

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ-СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА №1 р.п. СТЕПНОЕ
СОВЕТСКОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Исакина Наталья Юрьевна
Подписано
цифровой
подписью:
Исакина Наталья
Юрьевна
Дата: 2024.08.30
09:30:42 +04'00'

Рассмотрено и рекомендовано на
заседании педагогического совета
Протокол № 1
от «26» августа 2024г.

«Утверждаю»
Директор
Исакина Н.Ю.
Приказ № 154
от «30» августа 2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«РАЗРАБОТКА ИГР В KODU GAME LAB»**

КУБ «РАЗРАБОТКА VR/AR-ПРИЛОЖЕНИЙ»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7 - 9 лет
Срок реализации: 9 месяцев

Сламихина Елена Александровна,
педагог дополнительного образования

р.п.Степное,
2024г.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Разработка игр в Kodu Game Lab» разработана с учётом возрастных особенностей обучающихся и Положения о дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе МБОУ-СОШ № 1 р.п. Степное Советского района Саратовской области (утв. Приказом директора МБОУ-СОШ №1 р.п. Степное от 31.08.2021 г. № 215)

Направленность программы – техническая.

Аннотация к программе:

Актуальность программы заключается в том, что на сегодняшний день необходимо содействовать повышению уровня информационной грамотности обучающихся, популяризации профессий отрасли информационно-коммуникационных технологий, что находит свое отражение в положениях принятой «Стратегии развития отрасли информационных технологий в Российской Федерации на 2014-2020 годы и на перспективу до 2025 года».

В современном социуме, характеризующемся высоким уровнем научно-технического прогресса, становится важно подготовить не потребителей, а создателей информационно-коммуникационных ресурсов. Для этого следует формировать навыки личности 21 века, одним из которых является умение программировать.

Курс поможет детям развить алгоритмическое мышление, проявить свои творческие способности, фантазию. Двигаясь от простого к сложному, выполняя интересные практические задания, ребенок сможет освоить многочисленные возможности данной среды, убедиться, что процесс создания игр действительно увлекательный и даже захватывающий.

Педагогическая целесообразность программы «Разработка игр в Kodu Game Lab» основана на применении технологий индивидуализации обучения, игровой деятельности и развивающего обучения. Это обусловлено особенностями педагогических технологий.

Отличительные черты программы:

Программа обеспечивает индивидуализацию обучения, учитывая особенности каждого ученика. Учебно-воспитательная работа проводится с учетом личностных особенностей каждого обучающегося. Обучающиеся классифицируются и разделены на группы на основе различных критериев, таких как тип мышления, уровень интеллектуального развития, темперамент, уровень подготовки и интересы. Это позволяет учиться одному и тому же материалу на разных уровнях в рамках одной программы. На заключительном этапе программы формируются проектные группы, где обучающиеся с разными типами мышления, работают над одним

проектом, обмениваясь опытом и внося свой уникальный вклад в его разработку. Таким образом, обучающиеся играют роль независимых субъектов, взаимодействующих с окружающим миром.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана для обучения детей в возрасте 7 - 9 лет.

Срок реализации программы – 9 месяцев

Объем программы - 72 часа.

Направленность программы – техническая.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная.

Формы организации – в группах 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Цель программы – формирование и развитие у обучающихся 7 - 9 лет пространственного, логического и творческого мышления посредством среды Kodu Game Lab и изучению основ программирования.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с интерфейсом среды Kodu Game Lab;
- сформировать навыки использования инструментов среды Kodu Game Lab и построения алгоритмов для решения игровых и познавательных задач, а так же разработки 3D-игры;
- способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.

Развивающие:

- сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- развить творческую активность через самовыражение в области программирования;
- сформировать представление о проектной деятельности;
- способствовать развитию креативного мышления и пространственного воображения.

Воспитательные:

- создать условия, обеспечивающие воспитание интереса к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные

- узнают о разработке приложений виртуальной и дополненной реальности;
- познакомятся с интерфейсом среды Kodu Game Lab;
- научатся использованию инструментов среды Kodu Game Lab для создания объектов, анимации, скриптов и изменения их свойств;
- сформируют представление о возможностях программирования на языке C#.

Метапредметные

- разовьют умения поиска необходимой учебной информации;
- сформируют представление о проектной деятельности.

Личностные

- усовершенствуют коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитают самостоятельность при решении задач и умения работать в команде.
-

Содержание образовательной программы

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Раздел 1. Знакомство с визуальной средой программирования Kodu Game Lab	2	2	4	
1.1	Тема 1.1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. О курсе. Главное меню и инструменты среды	1	1	2	Текущий контроль: опрос
1.2	Тема 1.2. Параметры и сохранение мира.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

2	Раздел 2. Основы программирования. Простые условия.	4	4	8	
2.1	Тема 2.1. Знакомство с программированием в среде Kodu GameLab	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2 Разработка программ с различными видами движения	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3. Понятие игровых и неигровых объектов	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4. Добавление игровых и неигровых объектов, их взаимодействие	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3	Раздел 3. Счетчики	2	2	4	
3.1	Тема 3.1. Прямой отсчет времени в счётчике	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2. Обратный отсчет времени в счётчике	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4	Раздел 4. Перемещения объектов и персонажей	4	4	8	
4.1	Знакомство с инструментом «Путь»	1	1	2	
4.2	«Родительский» и «дочерний» объект. Базовые понятия объектно-ориентированного программирования	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

4.3	Знакомство с карточкой «Отрицание», использование в собственной игре	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5	Раздел 5. Страницы программ	2	2	4	
5.1	Страницы программ персонажей	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5.2	Создание игры с помощью страниц программы	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
6	Раздел 6. Возможности функции «Родитель»	2	2	4	
6.1	Знакомство с функцией «Родитель»	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
6.2	Использование функции «Родитель» в собственной игре	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
7	Раздел 7. Кнопки	2	2	4	
7.1	Создание кнопок в игре	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
7.2	Скрытый счетчик	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
8	Раздел 8. Телепортация	1	1	2	
8.1	Телепорт	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная

					работа
9	Раздел 9. Переключение м	1	1	2	
9.1	Переключатель	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
10	Раздел 10. Переход на новый уровень	2	2	4	
10.1	Знакомство с карточкой «Next level»	1	1	2	Текущий контроль: промежуточная аттестация: самостоятельная работа
11	Раздел 11. Жанры компьютерных игр	4	12	16	
11.1	Обзор жанра «Стрелялка»	1	1	2	Текущий контроль: опрос
11.2	Создание игры в жанре «Стрелялка»	-	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
11.3	Обзор жанра «Защита башни»	1	1	2	Текущий контроль: опрос
11.4	Создание игры в жанре «Защита башни»	-	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
11.5	Обзор жанра «Гонки»	1	1	2	Текущий контроль: опрос
11.6	Создание игры в жанре «Гонки»	-	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
11.7	Обзор жанра «Экшн»	1	1	2	Текущий

					контроль: опрос
11.8	Создание игры в жанре «Экшн»	-	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
12	Раздел 12 Проектная деятельность. Презентация лучших проектов учащихся.	4	12	16	
12.1	Постановка проблемы	2	-	2	Текущий контроль: дискуссия
12.2	Разработка сюжета проекта	-	2	2	Текущий контроль: наблюдение
12.3	Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля в среде Kodu Game Lab	-	2	2	Текущий контроль: наблюдение
12.4	Проработка объектов, персонажей проекта, разработка программ в среде Kodu Game Lab	-	2	2	Текущий контроль: наблюдение
12.5	Подготовка презентации и репетиция выступления	-	4	4	Текущий контроль: наблюдение
12.6	Представление и защита индивидуального проекта	-	2	2	Защита проекта
12.7	Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	2	-	2	Рефлексия: дискуссия
	ИТОГО	30	42	72	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство с визуальной средой программирования Kodu Game Lab

Тема 1.1 Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. О курсе. Главное меню и инструменты среды

Теория: техника безопасности, история программирования и создания языков программирования; история создания Kodu Game Lab; основные элементы пространства Kodu GameLab («кисть», «холмы», «сглаживание», «скалы»).

Практика: создание и открытие проекта, применение основных элементов среды на практике.

Тема 1.2 Параметры и сохранение мира

Теория: основные элементы пространства Kodu Game Lab («небо», «освещение», «домик»).

Как они работают, за что отвечают.

Практика: создание, сохранение и открытие нового собственного проекта, применение основных элементов среды на практике

Раздел 2. Основы программирования. Простые условия.

Тема 2.1 Знакомство с программированием в среде Kodu Game Lab

Теория: движение с помощью клавиш, свободное движение, движение по путям, движение к цели. В чем различия разных типов движения? Как они строятся? В чем отличия программ разных типов?

Практика: создание игры с различными видами движения. Задание 4 различным персонажам 4 различных вида движения.

Тема 2.2 Разработка программ с различными видами движения

Теория: движение с помощью клавиш, свободное движение, движение по путям, движение к цели. Принцип игры гонки. Какие условия для чего нужны и зачем. Написание программ для движения персонажей.

Практика: создание проекта «Гонки».

Тема 2.3 Понятие игровых и неигровых объектов

Теория: деление объектов на игровых и неигровых, отличия их характеристик, программ.

Для чего используются объекты того или иного вида.

Практика: создание проекта «Сражение».

Тема 2.4 Добавление игровых и неигровых объектов, их взаимодействие

Теория: Игровые и неигровые объекты. Добавить, копировать, вырезать, вставить. Настройка объектов (высота, размер, цвет и т.д.). Написание программ на их взаимодействие (стрелять, двигаться к, взять, уничтожить, съесть и т.д.)

Практика: создание проекта «Утром спасение».

Раздел 3. Счетчики

Тема 3.1 Прямой отсчет времени в счётчике

Теория: блоки передачи сообщений, ограничения их использования, определение таймера, использование таймера, подсчет баллов, индикатор здоровья. Как строится программа при использовании таймера для прямого отсчета времени, баллов? Что такое таймер и какие виды таймеров бывают. Для чего нужен таймер?

Практика: создание проекта «Гонки - 2».

Тема 3.2 Обратный отсчет времени в счётчике

Теория: блоки передачи сообщений, ограничения их использования, определение таймера, использование таймера, подсчет баллов, индикатор здоровья. Как строится программа при использовании таймера для прямого отсчета времени, баллов? Что такое таймер и какие виды таймеров бывают. Для чего нужен таймер?

Практика: создание проекта «Утром спасение».

Раздел 4. Перемещения объектов и персонажей

Тема 4.1 Знакомство с инструментом «Путь»

Теория: повторение пройденного, создание произвольного пути движения игрового объекта. Что такое путь и как сделать так, чтоб персонаж двигался по заданному пути? В чем отличия движения по путям от движения к цели, свободного движения с помощью клавиш.

Практика: создание проектов «Перейди дорогу»

Тема 4.2 «Родительский» и «дочерний» объект. Базовые понятия объектно-ориентированного программирования

Теория: Базовые принципы наследования в Kodu Game Lab, как реализуется наследование, для чего оно нужно, кто его изобрёл. Как меняется поведение персонажа, если использовать наследование и, если не использовать.

Практика: создание проекта «Лабиринт».

Тема 4.3 Знакомство с карточкой «Отрицание», использование в собственной игре

Теория: карточка «отрицание», для чего нужна, как используется, в чем особенности, инвертация- отрицание в Kodu Game Lab

Практика: создание проекта «Дуэль».

Раздел 5. Страницы программ

Тема 5.1 Страницы программ персонажей

Теория: научить менять поведение персонажа с использованием страниц

программы. Сколько всего этих страниц, в чём принципиальная разница между страницами, для чего они нужны. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Практика: создание проекта «Оборотень».

Тема 5.2 Создание игры с помощью страниц программы

Теория: создание игры с персонажами, в которых используются страницы, в чём отличия в поведении этих персонажей.

Практика: создание проекта «Арконоид».

Раздел 6. Возможности функции «Родитель»

Тема 6.1 Знакомство с функцией «Родитель»

Теория: создание клонов и порождаемых объектов, опция «Родитель» (включение/выключение), персонаж с включенной функцией. Копирование персонажей. Наследование функционала

Практика: создание проекта «Клон».

Тема 6.2 Использование функции «Родитель» в собственной игре

Теория: создание игры. Принцип игры, как должна быть написана программа, чтоб игра работала успешно при этом было использовано наследование в программе персонажей, за которых играет пользователь.

Практика: создание проекта «Оборотень».

Раздел 7. Кнопки

Тема 7.1 Создание кнопок в игре

Теория: как создаются кнопки, как их программировать, изменять (цвет, подпись), какие действия можно задать кнопке, а какие нельзя.

Практика: создание проекта «Кликер».

Тема 7.2 Скрытый счетчик

Теория: изучение скрытого счётчика, как его создать, в чем отличия от обычного, для чего использовать, почему он скрытый и как его добавить в свою игру.

Практика: создание проекта «Кликер - 2».

Раздел 8. Телепортация

Тема 8.1 Телепорт

Теория: реализация телепортации в игре (перемещение с одного острова, здания, моста и т.д. на другой), написание программы для ощущения телепортации,

создание двойника, который будет телепортироваться и показывать видимость телепорта и уничтожение старого персонажа.

Практика: создание проекта «Телепорт».

Раздел 9. Переключение между персонажами

Тема 9.1 Переключатель

Теория: управление несколькими персонажами с использованием переключателя. Как переключаться между персонажами? Какая программа должна быть для переключателя? Для чего нужно переключаться между персонажами

Практика: создание проекта «Футбол».

Раздел 10. Переход на новый уровень

Тема 10.1 Знакомство с карточкой «Next level»

Теория: реализация перемещения на другой уровень, заготовка этого уровня, карточка «Nextlevel» (где находится, какие параметры), настройки для перехода на другой уровень.

Практика: соревнование по созданию проекта «Футбол».

Раздел 11. Жанры компьютерных игр

Тема 11.1 Обзор жанра «Стрелялка»

Теория: содержание игры и её смысл, сценарии создания. История зарождения жанра.

Отличительные черты «Стрелялки», параметры, поджанры.

Форма контроля: беседа.

Тема 11.2 Создание игры в жанре «Стрелялка»

Практика: создание проекта в жанре «Стрелялка».

Тема 11.3 Обзор жанра «Защита башни»

Теория: содержание игры и её смысл, сценарии создания. История зарождения жанра.

Отличительные черты «Защиты башни», параметры, поджанры.

Тема 11.4 Создание игры в жанре «Защита башни»

Практика: создание проекта в жанре «Защита башни».

Тема 11.5 Обзор жанра «Гонки»

Теория: содержание игры и её смысл, сценарии создания. История зарождения жанра.

Отличительные черты «Гонок», параметры, поджанры.
Форма контроля: беседа.

Тема 11.6 Создание игры в жанре «Гонки»

Практика: создание проекта в жанре «Гонки».

Тема 11.7 Обзор жанра «Экшн»

Теория: содержание игры и её смысл, сценарии создания. История зарождения жанра.

Отличительные черты «Экшн», параметры, поджанры

Тема 11.8 Создание игры в жанре «Экшн»

Практика: создание проекта в жанре «Экшн».

Итоговая контрольная работа по курсу «Разработка игр Kodu Game Lab».

Раздел 12 Проектная деятельность. Презентация лучших проектов учащихся.

Тема 12.1 Постановка проблемы

Теория: исследование проблемного поля и обозначение проблем, выявление актуальных проблем, выбор и формулирование проблемы проекта, определение цели и задач проекта, методов и способов работы, результата проекта.

Практика: составление плана по работе над созданием проекта, выбор темы, распределения на команды.

Тема 12.2 Разработка сюжета проекта

Практика: Работа внутри малых ранее образованных групп по разработке сюжета будущего проекта (выбор жанра, разработка истории).

Тема 12.3 Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля в среде Kodu Game Lab

Практика: работа над проектом в среде Kodu Game Lab (прорисовка поля, флоры, препятствий, ловушек, рельефов и т.д.).

Тема 12.4 Проработка объектов, персонажей проекта, разработка программ в среде KoduGame Lab

Практика: работа над проектом в среде Kodu Game Lab (добавление игровых и неигровых объектов, написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры).

Тема 12.5 Подготовка презентации и репетиция выступления

Практика: Разбор ранее подготовленных педагогом презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы.

Тема 12.6 Представление и защита индивидуального проекта

Практика: Групповое выступление на конкурсе «Фестиваль детских проектов».

Тема 12.7 Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления

Теория: Разбор положительных и отрицательных впечатлений об участии в конкурсе, анализ собственного выступления и проектов.

Планируемые результаты

Образовательные:

- ориентироваться в интерфейсе среды Kodu Game Lab;
- владеть навыками использования инструментов среды Kodu Game Lab и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- владеть базовыми знаниями, умениями и навыками в области алгоритмизации и программирования среды Kodu Game Lab (визуальные алгоритмы, работа с переменными, сложные алгоритмы, программирование игровых объектов).

Метапредметные:

- владеть базовыми навыками работы с компьютером включение/выключение, запуск программы, сохранение игровых миров;
- развить навыки критического мышления: может помочь ученикам учиться выводить общие решения из конкретных примеров, учитывая ограничения и возможные последствия;
- познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.

Личностные:

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

Формы аттестации

Обязательным компонентом процесса обучения является контроль знаний, проверка результатов обучения. Суть проверки результатов обучения состоит в

выявлении уровня освоения знаний обучающимися. Программа предполагает использование различных методов контроля:

- участие в научно-технических конференциях;
- контрольные занятия, проведение тестовых работ;
- защита творческих работ;
- лабораторные работы.

Контроль дает возможность увидеть ошибки, оценить результаты, позволяет повысить мотивацию, инициирует творческую деятельность, является средством обучения и развития. Он должен быть естественным продолжением обучения.

Формы контроля:

- наблюдение;
- самоконтроль;
- тестовый контроль;
- проектная работа;

Предусмотрены следующие **виды контроля:**

1. Текущий контроль знаний с использованием тестов и заданий.

2. Форма промежуточного контроля:

- практическая работа, позволяет проконтролировать качество знаний и навыков по определенной теме;

- самостоятельная контрольная работа, предназначена для практической комплексной оценки освоения всех разделов курса или части курса по индивидуальному набору вопросов;

3. Форма итогового контроля.

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных кейсов, завершения обучения по отдельному разделу или нескольким, а также посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающегося.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Для наиболее эффективного усвоения обучающимися образовательной программы «Разработка игр в Kodu Game Lab», занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска/интерактивная панель	1
Персональный компьютер обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Программное обеспечение Kodu Game Lab	13

Среда Kodu Game Lab находится в свободном для скачивания и установки доступе. Среда доступна для установки на Windows.

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Разработка игр в KoduGame Lab» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- комплект практических работ (Приложение 1);
- дидактические материалы

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, который обладает навыками программирования, владеет проектным мышлением и умеет организовать групповую проектную деятельность учащихся и руководить ею.

Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на проверку уровня усвоения нового материала и выявление затруднений на ранней стадии. Текущий контроль проводится в следующих формах: дискуссия, наблюдение, самостоятельная работа. Результаты наблюдения фиксируются в листы наблюдений .

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения тестового задания.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Аттестация по итогам освоения программы демонстрирует уровень знания базовых навыков программирования, развитие логической и креативных способностей, применение полученных знаний при решении поставленных задач. Тему аттестации по итогам освоения программы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся. Выполнение итоговой работы оценивается последующим параметрам:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание уровней освоения:

– «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

– «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

– «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

Оценочные материалы

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения тестового задания.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует уровень знания базовых навыков программирования, развитие логической и креативных способностей, применение полученных знаний при решении поставленных задач.

Тему аттестации по итогам освоения программы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся.

Методические материалы

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Дидактические материалы:

практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab» (приложение 1);

Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Босова, Людмила Леонидовна. Обучение информатике младших школьников: монография / Л. Л. Босова; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва: МПГУ, 2020. - 295 с.

2. Дениз А. Шмидт-Кроуфорд, Дениз Линдстром и Энн Д. Томпсон (2018) Кодирование для педагогического образования: повторяющаяся тема, требующая нашего внимания, *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 34:4, 198-200, DOI: 10.1080/21532974.2018.1499992.

3. Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «ИТ-Куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5).

4. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «ИТ-куб». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. –Москва, 2021.

5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по её реализации, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;

6. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки / Хухлаева О.В. — Москва: Генезис, 2020. — 176 с.

Электронные издания:

1. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс]/ К.И.Астахова; под ред. В.В.Тарапаты – Эл.изд. – Электрон. Текстовые дан. (1 файл pdf 125 с.) – М.: Лаборатория знаний, 2019.

Список литературы для обучающихся и родителей:

Книги:

1. Визуальное программирование в KODU: первый шаг к ИТ-образованию – Самара, 2018

2. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс]/ К.И.Астахова; под ред. В.В.Тарапаты – Эл.изд. – Электрон. Текстовые дан. (1 файл pdf 125 с.) – М.: Лаборатория знаний, 2019.

3. Тихомирова, Ольга Вячеславовна. Проектная и исследовательская

деятельность дошкольников и младших школьников: учебное пособие / О. В. Тихомирова, Н. В. Бородкина, Я. С. Соловьев; Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Ярославской области "Институт развития образования". - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2017. - 221

с

общеобразовательной

Lab»

Приложение 1

к дополнительной

общеразвивающей программе
«Разработка игр в Kodu Game

Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab»

1. Практическая работа «Перейди дорогу»: Размещение нескольких объектов, создание индивидуальной траектории движения для каждого объекта, задание условий.
2. Практическая работа «Дуэль»: Размещены на поле объекты с одинаковыми характеристиками, добавление программы на движения, задание условий.
3. Практическая работа «Поймай за время!»: Размещение объектов, создание таймера, задание условий.
4. Практическая работа «Оборотень»: Размещение на поле объектов, добавление таймера, задание условий на смену дня и ночи, изменение поведения персонажа.
5. Практическая работа «Гонки»: Использование блоков перемещения и изменения скорости.
6. Практическая работа «Аквариум»: Использование наследования в проекте.
7. Практическая работа «Кликер»: Применение кнопок, таймера, счетчика.
8. Практическая работа «Гонки»: Применение различных видов движения, задание условий проигрыша и выигрыша.
9. Практическая работа «Сражение»: Использование жизней персонажей (индикатор, количество).
10. Практическая работа «Утром спасение»: Смена освещения, использование таймера.
11. Практическая работа «Гонки - 2»: Подсчет времени, очков, использование игровых объектов.
12. Практическая работа «Лабиринт»: Использование инструментов среды, таймер, счетчик.
13. Практическая работа «Арканоид»: Использование игровых объектов, направление камеры, счетчик, условия выигрыша и проигрыша.
14. Практическая работа «Клон»: Использование функции «Родитель».
15. Практическая работа «Рыбки»: Использование функции «Родитель».

счётчик, добавление игровых и неигровых объектов.

16. Практическая работа «Футбол»: Использование кнопок, изменение поведения персонажа.

17. Практическая работа «Путешественники»: Перемещение в другие миры, создание заготовок, программирование персонажей на перемещение