раскрывается через окружение [сайт] URL: <https://vokigames.com/ru/igrovye-lokaczii-v-sovremennyh-igrah-kaksyuzhet-raskryvaetsya-cherez-okruzhenie/>
4. История квестов: от первых игр Sierra до Chuchel [сайт] URL: <https://dtf.ru/gamedev/18425-istoriya-kvestov-otpervyh-igr-sierra-do-chuchel>
5. 18. Кириллова Д.С. Искусство игры / Общество: философия, история, культура. – 2016
6. 19. Классификация жанров компьютерных игр [сайт] URL: <https://gamesisart.ru/janr.html>



Тест

ФИО \_\_\_\_\_

1. Что самое главное в игре?
  - a. Геймплей
  - b. Звуки
  - c. Графика
  - d. Сюжет
2. Что делает геймдизайнер?
  - a. Задаёт условия игрового мира и прописывает все нужные действия в нём.
  - b. Разрабатывает геймплей, уровни и всё то, что задержит внимание игрока.
  - c. Всё это красиво оформляет.
3. Знаешь ли ты что такое игровой ЛОР?
  - a. Да
  - b. Нет
  - c. Затрудняюсь ответить
4. Знакомо ли тебе понятие игровой нарратив?
  - a. Да
  - b. Нет
  - c. Затрудняюсь ответить
5. Какие игровые механики ты знаешь?
  - a. \_\_\_\_\_
  - b. \_\_\_\_\_
  - c. \_\_\_\_\_
  - d. \_\_\_\_\_
  - e. \_\_\_\_\_

## Критерии оценки знаний, умений и практических навыков освоения общеобразовательной программы

«Разработка игр»

[illegible]

**ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА**  
**учета результатов обучения по**  
**дополнительной общеобразовательной программе**

«Разработка игр»  
*(название программы)*

<b>№ п/п</b>	<b>ФИО</b>	<b>Начало года</b>	<b>I полугодие</b>	<b>II полугодие</b>	<b>Итог</b>
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
(подпись) (Фамилия ИО)

**Календарный учебный график**

Объединение: «Разработка игр»;год обучения: 1-й год обучения;группа № \_\_\_\_;

Педагог: Саидова Джамиля Алигусеевна

Количество учебных недель: 36 недель;Количество учебных часов: 144 часов;

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Расписание:

Дни недели:	Время проведения:

№	Планируемая дата проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Фактическая дата проведения
1.		Теория Практика	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Входное тестирование.	МБУДО ДДТ, каб.210	
2.		Теория	2	Направление игрового проекта	МБУДО ДДТ, каб.210	
3.		Теория	2	Игровые жанры	МБУДО ДДТ, каб.210	
4.		Теория	2	Сеттинги	МБУДО ДДТ, каб.210	
5.		Практика	2	Цель, жанр	МБУДО ДДТ, каб.210	
6.		Практика	2	Выбор сеттинга	МБУДО ДДТ, каб.210	
7.		Теория	2	Материалы, средства и движки	МБУДО ДДТ, каб.210	
8.		Практика	2	Выбор движка	МБУДО ДДТ, каб.210	
9.		Практика	2	Настройка модуля	МБУДО ДДТ, каб.210	
10.		Теория	2	Виды механик	МБУДО ДДТ, каб.210	
11.		Теория	2	Лор и нарратив	МБУДО ДДТ, каб.210	
12.		Теория	2	Левелдизайн	МБУДО ДДТ, каб.210	
13.		Теория	2	Редактор уровней	МБУДО ДДТ, каб.210	
14.		Теория	2	Геймдизайнер	МБУДО ДДТ, каб.210	
15.		Теория	2	Грамотный сюжет	МБУДО ДДТ, каб.210	
16.		Практика	2	Свод правил игры	МБУДО ДДТ, каб.210	

17.		Практика	2	Составление свода	МБУДО ДДТ, каб.210	
18.		Практика	2	Необходимые объекты	МБУДО ДДТ, каб.210	
19.		Практика	2	Выбор управления	МБУДО ДДТ, каб.210	
20.		Практика	2	Физика и ИИ	МБУДО ДДТ, каб.210	
21.		Практика	2	Продолжительность и уровни	МБУДО ДДТ, каб.210	
22.		Практика	2	Концептарт	МБУДО ДДТ, каб.210	
23.		Практика	2	Аниматики	МБУДО ДДТ, каб.210	
24.		Практика	2	Фоны	МБУДО ДДТ, каб.210	
25.		Практика	2	Спецэффекты	МБУДО ДДТ, каб.210	
26.		Практика	2	Написание сюжета	МБУДО ДДТ, каб.210	
27.		Практика	2	Написание сюжета	МБУДО ДДТ, каб.210	
28.		Теория	2	Игровой движок	МБУДО ДДТ, каб.210	
29.		Практика	2	Интерфейс	МБУДО ДДТ, каб.210	
30.		Практика	2	Интерфейс	МБУДО ДДТ, каб.210	
31.		Практика	2	Интерфейс	МБУДО ДДТ, каб.210	
32.		Теория	2	События	МБУДО ДДТ, каб.210	
33.		Практика	2	Структурирование	МБУДО ДДТ, каб.210	
34.		Практика	2	Древо ЛОРа	МБУДО ДДТ, каб.210	
35.		Практика	2	Древо ЛОРа	МБУДО ДДТ, каб.210	
36.		Практика	2	Взаимосвязь событий	МБУДО ДДТ, каб.210	
37.		Теория	2	Диалоги	МБУДО ДДТ, каб.210	
38.		Практика	2	Схема диалогов	МБУДО ДДТ, каб.210	
39.		Практика	2	Схема диалогов	МБУДО ДДТ, каб.210	
40.		Теория	2	Катсцены	МБУДО ДДТ, каб.210	
41.		Практика	2	Создание катсцен	МБУДО ДДТ, каб.210	
42.		Практика	2	Создание катсцен	МБУДО ДДТ, каб.210	
43.		Практика	2	Создание катсцен	МБУДО ДДТ, каб.210	
44.		Теория	2	Музыка	МБУДО ДДТ, каб.210	
45.		Теория	2	Звуки	МБУДО ДДТ, каб.210	
46.		Практика	2	Звуковое сопровождение	МБУДО ДДТ, каб.210	
47.		Практика	2	Звуковое сопровождение	МБУДО ДДТ, каб.210	
48.		Теория	2	Взаимодействие с игроком	МБУДО ДДТ, каб.210	



49.		Теория	2	Скрипты	МБУДО ДДТ, каб.210	
50.		Практика	2	Объединение	МБУДО ДДТ, каб.210	
51.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
52.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
53.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
54.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
55.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
56.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
57.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
58.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
59.		Практика	2	Кодинг	МБУДО ДДТ, каб.210	
60.		Теория	2	Сведение материала	МБУДО ДДТ, каб.210	
61.		Практика	2	Соединение	МБУДО ДДТ, каб.210	
62.		Практика	2	Соединение	МБУДО ДДТ, каб.210	
63.		Теория	2	Устранение ошибок	МБУДО ДДТ, каб.210	
64.		Практика	2	Тестирование	МБУДО ДДТ, каб.210	
65.		Практика	2	Тестирование	МБУДО ДДТ, каб.210	
66.		Теория	2	Патчи	МБУДО ДДТ, каб.210	
67.		Практика	2	Выпуск патчей	МБУДО ДДТ, каб.210	
68.		Практика	2	Выпуск патчей	МБУДО ДДТ, каб.210	
69.		Теория	2	Локализация и распространение	МБУДО ДДТ, каб.210	
70.		Практика	2	Поддержка	МБУДО ДДТ, каб.210	
71.		Практика	2	Поддержка	МБУДО ДДТ, каб.210	
72.		Теория Практика	2	Подведение итогов. Презентация видеороликов	МБУДО ДДТ, каб.210	
		<b>Итого:</b>	<b>144</b>			