

ПРО-Творчество (7-10 лет)

День 1:

Урок 1. Что такое информация и как с ней работают

Ребята разбирают, что такое факт, изображение и текст, и чем «просто посмотреть» отличается от «проанализировать». На примерах ищут ошибки и несоответствия и пробуют использовать Гигачат / АлисаGPT как инструмент для анализа: задают простые вопросы про изображение и важные детали, а затем сравнивают — что заметил ребенок и что подсказал ИИ

Урок 2. Анализ изображений

Участники сравнивают похожие картинки, находят отличия и восстанавливают логику «что тут произошло?». Пробуют генерацию похожих изображений в Кандинском, отмечают, где ИИ «ошибся», обсуждают, почему так вышло и чего он «не понял», затем корректируют промпты.

Активность

Ребенок учится внимательно работать с текстами и изображениями: замечать ошибки, сравнивать факты, искать несоответствия и задавать правильные вопросы ИИ. Дети пробуют использовать нейросети как помощника для анализа информации, но при этом учатся проверять ответы и делать собственные выводы.

День 2:

Урок 1. Работа с текстом и фактами

Ребята работают с короткими текстами: ищут лишнее и неправильное, учатся структурировать информацию. В Гигачате / АлисаGPT пробуют упрощать сложный текст и находить лишнюю информацию, а затем проверяют результат: все ли правильно, и что ИИ упустил.

Урок 2. Создание мини-отчета

Дети собирают мини-отчет: что узнали и как это показать другим. Оформляют результат как понятную структуру: заголовок, ключевые пункты, вывод.

Активность

Ребенок учится выделять главное в тексте, упрощать сложную информацию и оформлять свои мысли в понятную структуру. Дети тренируются объяснять свои идеи простым языком и доносить выводы до других.

День 3:

Урок 1. Кто такой Учитель 2.0?

Ребята обсуждают, как меняется роль учителя в мире технологий и ИИ: что можно делегировать инструментам, а что остается задачей человека. Разбирают, почему важно объяснять понятно и по делу.

Урок 2. Создание обучающего задания

Участники придумывают и создают свое обучающее задание для других: формулируют тему, цель, условия и проверку результата.

Активность

Ребенок пробует себя в роли преподавателя: придумывает собственное обучающее задание, учится формулировать цель и понятно объяснять материал. В игровой форме дети развивают навык общения и уверенного выступления.

День 4:

Урок 1. Доработка обучающего продукта

Ребята улучшают свое обучающее задание: делают формулировки точнее, добавляют понятные подсказки и проверяют, чтобы задание было посильным и честно проверяемым.

Урок 2. День самоуправления

Участники демонстрируют свои мини-уроки и получают обратную связь: что было понятно сразу, а где нужно улучшить объяснение.

Активность

Ребенок дорабатывает свое обучающее задание, делает его более понятным и удобным для других участников. Дети проводят мини-уроки, получают обратную связь и учатся анализировать собственную работу.

День 5:

Урок 1. Кто такой законодатель моды?

Ребята знакомятся с ролью: мода — это не только «красиво», а смысл, аудитория и правила стиля. Обсуждают, что именно делает дизайнер и почему «случайно» стиль не получается.

Урок 2. Создай свой модный манифест

Участники создают модный манифест: формулируют идею, для кого она и какие принципы стиля ее выражают.

Активность

Ребенок знакомится с основами дизайна и понимает, что стиль — это способ выразить идею и настроение. Дети создают собственный модный проект, продумывают концепцию, визуальный стиль и презентуют результат.

День 6:

Урок 1. Кто такой медиа-автор и что такое медиаконтент

Ребята разбирают, что такое медиаконтент и чем он отличается от «просто видео/текста». Обсуждают, как автор выбирает тему, цель и формат.

Урок 2. Создание контента

Участники создают контент по выбранной теме: продумывают, что именно хотят рассказать и как это будет выглядеть для зрителя.

Активность

Ребенок учится создавать собственный медиаконтент: продумывать тему, структуру и подачу материала. Дети работают с текстом и визуалом, учатся делать контент понятным и интересным для зрителя.

День 7:

Урок 1. Улучшаем текст с помощью ИИ

Ребята берут свой текст и улучшают его с помощью ИИ: делают яснее, короче, точнее. Затем обязательно проверяют, чтобы смысл сохранился и улучшения действительно работают

Урок 2. Визуал и оформление

Участники оформляют визуальную часть и доводят работу до целостного результата: чтобы было понятно, аккуратно и «смотрелось»

Активность

Ребенок редактирует собственные тексты и оформление с помощью ИИ-инструментов, учится делать материал более понятным, аккуратным и выразительным. Также дети получают практический опыт на воркшопе с приглашенным гостем.

День 8:

Урок 1. Влияние музыки на настроение и атмосферу

Ребята исследуют, как музыка задает эмоцию и атмосферу: на примерах слушают и обсуждают, почему один и тот же сюжет по-разному воспринимается под разную музыку

Урок 2. Создание собственного музыкального фрагмента

Участники создают свой короткий музыкальный фрагмент и пробуют сделать так, чтобы он передавал выбранное настроение.

Активность

Ребенок исследует, как музыка влияет на настроение и атмосферу, а затем создает собственный музыкальный фрагмент. Дети учатся передавать эмоции через звук и анализировать музыкальные примеры.

День 9:

Урок 1. Создание текста песни с помощью ИИ

Ребята создают текст песни с помощью ИИ и учатся править результат: оставлять удачное, улучшать слабое и сохранять смысл

Урок 2. Генерация музыки в различных стилях

Участники пробуют генерировать музыку в разных стилях, сравнивают варианты и выбирают лучший под свою идею

Активность

Ребенок создает текст песни с помощью ИИ, выбирает музыкальный стиль и собирает собственный мини-альбом. Дети оформляют и презентуют готовые треки.

День 10:

Ярмарка профессий

Участники представляют свои работы, рассказывают родителям о профессиях и чему научились, получают дополнительные «денежки» за проделанную работу. Ребята тратят заработанные за клуб деньги на фирменные сувениры. Чаепитие и торжественное завершение смены ИТ-клуба

ПРО-Творчество (11-14 лет)

День 1:

Урок 1. Как отличить факт от мнения

Участники разбирают разницу между фактом, оценкой и интерпретацией. На примерах учатся выявлять субъективность в тексте и понимать, как формируется информационная позиция автора

Урок 2. Структурирование информации

Ребята учатся выстраивать материал логично: выделять главное, группировать данные и формировать понятную структуру сообщения

Активность

Подросток учится отличать факты от мнений, анализировать тексты и замечать субъективность подачи информации. Участники тренируют критическое мышление и учатся аргументировать свою позицию.

День 2:

Урок 1. Диджитал детектив

Участники разбирают, как искать источник информации и проверять ее достоверность. Осваивают базовые принципы цифрового расследования

Урок 2. Учимся определять ИИ-контент

Ребята анализируют тексты и изображения, пытаются определить, создан ли материал человеком или нейросетью, и обсуждают признаки генерации.

Активность

Подросток разбирается, как проверять достоверность информации и определять, создан ли контент человеком или нейросетью. Дети учатся искать ошибки и анализировать цифровые материалы.

День 3:

Урок 1. Как строится урок

Ребята изучают структуру занятия: цель, логика подачи материала, практическая часть и проверка результата

Урок 2. Создание мини-урока и наполнение его заданиями

Участники разрабатывают собственный мини-урок по выбранной теме, формулируют задания и критерии оценки

Активность

Подросток разрабатывает собственный мини-урок: продумывает структуру, задания и способ объяснения материала. Участники пробуют себя в роли преподавателя и получают обратную связь.

День 4:

Урок 1. Создание презентации урока с использованием Gamma (Гамма)

Ребята оформляют свой мини-урок в виде презентации, структурируют материал и усиливают визуальную подачу с помощью ИИ-софта

Урок 2. Открытый урок для родителей
Участники проводят демонстрационный фрагмент занятия

Активность

Подросток оформляет собственный урок в виде презентации с помощью современных ИИ-инструментов и проводит демонстрационный фрагмент занятия для родителей.

День 5:

Урок 1. Тренды и смыслы

Ребята анализируют, как формируются тренды и какие идеи стоят за визуальным стилем

Урок 2. Создай свой модный манифест

Участники формулируют концепцию и визуальный стиль собственного модного проекта

Активность

Подросток знакомится с принципами современного дизайна и анализирует, как формируются тренды. Участники создают собственную концепцию модного проекта и презентуют результат

День 6:

Урок 1. Как устроено короткое видео

Разбор структуры короткого формата: сценарий, динамика, удержание внимания

Урок 2. Съемки короткого видео

Практическая работа над собственным видео

Урок 3. Монтаж в CapCut

Участники монтируют материал, выстраивая ритм и структуру

Активность

Подросток учится создавать короткие видео: продумывает сценарий, снимает материал и монтирует ролик. Дети знакомятся с основами видеопроизводства и монтажа.

День 7:

Урок 1. ИИ-эффекты в видео

Участники используют нейросетевые инструменты для усиления визуальной части проекта.

Урок 2. Голос и звуковые эффекты

Работа со звуком для создания атмосферы и выразительности

Активность

Подросток использует нейросетевые инструменты для улучшения визуала, работает со звуком и эффектами, чтобы сделать видео более выразительным и атмосферным.

День 8:

Урок 1. Влияние музыки на настроение и атмосферу

Разбор роли музыки в медиапродуктах и визуальных проектах

Урок 2. Создание собственного музыкального фрагмента

Практическая работа по созданию короткого музыкального отрывка

Активность

Подросток изучает, как музыка влияет на восприятие контента, и создает собственный музыкальный фрагмент. Дети анализируют музыкальные примеры и учатся работать с атмосферой через звук.

День 9:

Урок 1. Генерация музыки с помощью ИИ

Работа с инструментами генерации музыки, анализ полученного результата

Урок 2. Оформление треков в альбом и презентация

Сборка итогового проекта и подготовка к публичной демонстрации

Активность

Подросток работает с инструментами генерации музыки, анализирует результат и оформляет собственный мини-проект в формате музыкального альбома.

День 10:

Ярмарка профессий

Участники представляют свои работы, рассказывают родителям о профессиях и чему научились, получают дополнительные «денежки» за проделанную работу. Рынок сувениров. Ребята тратят заработанные за клуб деньги на фирменные сувениры

Чаепитие и торжественное завершение смены ИТ-клуба

ПРО-Прогресс (7-10 лет)

День 1:

Урок 1. Наблюдение за природой с помощью технологий

Ребята учатся смотреть на окружающий мир как исследователи: наблюдают за растениями и фиксируют особенности с помощью цифровых инструментов – умной камеры. Обсуждают, как технологии помогают человеку лучше понимать природу

Урок 2. Мини-презентация «Паспорт растения»

Участники оформляют «паспорт» выбранного растения: основные характеристики, условия роста и интересные факты

Активность

Ребенок изучает природу с помощью цифровых инструментов: наблюдает за растениями, собирает информацию и оформляет мини-проекты. Дети учатся внимательно исследовать окружающий мир.

День 2:

Урок 1. Выращиваем растение из семечек: план ухода и ответственность

Ребята составляют план ухода за растением, распределяют обязанности и обсуждают, что значит довести проект до результата

Урок 2. Моделирование горшка в Tinkercad: «удобно для растения, удобно для человека»

Участники проектируют форму горшка, учитывая функциональность и удобство

Активность

Ребенок составляет план ухода за растением и создает модель удобного горшка в программе Tinkercad. Дети учатся ответственности и продумывают, как сделать предметы удобными и полезными.

День 3:

Урок 1. Что такое цифровой мир и зачем его проектировать

Ребята знакомятся с понятием цифрового пространства и обсуждают, зачем нужна логика при его создании.

Урок 2. Создание объектов для мира в MagicaVoxel

Участники создают собственные объекты для цифрового мира, работают с освещением и рендерингом моделей.

Активность

Ребенок создает собственные цифровые объекты и пространства в программах для 3D-моделирования. Дети учатся продумывать устройство виртуального мира и размещение объектов.

День 4:

Урок 1. Проектирование полезного пространства в Tinkercad

Ребята создают модель пространства с учетом его назначения

Урок 2. Интеграция объектов и финальная доработка

Участники объединяют элементы в целостную модель и дорабатывают детали

Активность

Ребенок моделирует полезное пространство и объединяет объекты в единую композицию. Дети учатся анализировать удобство и логику цифровой среды.

День 5:

Урок 1. Деньги, мечты и достижение целей

Ребята обсуждают, как правильно ставить финансовые цели и планировать шаги к их достижению

Урок 2. Онлайн-валюта и цифровая безопасность

Участники знакомятся с понятием цифровых денег и основами безопасного поведения в сети

Активность

Ребенок знакомится с основами финансовой грамотности: учится ставить цели, распределять ресурсы и понимать ценность денег. Также дети узнают основы цифровой безопасности.

День 6:

Урок 1. Профессия — Игровой дизайнер. Придумываем игру

С чего начинается игра? Идея, цель, герой, препятствие, правила и победа.

Разбираемся с основами гейм-дизайна

Урок 2. Профессия — Игровой художник. Создаем визуал

Из чего собирать игру? Нарисуем спрайты и персонажа, который позже оживет в нашей игре

Активность

Ребенок придумывает концепцию собственной игры, создает персонажей и игровые элементы. Дети знакомятся с профессиями игрового дизайнера и художника.

День 7:

Урок 1. Профессия — Программист. Оживление картинок

Ребята собирают и программируют игру, добавляют в нее прогрессию

Урок 2. Профессия — Тестировщик. В поисках жуков

Участники проверяют игру и исправляют ошибки

Активность

Ребенок программирует механику игры, проверяет работу проекта и исправляет ошибки. Дети учатся тестировать результат и улучшать игровой процесс.

День 8:

Урок 1. Что такое проблема и как ее разобрать

Ребята учатся формулировать проблему и разбивать ее на части

Урок 2. Решаем вместе с ИИ, но думаем сами

Участники учатся использовать ИИ как инструмент поиска идей, но при этом самостоятельно оценивать и принимать решения

Активность

Ребенок учится замечать проблемы, разбивать их на части и искать решения с помощью логики и ИИ-инструментов. Дети развивают инженерное мышление и навыки командной работы.

День 9:

Урок 1. От проблемы к механизму. LEGO-проект «Автоматический шлагбаум»

Ребята создают механическую модель, решающую конкретную задачу

Урок 2. От проблемы к механизму. LEGO-проект «Автоматические ворота с кнопкой управления»

Ребята создают механическую модель, решающую конкретную задачу

Активность

Ребенок создает механические модели, которые решают конкретные задачи: автоматический шлагбаум и ворота с кнопкой управления. Дети понимают, как инженерные идеи превращаются в работающие механизмы.

День 10:

Фестиваль «Город, который мы улучшили»

Участники представляют созданные за смену работы. Рынок сувениров

Ребята тратят заработанные за клуб деньги на фирменные сувениры. Чаепитие и торжественное завершение смены ИТ-клуба

ПРО-Прогресс (11-14 лет)

День 1:

Урок 1. Язык, понятный всем

Подростки разбирают, почему визуал помогает передавать сложную информацию быстрее текста, и превращают научный текст в инфографику в Figma, используя ИИ в качестве ассистента

Урок 2. Инструкция к действию

Участники создают визуальную пошаговую инструкцию к простому действию, дробя его на логичные этапы и проверяя структуру с помощью ИИ. Так, чтобы понял даже инопланетянин.

Активность

Подросток учится превращать сложную информацию в понятные визуальные материалы: инфографику, схемы и инструкции, осваивает работу с графикой и визуальной подачей.

День 2:

Урок 1. Цифры против картинок

Подростки сравнивают подачу информации через числа и через визуал, анализируют, в каких случаях графика помогает понять данные быстрее и точнее. Учатся работать с диаграммами и графиками.

Урок 2. Продающие картинки

Участники разрабатывают привлекательную карточку товара, создают визуал, который усиливает смысл сообщения, продумывая акценты, структуру и композицию

Активность

Подросток сравнивает подачу информации через числа и изображения, учится создавать диаграммы и привлекательные визуальные материалы для цифровых проектов.

День 3:

Урок 1. Проектирование деревни в Minecraft (Майнкрафт)

Подростки проектируют цифровую деревню, продумывая логичное размещение объектов и функциональные зоны в соответствии с известными правилами любимой игры

Урок 2. Создание маяка в MagicaVoxel

Создают цифровой объект, уделяя внимание форме, деталям и читаемости в пространстве. Работают с освещением и рендерингом изображения

Активность

Подросток проектирует цифровую деревню в Minecraft и создает объекты в MagicaVoxel. Дети учатся продумывать структуру среды, функциональность и внешний вид пространства.

День 4:

Урок 1. Создание карты района в Tinkercad (Тинкеркад)

Подростки проектируют структуру района, выстраивая взаимосвязь между объектами и пространством

Урок 2. Проектирование комнаты мечты в SketchUp (Скетчуп)

Участники создают модель комнаты мечты в формате рум-бокса, учитывая функциональность, планировку и визуальное решение.

Активность

Подросток создает карту района и проектирует комнату мечты в SketchUp. Участники учатся планировке, логике пространства и работе с цифровыми моделями.

День 5:

Урок 1. Деньги, мечты и достижение целей

Подростки разбирают связь между финансовыми целями и планированием: как правильно формулировать цель и распределять ресурсы для ее достижения

Урок 2. Онлайн-валюта и цифровая безопасность

Участники обсуждают принципы работы игровой валюты и правила цифровой безопасности при работе с реальными финансовыми инструментами

Активность

Подросток изучает основы финансового планирования, цифровой безопасности и управления ресурсами. На игровых примерах дети учатся принимать экономические решения

День 6:

Урок 1. Профессия — Игровой дизайнер. Разбор игровых механик

Ребята знакомятся с основными механиками, разбираются с механикой «кликер»: ресурс, прогрессия, апгрейды, удержание игрока и баланс.

Урок 2. Профессия — Игровой художник. Рисуем кликер

Создают визуальные элементы кликера и продумывают, как внешний вид усиливает механику

Активность

Подросток разбирает игровые механики, создает визуальные элементы кликера и учится понимать баланс между игровым процессом и монетизацией.

День 7:

Урок 1. Профессия — Программист. Сборка игры

Подростки собирают кликер в Construct3, объединяя механику и визуал в работающую игру

Урок 2. Профессия — Тестировщик. Поиск багов

Тестируют игру, ищут ошибки и дорабатывают баланс и логику

Активность

Подросток собирает игру в Construct3, программирует механику и тестирует проект. Дети учатся искать ошибки и дорабатывать игровой баланс. В конце проводят игровой турнир.

День 8:

Урок 1. Почему одни приложения удобные, а другие раздражают?

Участники разберутся в особенностях строения интерфейсов и учатся видеть интерфейс как систему действий пользователя

Урок 2. От структуры к интерфейсу

Собираем «рабочий» интерфейс приложения, применяя изученные правила на практике, используем профессиональный функционал Figma

Активность

Разбор и исправление намеренно «сломанных» интерфейсов с объяснением, что именно делает их неудобными. Исправляем интерфейсы

День 9:

Урок 1. Веб против мобильного: разная логика, разные решения

Сравниваем мобильное приложение с веб-версией, определяем особенности и адаптируем свой дизайн под веб

Урок 2. Интерактивный прототип

Собираем рабочий интерактивный прототип веб-сервиса

Активность

Подросток сравнивает мобильные и веб-интерфейсы, адаптирует дизайн под разные устройства и собирает интерактивный прототип цифрового сервиса.

День 10:

Выставка Digital Expo TOP – 2026 (Выставка цифровых достижений ТОП — 2026)

Эпичный финал, профессиональная выставка цифровых проектов, созданных в рамках клуба. Рынок сувениров. Ребята тратят заработанные за клуб деньги на фирменные сувениры. Чаепитие и торжественное завершение смены ИТ-клуба

ИТ-микс (7-14 лет)

День 1. Создание сайтов

Урок 1. Знакомство с конструктором сайтов Tilda (Тильда). Главная страница

Участники знакомятся с логикой создания сайта и интерфейсом конструктора Tilda: учатся работать с блоками, структурой страницы и визуальной иерархией. В результате каждый создает собственную главную страницу — с продуманным заголовком, структурой и первыми элементами дизайна

Урок 2. Работа с медиа: стоки и заполнение страниц контентом

Ребята узнают, где искать качественные изображения и как правильно использовать визуальный контент на сайте. Осваивают базовые принципы композиции и при необходимости используют инструменты ИИ для генерации уникальных изображений и иллюстраций, чтобы сделать страницу выразительной и современной

Активность

Ребенок знакомится с основами создания сайтов: учится работать со структурой страницы, блоками и оформлением. Дети создают собственную главную страницу и подбирают визуальный контент.

День 2. Создание сайтов

Урок 1. Знакомство с Figma (Фигма). Создание дизайна сайта

Участники переходят к работе в Figma и создают макет сайта с нуля: продумывают структуру, цвета, расположение элементов и внешний вид интерфейса. Они знакомятся с принципами дизайна и понимают, как выглядит сайт до его публикации

Урок 2. Оживляем дизайн, создавая прототип сайта

Ребята превращают статичный макет в интерактивный прототип: настраивают кликабельные кнопки и переходы между экранами. Так они понимают, как пользователь взаимодействует с интерфейсом и как идея превращается в работающий цифровой продукт

Активность

Ребенок создает макет сайта с нуля: продумывает структуру, расположение элементов и внешний вид интерфейса. Затем дети превращают макет в интерактивный прототип.

День 3. 3D-моделирование

Урок 1. Создание популярного персонажа в Tinkercad (Тинкеркад)

Участники знакомятся с основами 3D-моделирования и интерфейсом Tinkercad, учатся работать с формами, масштабом и объемом. Каждый создает собственного персонажа, понимая, как из простых фигур собирается цельная модель

Урок 2. Создание локации в Tinkercad

Ребята проектируют небольшую 3D-локацию для своего персонажа: продумывают пространство, детали и композицию. Они учатся создавать цельную сцену и видеть взаимосвязь объектов в цифровом пространстве

Активность

Ребенок знакомится с основами 3D-моделирования в Tinkercad, создает собственного персонажа и проектирует для него цифровую локацию.

День 4. 3D-моделирование

Урок 1. Знакомство со SketchUp (Скетчап). Создание изометрической комнаты

Участники осваивают более продвинутую среду — SketchUp — и создают изометрическую комнату с мебелью и деталями интерьера. Они знакомятся с принципами точного моделирования и учатся работать с пропорциями и планировкой

Урок 2. Создание планировки дома мечты

Ребята проектируют собственную планировку дома, продумывая расположение комнат и функциональность пространства. Это задание помогает понять, как 3D-инструменты используются в архитектуре и дизайне интерьера, а идеи можно дорабатывать с помощью цифровых инструментов и визуальных референсов

Активность

Ребенок осваивает SketchUp, создает изометрическую комнату и проектирует планировку дома мечты. Дети учатся работать с пространством и пропорциями.

День 5. Графический дизайн

Урок 1. Создание постера в технике PaperCut (Пеперкат).

Участники знакомятся с приемами графического дизайна и создают яркий постер в технике PaperCut — с эффектом многослойной «бумажной» композиции. Ребята учатся работать с цветом, глубиной и визуальным акцентом, превращая идею в выразительный цифровой макет

Урок 2. Создание эффектных текстовых эффектов

Ребята экспериментируют с типографикой и создают несколько трендовых эффектов оформления. Они понимают, как текст становится частью дизайна и может усиливать настроение проекта, а при поиске идей используют современные цифровые инструменты для вдохновения и референсов.

Активность

Ребенок создает яркий цифровой постер и экспериментирует с эффектами текста. Дети изучают основы композиции, цвета и современного визуального стиля.

День 6. Игровой дизайн

Урок 1. Создание и анимация спрайта в технике Пиксель-Арт

Участники знакомятся с основами игрового дизайна и создают собственного персонажа в технике пиксель-арт. Они осваивают покадровую анимацию и видят, как статичное изображение превращается в «живого» героя игры

Урок 2. Создание фона и игровых элементов в технике Пиксель-Арт

Ребята разрабатывают фон и игровые объекты для будущего уровня, продумывая стиль и атмосферу. Они учатся работать с визуальной целостностью проекта и понимают, как художник формирует мир, в котором будет разворачиваться игра

Активность

Ребенок создает игрового персонажа в технике пиксель-арт, анимирует его и разрабатывает игровые объекты и фон для будущего уровня.

День 7. Разработка игр

Урок 1. Знакомство с движком Construct3 (Констракт 3). Сборка уровня

Участники начинают работу в игровом движке Construct 3 и собирают свой первый игровой уровень из подготовленных спрайтов и объектов. Они понимают, как сцена превращается в интерактивное пространство, где каждый элемент выполняет свою роль

Урок 2. Программирование первого уровня

Ребята добавляют логику поведения персонажа, настраивают управление, столкновения и простые игровые события. Так они знакомятся с основами программирования в визуальной среде и видят, как код влияет на механику игры

Активность

Ребенок начинает работу в Construct3: собирает игровой уровень, добавляет персонажа и программирует основные игровые механики.

День 8. Разработка игр

Урок 1. Создание второго уровня и работа со звуками

Участники усложняют игру: добавляют новый уровень, продумывают задачи для игрока и подключают звуковые эффекты и фоновую музыку. Они учатся усиливать атмосферу проекта и делают игру более целостной и увлекательной

Урок 2. Создание игровых интерфейсов и кнопок

Ребята разрабатывают меню, кнопки и элементы интерфейса, настраивают переходы между экранами. Это помогает понять, как устроена структура полноценной игры и как пользователь взаимодействует с ней за пределами самого уровня

Активность

Ребенок усложняет игру: добавляет новый уровень, звуковые эффекты, музыку и интерфейсные элементы. Дети учатся делать игру более удобной и атмосферной.

День 9. Разработка игр

Урок 1. Доработка и тестирование игры. В поисках багов

Участники дорабатывают свои проекты: исправляют ошибки, улучшают механику и баланс игры. Они учатся изучать свой продукт как настоящие тестировщики, находить баги и доводить проект до стабильной версии

Урок 2. Игровой турнир. Играем и оцениваем проекты

Ребята пробуют игры друг друга, дают обратную связь и оценивают удобство управления, сложность и интерес в формате мини-турнира. Это помогает взглянуть на проект глазами пользователя и понять, что делает игру по-настоящему увлекательной

Активность

Ребенок дорабатывает проект, исправляет ошибки и тестирует игру вместе с другими участниками. Дети учатся анализировать удобство и интерес игрового процесса.

День 10. Завершение клуба

Урок 1. Сбор проектов и наполнение сайта-портфолио

Участники собирают результаты смены — 3D-модели, графические работы и игру — и оформляют их в цифровом портфолио. Они учатся презентовать свои проекты и видеть ценность сделанной работы

Урок 2. Открытый урок. Презентация работ студентов

Финальная встреча посвящена демонстрации проектов: участники представляют свои работы, рассказывают о процессе создания и полученном опыте. Формат может варьироваться в зависимости от филиала, но главная цель — показать результат и дать ребенку почувствовать гордость за собственные достижения