

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение «НИЖЕГОРОДСКИЙ КОЛЛЕДЖ МАЛОГО БИЗНЕСА»
Центр цифрового образования детей «IT-куб»**

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ЦДОД «IT-куб»



А.А. Полякова

«2» июня 2025 год

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ НКМБ



А.С. Евтеев

«2» июня 2025 год

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Создание игр Kodu Game Lab»
Направленность – техническая**

**Возраст обучающихся: 8-12 лет
Объем: 12 часов**

Авторы-составители:
Белоцерковский Кирилл Евгеньевич,
педагог дополнительного образования

Нижний Новгород
2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	5
1.3 Содержание общеразвивающей программы	6
1.3.1 Учебный план	6
1.3.2 Содержание учебного плана	7
1.4 Требования к результатам освоения программы	8
2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы	9
2.1 Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год	9
2.2 Условия реализации программы	10
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы	11
2.4 Методические материалы	12
Список литературы	14

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Направленность и уровень программы. Программа «Создание игр Kodu Game Lab» в среде Kodu Game Lab позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям визуально - ориентированного программирования. Уровень – базовый.

Актуальность программы. В настоящее время имеется тенденция массового внедрения информационных технологий в процесс обучения в общеобразовательных организациях. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных инженерных кадров.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:*

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 - (ред. от 25.11.2009);
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных

гарантиях прав ребенка в РФ»;

– Федеральный закон от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ № 1008 отменен).

Адресат программы. Программа предназначена для детей, относящихся к возрастной группе 8-12 лет.

Форма обучения. Очная, с возможностью применения дистанционных технологий. (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность одного занятия - 30 минут, так как обучение проходит с использованием компьютерной техники. После 30 минут занятия организовывается перерыв 10 минут.

Срок реализации программы. 3 недели.

Объём программы. 12 часов.

Формы занятий. Групповые, количество обучающихся в группе – 8-12 человек.

Место проведения занятий: 603136, Нижегородская область, г. Нижний Новгород, ул. Маршала Малиновского, д. 1.

Аннотация

Программа позволяет создавать ландшафт мира, заполнять его персонажами и различными объектами, а затем программировать их поведение и создавать правила игры на специализированном языке визуального программирования

1.2 Цель и задачи программы

Цель: создание условий для развития алгоритмических и креативных способностей учащихся к творческому самовыражению в области программирования, через формирование ключевых компетенций, основанных на создании ценностно-ориентированного, конструктивного стиля мышления и новых способах самостоятельной творческой деятельности.

Задачи:

Образовательные:

1. Познакомить с основными принципами работы на платформе Kodu Game Lab;
2. Изучать приемы Kodu Game Lab для создания проектов.

Развивающие:

1. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся;
2. Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитательные:

1. Воспитывать положительное отношение к ИТ-профессиям и ИТ-сфере;
2. Воспитывать цифровую культуру при работе с глобальной сетью интернет;
3. Воспитывать умение работать в коллективе.

1.3 Содержание общеразвивающей программы

1.3.1 Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Раздел 1. Технология работы в Kodu Game Lab		10	4	6
1.1.	Интерфейс, основные инструменты программы Kodu Game Lab.	2	1	1
1.2.	Знакомство со средой разработки Kodu Game Lab.	2	1	1
1.3.	Импорт объектов из 3D-редакторов в Kodu Game Lab.	2	1	1
1.4.	Создание игры «Гонки».	2	0	2
1.5.	Изменение поведения персонажа.	2	1	1
Итоговая аттестация		2	0	2
Итого		12	4	8

1.3.2 Содержание учебного плана

Таблица 2

Наименование разделов и тем	Краткое содержание темы	Кол-во часов	
		Теория	Практика
Раздел 1. Технология работы в Kodu Game Lab		4	6
1.1. Интерфейс, основные инструменты программы Kodu Game Lab.	Знакомство с интерфейсом и функциями программы. Создание и настройка сцены для работы на платформе.	1	1
1.2. Знакомство со средой разработки Kodu Game Lab.	Изучение основных функций и принципов работы на платформе Kodu Game Lab.	1	1
1.3. Импорт объектов из 3D-редакторов в Kodu Game Lab.	Передвижение по 3D пространству с помощью клавиш. Центрировка, перемещение, вращение, масштабирование объекта.	1	1
1.4. Создание игры «Гонки».	Создание проекта «Гонки»	0	2
1.5. Изменение поведения персонажа.	Работа с несколькими страницами, поведение персонажа. Отличия программ и персонажей с одной и несколькими страницами.	1	1
Итоговая аттестация	Создание собственного проекта на платформе.	0	2
Итого часов: 12		4	8

1.4 Требования к результатам освоения программы

Предметные результаты:

1. Ознакомлены с основными принципами работы на платформе Kodu Game Lab;
2. Изучены приемы на платформе Kodu Game Lab для создания проектов.

Личностные результаты:

1. Развито творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся;
2. Развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Метапредметные результаты:

1. Развита цифровая культура при работе с глобальной сетью интернет;
2. Развито положительное отношение к ИТ-профессиям и ИТ-сфере;
3. Развито умение работы в коллективе.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1 Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

Таблица 3

Месяц	ИЮНЬ		
Даты	09.06-13.06	16.06-20.06	23.06-27.06
Недели	1	2	3
Часы	4	4	2
			2

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию
	Промежуточная и итоговая аттестация

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

1. Компьютеры – 13 шт.;
2. Интерактивная доска – 1 шт.;
3. Наушники – 6 шт.;
4. Компьютерная мышь – 13 шт.

Информационное обеспечение:

1. Учебно-методические пособия.
2. Комплект практических работ.
3. Презентации.
4. Дидактические материалы.
5. Сборник игр.

Интернет-ресурсы:

1. Официальный сайт платформы. <https://www.kodugamelab.com/>
2. Сайт Kodu Game Lab Community.
<https://www.kodugamelab.com/how-to/community/>

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов, обучающихся выстроена следующим образом:

- текущий контроль осуществляется путём наблюдения, опроса;
- итоговая аттестация.

Входного контроля при приёме по данной общеразвивающей программе не предусмотрено.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме итогового проекта и оценивается по 20-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 4. Критерии оценивания и оценочные материалы находятся в Приложении.

Таблица 4

Баллы	Процент освоения программы	Уровень освоения
0-6	0-30%	Низкий
7-14	31-70%	Средний
15-20	71-100%	Высокий

2.4 Методические материалы

В рамках реализации программы применяются следующие методы обучения:

- словесный: рассказ, беседа;
- практический: показ, выполнение практических работ и т.д.;
- объяснительно-иллюстративный: рассказ, показ, фильм и т.п.;
- репродуктивный: воспроизведение, действие по алгоритму;
- эвристический: частично-поисковый, самостоятельное нахождение ответов на поставленные педагогом вопросы;
- проблемный: постановка проблемных вопросов, создание проблемных ситуаций;
- проектный метод: разработка проектов, создание творческих работ.

Большую часть при реализации образовательной деятельности занимают активные и интерактивные методы в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии: группового обучения, специальные технологии, соответствующие технической направленности; коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, проблемного обучения. Особое внимание уделяется использованию в учебном процессе здоровьесберегающих технологий, способствующих предотвращению состояний переутомления, гиподинамии (физминутки, зарядки для глаз и т.д.). Используются следующие формы занятий: комбинированное занятие, практикум, урок-презентация, мастер-класс, конкурс, соревнование, игра и т.д. По дидактической цели занятия делятся на вводные, занятия по углублению

знаний, практические занятия, занятия по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков.

Структура учебного занятия строится в рамках технологии развития критического мышления и включает следующие этапы: вызов (мотивация к изучению материала), осмысление (изучение, повторение, закрепление учебного материала), рефлексия (подведение итогов, рефлексия эмоционального состояния, само рефлексия и т.д).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые акты:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

Учебная литература:

- «Создаём игры с Kodu Game Lab», автор К. И. Астахова. Учебное пособие для среднего общего образования, изданное в 2023 году издательством «Лаборатория знаний». ISBN: 978-5-93208-629-2.
- «5 простых шагов к созданию 3D-игр вместе с KODU», авторы Н. В. Яникова, О. П. Михеева, О. Ф. Брыксина, Я. Е. Останин.
- «IT-тренажёр для детей: Первые шаги в программировании», автор Л. Г. Битно. Ростов-на-Дону: Феникс, 2023.
- «Создаём игры с Kodu Game Lab», автор Ксения Астахова. Учебное пособие, изданное в 2019 году издательством «Лаборатория знаний». ISBN: 978-5-00101-189.

Примерные темы итогового проекта:

1. Создание города на платформе Kodu Game Lab;
2. Создание мульт-персонажа на платформе Kodu Game Lab;
3. Создание игры на платформе Kodu Game Lab и т.д.

Критерии оценивания итогового контроля

Критерии оценки (1-4 балла)
1. Зрелищность
2. Сложность
3. Понимание технической части
4. Навыки общения и аргументации
5. Уровень понимания проекта
Максимальное количество баллов: 20