**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«ГЕЙМДЕВ-КЛУБ: СОЗДАЁМ ИГРЫ НА PYTHON»**

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Педагог дополнительного образования:   *Дингес Даниэль*   * Направленность: *Техническая* * Уровень: *базовый* * Продолжительность обучения: *1 год* * Форма обучения: *Очная* * Особые условия для поступления: *нет* * Сроки начала обучения: *15.09.2025* * Расписание занятий: * *суббота - 10:50-12:30 (2 ч.),*   *воскресенье - 10:50-12:30 (2 ч.)*   * Возраст обучающихся: *12-14 лет (6-8 класс)* * Количество обучающихся для поступления: *15* * Количество групп: *1* * Участники программы: *учащиеся г. Перми* * Место проведения занятий:   *614000, г. Пермь, ул. Пушкина, 76 «Муравейник»* |

**АННОТАЦИЯ К ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ**

Дополнительная общеобразовательная программа «Геймдев-клуб: Создаём игры на Python» (далее – Программа) носит техническую направленность и предназначена для развития **навыков программирования и геймдизайна** у детей 9-11 лет.

***Цель* *программы* –** Развитие технических способностей детей через создание собственных 2D-игр.

***Образовательные задачи:*** обучить основам Python, ознакомить с основами геймдизайна.

*Воспитательные задачи:*

* Воспитывать доброжелательность и чувство товарищества в работе над общими проектами;
* Воспитывать чувство ответственности за свою работу и финальный продукт.

*Развивающие задачи:*

* Развитие **алгоритмического мышления** и навыков **проектирования программ**;
* Визуализация игровой логики и интерфейса до написания кода;
* Планирование этапов работы над игрой (от идеи до реализации);
* Публичная защита и презентация своей игры.

*Планируемые результаты.* После освоения программы «Геймдев-клуб: Создаём игры на Python» обучающийся должен:

* Знать базовый синтаксис языка Python;
* Знать основы 2D-графики и геймдизайна;
* Писать код на языке Python для создания 2D-игр;
* Уметь работать с библиотеками Turtle Graphics и Pygame.

*Финальный проект:* Собственная 2D-игра на Python, которую можно запустить на компьютере.

**Актуальность** программы обусловлена возрастающим интересом детей к компьютерным играм и необходимостью развития навыков **программирования и творческого проектирования**.

**Новизна** заключается в использовании современных подходов к обучению, таких как **проектная деятельность** (создание собственной игры) и применение актуальных инструментов разработки.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование раздела | Всего, час. | в т.ч. | | Форма контроля |
| Теория | Практика |
| Введение в образовательную программу | 2 | 1 | 1 | Беседа, тестирование |
| Введение в Python | 14 | 6 | 8 | Практическая работа |
| Алгоритмы и проектирование: функции, циклы, условия | 20 | 8 | 12 | Семинар, решение задач |
| Основы 2D-графики и геймдизайна | 14 | 6 | 8 | Семинар, разработка концепции |
| Графика для начинающих: библиотека Turtle Graphics | 16 | 4 | 12 | Практическая работа, семинар |
| Разработка игр с Pygame | 24 | 8 | 16 | Семинар, защита мини-проекта |
| Pygame: звук и физика | 12 | 4 | 8 | Практическая работа |
| Финальный проект: разработка 2D-игры | 34 | 4 | 30 | Защита проекта |
| **Итого** | **136** | **41** | **95** |  |