

Центр цифрового образования детей «IT- куб»
(структурное подразделение АНО ДТ «Красноярский Кванториум»)

РЕКОМЕНДОВАНО
методическим советом

Протокол № 1
от «27» мая 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
АНО ДТ «Красноярский
Кванториум»

 Кениг С.Р.

Приказ № 17/11
от «27» мая 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Программирование и разработка игр»

Срок реализации:

1 год

Возраст детей:

8-10 лет

Составитель программы:

Артемьев И.В.,

Горбачева Я.А.,

Нагуслаев Н.Т.

г. Красноярск, 2025 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа разработана в соответствии с нормативными правовыми актами в области образования:

Федеральным законом от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указом Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;

Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная»;

Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030»;

Постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;

Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242);

Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Приложение к письму Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 г. № 1ДГ 245/06);

Методическими рекомендациями «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также организациях отдыха детей и их оздоровления» (Письмо Министерства просвещения РФ от 15.04.2022 № СК-295/06);

Методическими рекомендациями по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (Письмо Министерства просвещения РФ от 10.11.2021 №ТВ-1984/04.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование и разработка игр» (далее - программа) имеет техническую направленность, базовый уровень сложности и ориентирована на

обучающихся 8-10 лет. Программа в объеме 72 часа рассчитана на один год из расчета 2 часа в неделю.

1.1. Актуальность программы

Блочные языки программирования просты в освоении и за короткий срок позволяют обучающемуся начать создавать интересные проекты. В то же время, несмотря на простоту, в языках используются основные принципы программирования, что в дальнейшем позволяет проще освоить более серьёзные языки программирования.

Блочное программирование дает возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

1.2. Отличительные особенности

Отличительной особенностью данной образовательной программы является то, что процесс обучения выстроен с учетом используемых современных образовательных технологий. Программа позволяет приобрести базовые навыки программирования, легко осваиваемые обучающимися младшего возраста, для дальнейшего изучения других языков. Прохождение проектного модуля позволяет проявить творческий подход к решению задачи.

1.3. Адресат общеразвивающей программы

Набор на программу осуществляется в соответствии с Порядком организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам автономной некоммерческой организации «Красноярский детский технопарк «Кванториум».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование и разработка игр» предназначена для детей в возрасте 8–10 лет, успешно освоивших ДООП «Основы алгоритмики и логики».

В связи с ориентированностью программы на практическую индивидуальную (групповую) работу максимальное количество обучающихся в группе не должно превышать – 8 человек.

Образовательный процесс в разновозрастных учебных группах выстраивается на идеях педагогики сотрудничества: учение без принуждения, самоанализа, создания благоприятного интеллектуального фона учебной группы, личностного подхода, продвижения в индивидуальном темпе, самоконтроля и взаимоконтроля. Реализация положений педагогики сотрудничества эффективно воплощается в жизнь при применении диалогических форм обучения, которые подразумевают творческое отношение и обмен креативной деятельностью. Осуществление педагогического диалога в учебном процессе позволяет в ходе учебно-познавательной деятельности детей развивать их коллективистские связи.

Возрастные особенности группы:

В возрасте от 8 до 10 лет дети приступают к новому виду деятельности - обучению. Становясь учениками и учащимися, они накладывают новый отпечаток на свой психологический и поведенческий склад. Дети не просто приобретают определенные знания. Они учатся учиться. Под влиянием новой учебной деятельности меняется характер их мышления, внимания и памяти.

Они вырабатывают новую социально ориентированную модель поведения. Следуя этим правилам, ученики выражают свое отношение к классу и учителям.

Впервые дети находят новые способы взаимодействия со взрослыми. Учителя - это не временные "заменители родителей", а представители общества, наделенные определенным авторитетом, и детям необходимо усвоить систему деловых отношений. В то же время дети младшего школьного возраста в целом восприимчивы к чувствам и отношениям, они любознательны и доверчивы.

Интересы младших школьников неустойчивы и меняются в зависимости от ситуации. Этих детей больше интересуют эстетические предметы (рисование, музыка). По своей направленности дети этого возраста индивидуалисты. Лишь постепенно под влиянием воспитания у них начинает складываться коллективистическая направленность. Большое значение для этого имеет организация коллективно-распределительной работы учащихся в малых группах, при которой работа каждого зависит от результатов работы остальных и когда каждый отвечает не только за свою личную работу, но и за работу всей группы.

1.4. Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы состоит в том, что, изучая блочное программирование, у обучающихся формируется не только логическое мышление и понимание основ программирования, но и навыки работы с компьютером. Создаются условия для активного, самостоятельного обучения, предоставляются широкие возможности для дальнейшего обучения. На занятиях практикуется учебная, познавательная и творческая деятельность.

1.5. Срок реализации программы и объем учебных часов

Программа рассчитана на 1 год обучения. Годовая нагрузка на обучающегося составляет 72 часа.

1.6. Режим занятий, формы и методы обучения

Учебные занятия проходят в очной форме. Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 академических часа (1 академический час - 40 минут) с обязательным перерывом, что определяется Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.3648-20.

При проведении занятий используются комбинированные занятия – изложение нового материала, проверка пройденного материала, закрепление полученных знаний, самостоятельная работа.

При проведении занятий используются три формы работы:

- 1) демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- 2) фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- 3) самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия.

Повторение и усвоение пройденного материала осуществляется через прикладную работу обучающегося, использующего на практике приобретенные знания.

1.7 Цель и задачи программы

Цель программы - развить познавательный интерес в области информатики и формирование алгоритмического мышления через освоение принципов программирования в объектно-ориентированной среде.

Задачи:

Образовательные задачи:

- 1) закрепить навыки создания анимации;
- 2) закрепить умения составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы;
- 3) сформировать навыки разработки, тестирования и отладки программ;
- 4) освоение навыков планирования, создания проекта;
- 5) развить навыки работы в сети интернет;
- 6) повысить навыки работы на компьютере и интерес к программированию.

Воспитательные задачи:

- 1) сформировать положительное отношение к программированию;
- 2) развить навыки работы в паре, коллективе;
- 3) сформировать навыки публичных выступлений.

Развивающие задачи:

- 1) развить логическое мышление, память и умение анализировать;
- 2) сформировать потребность в саморазвитии и повышении уровня знаний;
- 3) развить гибкость, логичность мышления, доказательность суждений.

1.8 Планируемые результаты освоения программы

По результатам обучения, обучающиеся овладевают основами блочного программирования.

Ожидаемые результаты.

Личностные результаты:

- 1) сформировано умение самостоятельной деятельности;
- 2) повышен уровень логического и визуального мышления, наблюдательности;
- 3) сформировано умение работать в команде.

Метапредметные результаты:

- 1) сформированы навыки структурирования и визуализации информации;
- 2) сформированы навыки самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием средств вычислительной техники;
- 3) развиты навыки выступления перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- 4) сформировано умение самостоятельной деятельности;
- 5) сформировано умение работать в команде;
- 6) сформированы навыки анализа и самоанализа;
- 7) развито логическое мышление, память и умение анализировать;
- 8) сформирована потребность в саморазвитии и повышении уровня знаний;
- 9) развита гибкость, логичность мышления, доказательность суждений.

Предметные результаты:

- 1) сформированы навыки создания анимации;
- 2) развиты навыки алгоритмического и логического мышления;
- 3) развиты умения составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы;
- 4) сформировать навыки разработки, тестирования и отладки программ;
- 5) освоены навыки планирования, создания проекта;
- 6) развиты навыки работы в сети интернет;
- 7) расширен кругозор обучающихся в области программирования;
- 8) развит интерес к программированию;
- 9) сформированы навыки разработки эффективных алгоритмов и программ;
- 10) повышены навыки работы на компьютере и интерес к программированию.

1.9. Формы подведения итогов обучения

По итогам каждого этапа проводится промежуточная аттестация в виде презентации полученных результатов и разработанных программ.

Итоговая аттестация проводится в конце года и представляет собой защиту итогового индивидуального проекта с использованием знаний, полученных за курс. Ознакомиться с примером тем для итогового кейса можно в Приложении 1.

С критериями оценки индивидуального проекта можно ознакомиться в Приложении 2.

Итоговая аттестация учащихся осуществляется по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

Уровень освоения	Баллы
Низкий	0 – 49
Средний	50 – 75
Высокий	76 – 100

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов и тем	Количество академических часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение	6	3	3	
1.1	Основные программирования	2	1	1	—
1.2	Создание простых игровых сцен. Работа с фоном и музыкой	2	1	1	—
1.3	Управление спрайтами. Использование условий и циклов	2	1	1	Выполнение контрольного задания
2	Разработка игр	54	16	38	
2.1	Создание игровых элементов. Работа с костюмами спрайтов	2	1	1	Выполнение контрольного задания
2.2	Работа с событиями и обработка ввода пользователя	4	1	3	Выполнение контрольного задания
2.3	Создание сложных игровых механик. Работа с переменными	4	2	2	Выполнение контрольного задания
2.4	Использование расширений и дополнений	8	2	6	Выполнение контрольного задания
2.5	Создание игровых уровней и переходов. Работа со сценами	4	1	3	Выполнение контрольного задания
2.6	Работа с звуковыми эффектами и музыкой. Создание атмосферы игры	4	1	3	Выполнение контрольного задания

2.7	Создание системы управления и настройки игры. Работа с меню и интерфейсом	6	2	4	Выполнение контрольного задания
2.8	Работа с клонами	6	2	4	Выполнение контрольного задания
2.9	Работа с функциями. Создание модульного кода	8	2	6	Выполнение контрольного задания
2.10	Работа с массивами. Таблица рекордов	8	2	6	Выполнение контрольного задания
3	Индивидуальный проект	12	3	9	
3.1	Выполнение индивидуального проекта	8	2	6	—
3.2	Презентация и демонстрация игровых проектов	2	1	1	—
3.3	Итоговая аттестация	2	0	2	Защита проекта
Итог		72	22	50	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Повторение

1.1. Тема: Основные программирования

Теоретическая работа: Повторение основных концепций программирования.

Практическая работа: Проведение упражнений для повторения базовых команд и операций в среде программирования.

1.2. Тема: Создание простых игровых сцен. Работа с фоном и музыкой

Теоретическая работа: Введение в создание игровых сцен и основы работы с фоном и музыкой в проекте.

Практическая работа: Создание простых игровых сцен с заданными фонами и звуковыми эффектами.

1.3. Тема: Управление спрайтами. Использование условий и циклов

Теоретическая работа: Обучение управлению спрайтами и применение условий и циклов в программировании.

Практическая работа: Написание программ, использующих условия и циклы для управления спрайтами в игровых сценах.

2. Разработка игр

2.1. Тема: Создание игровых элементов. Работа с костюмами спрайтов

Теоретическая работа: Изучение создания игровых элементов и работа с костюмами спрайтов.

Практическая работа: Создание игровых элементов с использованием костюмов спрайтов.

2.2. Тема: Работа с событиями и обработка ввода пользователя

Теоретическая работа: Освоение работы с событиями и обработка ввода пользователя в игровом проекте.

Практическая работа: Создание программ, реагирующих на события и действия пользователя в игровой среде.

2.3. Тема: Создание сложных игровых механик. Работа с переменными

Теоретическая работа: Изучение создания сложных игровых механик и применение переменных в проекте.

Практическая работа: Разработка игровых механик с использованием переменных для управления игровым процессом.

2.4. Тема: Использование расширений и дополнений

Теоретическая работа: Обучение использованию расширений и дополнений для расширения функциональности проекта.

Практическая работа: Применение дополнительных возможностей и функций с помощью доступных расширений.

2.5. Тема: Создание игровых уровней и переходов. Работа со сценами

Теоретическая работа: Изучение создания игровых уровней и переходов между ними, работа со сценами в проекте.

Практическая работа: Создание различных игровых уровней и организация переходов между ними в игровом проекте.

2.6. Тема: Работа с звуковыми эффектами и музыкой. Создание атмосферы игры

Теоретическая работа: Обучение работе с звуковыми эффектами и музыкой для создания атмосферы игры.

Практическая работа: Добавление звуковых эффектов и музыкального сопровождения для улучшения игрового опыта.

2.7. Тема: Создание системы управления и настройки игры. Работа с меню и интерфейсом

Теоретическая работа: Изучение создания системы управления и настройки игры через меню и интерфейс.

Практическая работа: Создание пользовательского интерфейса с возможностью настройки параметров игры через меню.

2.8. Тема: Работа с клонами

Теоретическая работа: Обучение созданию и использованию клонов в игровом проекте.

Практическая работа: Создание и работа с клонами для повторяющихся объектов и элементов в игре.

2.9. Тема: Работа с функциями. Создание модульного кода

Теоретическая работа: Изучение использования функций для создания модульного кода и повторного использования блоков кода.

Практическая работа: Написание функций для различных задач в игровом проекте и их использование для оптимизации кода.

2.10. Тема: Работа с массивами. Таблица рекордов

Теоретическая работа: Обучение работе с массивами данных и их применение для создания таблицы рекордов.

Практическая работа: Создание таблицы рекордов с использованием массивов данных и отображение результатов в игровом проекте.

3. Индивидуальный проект

3.1. Тема: Выполнение индивидуального проекта

Теоретическая работа: Обучение планированию и разработке индивидуального проекта.

Практическая работа: Создание и реализация индивидуального проекта с использованием полученных знаний и навыков.

3.2. Тема: Презентация и демонстрация игровых проектов

Теоретическая работа: Подготовка к презентации и демонстрации игровых проектов. Важность умения представить свою работу перед публикой.

Практическая работа: Предзащита игровых проектов.

3.3. Тема: Итоговая аттестация

Практическая работа: Проведение презентации созданных игровых проектов перед группой. Демонстрация работы игры, объяснение игровой механики и особенностей проекта.

4. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Свейгарт Эл Прографируй в Minecraft. Строй выше, выращивай быстрее, копай глубже и автоматизируй всю скучную работу! / Эл Свейгарт. – Програмирование для детей. – Москва : Эксмо, 2019. – 344 с. – ISBN 978-1-59327-853-3
2. Герланд Ян Изучаем програмирование на примере Minecraft / Ян Герланд. – Програмирование для детей. – Москва : Эксмо, 2020. – 160 с. – ISBN 978-5-04-103382-8
3. Програмирование для детей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.
4. Окулов, С.М. Основы програмирования: учебное пособие [Электронный ресурс] / С.М. Окулов. – 10-е изд., электрон. – Москва : Лаборатория знаний, 2020.
5. Босова, Л.Л. Занимательные задачи по информатике [Электронный ресурс] / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

5. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ПРОГРАММЫ

5.1 Материально-техническое обеспечение программы

-Общее компьютерное оборудование:

1. Ноутбук преподавателя Lenovo ThinkBook 15 G2 15/6 /мышь/ тип1 – в количестве 2 шт.;
2. Ноутбук ученика Lenovo ThinkBook 15 G2 15/6 /мышь/ тип1- в количестве 8 шт.;
3. Проводная компьютерная мышь /ОКЛИК 325М/ - в количестве 10 шт.;
4. Наушники Panasonic RP-НТ161 -в количестве 10 шт.;
5. Монитор Dell E2421 тип 2 тип1 – в количестве 1 шт.;
6. Принтер лазерный HP LaserJet Enterprise M406dn – в количестве 1 шт.;

-Общее презентационное оборудование:

7. Интерактивная панель 65" 4K Lumien MP6502ELRU - в количестве 1 шт.;
8. Стойка СМ-1200У - в количестве 1 шт.;
9. Флипчарт 100*70 магнитно-маркерный Attache - в количестве 1 шт.

Темы для итогового проекта

Итоговым результатом освоения обучающимися полученных в процессе обучения навыков и компетенций в рамках представленной программы является итоговая защита проекта. Так как от выбора темы проекта зависит качество проделанной самостоятельной работы, а также итоговая защита проекта, зачастую у обучающихся возникает проблема выбора темы итогового проекта.

Поэтому необходимо помочь обучающимся найти все пути, ведущие к достижению цели. В приложении приведены примеры тем, которые может выполнить ученик. В зависимости от знаний и интересов ученика темы могут меняться при согласовании с преподавателем.

Предлагаемые темы работ:

- Математическая игра: Создание образовательной игры для изучения математики, включая задания на сложение, вычитание, умножение и деление.
- Игра-головоломка: Разработка игры-головоломки, где игроку нужно решать задачи или расставлять блоки.
- Симулятор жизни: Разработка игры-симулятора, в которой игрок управляет жизнью персонажа, принимая решения о его действиях и взаимодействиях с другими персонажами.
- Экологический проект: Создание проекта, посвященного экологии и охране окружающей среды, например, игра, в которой игроку нужно собирать мусор или выращивать растения.
- Игра "Платформер": Создание игры, где персонаж должен перепрыгивать через препятствия и собирать предметы на платформах.
- Развивающая игра: Разработка обучающей игры, например, игры для изучения алфавита, цифр или основных понятий из различных предметных областей.
- Интерактивная карта: Создание интерактивной карты с различными местами или странами, предоставляющей информацию о них при наведении курсора.

Критерии оценки итогового проекта

№ п/п	Критерии	Баллы
1	Новизна и актуальность темы проекта	от 1 до 10
2	Внешний вид разработанного проекта	от 1 до 15
3	Работоспособность разработанного проекта	от 1 до 15
4	Качество выполнения разработанного проекта	от 1 до 10
5	Соответствие результата проекта поставленной цели	от 1 до 10
6	Дальнейшее развитие проекта	от 1 до 10
7	Оценка защиты проекта	от 1 до 10
8	Качество презентации и презентационных материалов	от 1 до 10

Контрольные задания.

1. Управление спрайтами. Использование условий и циклов

Задание: Создайте проект, где спрайт (например, робот или персонаж) двигается по сцене, реагируя на нажатие клавиш. Используйте условия для обработки столкновений со стенами и циклы для постоянного движения. Спрайт должен менять направление при встрече с препятствиями.

Критерии оценки:

- Корректное использование блоков движения
- Реакция на нажатие клавиш
- Обработка столкновений
- Использование циклов для движения
- Настройка скорости передвижения

2. Создание игровых элементов. Работа с костюмами спрайтов

Задание: Разработайте спрайт с несколькими костюмами, который меняет их при определенных событиях (например, при прыжке, атаке, получении урона). Добавьте анимацию ходьбы.

Критерии оценки:

- Наличие не менее 3 костюмов
- Корректная смена костюмов по событиям
- Анимация движений спрайта
- Логика смены костюмов соответствует действиям персонажа

3. Работа с событиями и обработка ввода пользователя

Задание: Создайте игру, где пользователь может управлять персонажем с клавиатуры и мыши (например, перемещать его стрелками и кликать для взаимодействия).

Критерии оценки:

- Реагирование на разные типы ввода
- Гладкое движение спрайта
- Обработка нажатий нескольких клавиш одновременно
- Взаимодействие с объектами на сцене

4. Создание сложных игровых механик. Работа с переменными

Задание: Сделайте игру с подсчетом очков и уровнями сложности. Переменные должны хранить текущий счет и сложность. Сложность увеличивается при наборе определенного количества очков.

Критерии оценки:

- Использование переменных для счета

- Увеличение сложности игры
- Отображение очков на экране
- Добавление бонусных элементов

5. Использование расширений и дополнений

Задание: Реализуйте проект с использованием дополнений Scratch, например, управление через веб-камеру или голос. Пример – игра, где персонаж двигается при движении пользователя перед камерой.

Критерии оценки:

- Корректная интеграция расширений
- Оригинальность применения
- Интерактивность и удобство управления

6. Создание игровых уровней и переходов. Работа со сценами

Задание: Сделайте игру с несколькими уровнями, где сцены сменяются при достижении цели. Например, лабиринт, где после нахождения ключа открывается следующий уровень.

Критерии оценки:

- Наличие не менее 3 уровней
- Плавный переход между сценами
- Логика переходов
- Сохранение прогресса

7. Работа с звуковыми эффектами и музыкой. Создание атмосферы игры

Задание: Добавьте в игру звуковые эффекты и фоновую музыку. Например, шаги персонажа, фоновая музыка для разных уровней, звук столкновений.

Критерии оценки:

- Разнообразие звуковых эффектов
- Фоновая музыка
- Звуки соответствуют событиям
- Возможность включения/выключения звука

8. Создание системы управления и настройки игры. Работа с меню и интерфейсом

Задание: Создайте меню с выбором настроек (громкость, сложность, выбор персонажа).

Критерии оценки:

- Наличие нескольких опций
- Реализация кнопок управления
- Настройки влияют на игровой процесс

9. Работа с клонами

Задание: Реализуйте систему, где создаются и удаляются клоны объектов. Например, падающие метеориты, которые необходимо избегать.

Критерии оценки:

- Корректная работа клонов
- Удаление ненужных объектов
- Взаимодействие с клонами
- Управление скоростью появления клонов

10. Работа с функциями. Создание модульного кода

Задание: Оптимизируйте код, создавая повторяющиеся действия в виде блоков Scratch. Например, отдельные блоки для передвижения, анимации и логики игры.

Критерии оценки:

- Использование блоков
- Оптимизация кода
- Читаемость кода
- Минимизация повторяющегося кода

11. Работа с массивами. Таблица рекордов

Задание: Реализуйте таблицу рекордов, где сохраняются и сортируются результаты игр.

Критерии оценки:

- Хранение и обновление рекордов
- Сортировка значений
- Отображение на экране
- Сохранение лучших результатов между сеансами игры