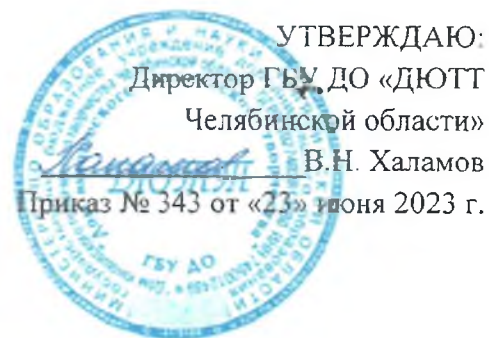


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ЦЦОД «IT-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО на заседании
педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
протокол №135 от 15 июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Разработка игр Kodu Game Lab»

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Срок освоения программы: полгода

Возрастная категория обучающихся: 6 - 8 лет

Автор-составитель: Никифорова Маргарита Дмитриевна,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе.....	5
1.3 Цель и задачи программы	7
1.4 Содержание образовательной программы	8
1.5 Учебный план.....	13
1.6 Планируемые результаты	15
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	17
2.1 Календарный учебный график	17
2.2 Условия реализации программы	17
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	18
2.4 Оценочные материалы	19
2.5 Методические материалы	20
2.6 Воспитательный компонент	22
2.7 Информационные ресурсы и литература	23
Приложение 1 Краткие конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab»	24
Приложение 2 Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab»	69
Приложение 3 Сборник игр для детей во время отдыха	70
Приложение 4 Лист наблюдения за выполнением проектной работы.....	73
Приложение 5 Примерный перечень воспитательных мероприятий.....	77

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Разработка игр в Kodu Game Lab» разработана в соответствии с требованиями, представленными в следующих нормативно-правовых актах:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г.;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- Указ Президента Российской Федерации «Стратегия научно технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N*143);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 - 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
- Закон Челябинской области от 29.08.2013 № 515-30 «Об образовании в Челябинской области»;

- Устав ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;
- Программа воспитания ГБОУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области» на 2023-2026 уч. года.
- Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

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.

Особенности реализации индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- учет индивидуальных возможностей, обучающихся;
- вариативность учебного материала для детей с различным уровнем знаний;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие учеников.

Особенности реализации технологии игровой деятельности:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не использовании памяти и

ранее полученных знаний

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 6-8 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Срок реализации программы – полгода (18 недель)

Объем программы - 72 часа.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная.

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

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

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

В ходе занятий происходит активное переключение между различными видами активностей, такими как изучение лекционного материала, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером, гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов индивидуальной и групповой работы, а также игры. В середине или в конце каждого занятия выделяется время на коллективные игры (логические, развлекательные, развивающие) или просмотр мультфильма, связанного с информационными технологиями. В зависимости от специфики работы образовательной организации возможна демонстрация оборудования, технологий и проектов. Например, можно показать робототехнические наборы и готовых роботов, а также управлять ими для демонстрации возможностей программирования. Также можно показать технологии трехмерной печати, чтобы продемонстрировать возможности развития графического дизайна и пространственного мышления. Во время перерыва обучающиеся могут участвовать в развивающих активностях, организованных в честь праздников и мероприятий. Все эти факторы позволяют проводить интересные занятия и снимают усталость от повседневных задач.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Разработка игр в Kodu Game Lab» на 2023-2024 уч. год

Название программы	Разработка игр в Kodu Game Lab
Возраст обучающихся	6-8 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	2 занятия в неделю (4 часа)
Цель, задачи	Цель программы – формирование и развитие у обучающихся 6-8 лет пространственного, логического и творческого мышления посредством среды Kodu Game Lab и изучению основ программирования. Задачи:

	Образовательные: – 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 также разработки 3D-игры; – способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования. Метапредметные: – 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. Личностные: – 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.
Краткое описание программы	Программа «Разработка игр в Kodu Game Lab» имеет техническую направленность. Kodu — это визуальный язык программирования, предназначенный для создания игр. Kodu предоставляет простые инструменты для создания детальных трехмерных ландшафтов, управления освещением и камерой. Kodu знакомит с логикой программирования и способами решения проблем, обходясь без сложного синтаксиса. Kodu демонстрирует творческий аспект программирования. Уровень освоения – базовый
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются
Результат освоения программы	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.
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	– стул обучающегося – 12 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 12 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося – 12 шт.; – персональный компьютер педагога – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска/интерактивная панель – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – программное обеспечение Kodu Game Lab.
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	– Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей; – Всероссийский диктант по информационным технологиям «ИТ-диктант» – Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант» – Университетская олимпиада школьников «Бельчонок» – Межрегиональный конкурс проектов в области цифровых технологий «ИТ-Jump»
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	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.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы – формирование и развитие у обучающихся 6-8 лет пространственного, логического и творческого мышления посредством среды Kodu Game Lab и изучению основ программирования.

Задачи:

Образовательные:

- 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.

Метапредметные:

- 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.

Личностные:

- 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.

1.4 Содержание образовательной программы

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 Game Lab («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 «Арканоид».

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 «Next level» (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, распределение 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 Kodu Game 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.

1.5 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 Game Lab	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 между персонажами	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	

1.6 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.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	18	72	2 раза в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

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

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

- Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

- Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

- иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

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
Проектор	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 Kodu Game Lab» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- комплект практических работ (Приложение 2);
- презентации (Приложение 1);
- дидактические материалы
- сборник игр (Приложение 4)

Кадровое обеспечение:

– требования к образованию и обучению – высшее или среднее профессиональное образование, или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам, соответствующим дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, реализуемым учреждением дополнительного образования;

– особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью;

– необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом;

– необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3 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 (приложение 5).

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 логических 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 по следующим 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.

2.4 Оценочные материалы

№	Наименование	Краткая характеристика оценочного средства
1	Наблюдение	Позволяет оценить групповую и индивидуальную работу обучающихся без непосредственного вмешательства педагога (Приложение 5)
2	Опрос	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу
3	Дискуссия	Оценочные средства, позволяющие включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения.
4	Самостоятельная работа	Различают задачи и задания: а) репродуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать знание фактического материала (базовые понятия, алгоритмы, факты) и умение правильно использовать специальные термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела дисциплины; б) реконструктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей; в) творческого уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения.

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 логических 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.

2.5 Методические материалы

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

Формы организации образовательного процесса – в группах до 12 человек.

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).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;
- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;
- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;
- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;
- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;
- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;
- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;
- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;
- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;
- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самостоятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;
- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;
- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технология);
- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;
- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровье сберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;
- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab» (приложение 1);
- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab» (приложение 2);
- дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Разработка игр в Kodu Game Lab»;
- сборник игр для детей во время отдыха (приложение 3);
- лист наблюдения за выполнением проектной работы (приложение 4).

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ, в том числе в ЦЦОД «ИТ-куб» г. Магнитогорск, является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей;
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Воспитательные мероприятия делятся на модули:

1. Воспитывающая среда
2. Учебное занятие
3. Руководство детским объединением и взаимодействие с родителями
4. Проектная деятельность
5. Профориентационная работа и наставничество
6. Социальное партнерство и сетевое взаимодействие
7. Каникулы
8. Профилактика и безопасность

Примерный перечень и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в приложении 5.

Условия воспитания:

Многие мероприятия носят открытый характер. Медиа формат мероприятий привлекает внимание участников других регионов.

Учебные занятия по программам технической направленности ориентированы на повышение технологической грамотности в области инженерных и технических профессий, они проходят с использованием учебно-лабораторного оборудования, что находит отражение в формах и видах учебной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа ориентирована на решение реальных технологических задач, в том числе с участием промышленных предприятий для проектной деятельности детей. Поскольку дети младшего школьного возраста не могут участвовать в проектах от реального сектора экономики, обучающиеся занимаются реализацией образовательных проектов по направлению обучения.

Воспитательный компонент предусматривает работу с родителями обучающихся. Для этого регулярно проводятся родительских собрания, на которых разбирают достижения обучающихся, направления обучения Центра и содержание образовательных программ.

2.7 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

**Краткие конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Разработка игр в Kodu Game Lab»**

Конспект занятия по теме 1.1.

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

Цель занятия: познакомить обучающихся с техникой безопасности при работе за персональным компьютером, способствовать образованию коллектива в группе, узнать о редакторе (главное меню и инструменты).

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами техники безопасности в компьютерном классе; познакомить обучающихся с базовыми навыками работы за компьютером (включение/выключение, запуск программы), рассказать о редакторе (главное меню и инструменты)

развивающие: развитие коммуникативных навыков;

воспитательные: убедить обучающихся в необходимости бережного отношения к технике и информации; формировать дисциплинированность.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать технику безопасности при работе в компьютерном классе; владеть базовыми навыками работы за компьютером (включение/выключение, запуск программы), знать интерфейс главного меню и инструментов среды.

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

воспитательные: понимать необходимость бережного обращения с оборудованием; сформировать дисциплину при работе на занятии.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Игры на знакомство и сплочение.
5. Первое знакомство со средой Kodu Game Lab.
6. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Чем отличается компьютерный класс и наш Центр от других кабинетов, например, в вашей школе? – Что нужно знать, чтобы обезопасить себя и своих товарищей при работе в компьютерном классе? – Совершенно верно!	– Здесь находится много техники: компьютеры, ноутбуки и т.д. – Технику безопасности!

2. Актуализация субъектного опыта обучающихся

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, для сопоставления жизненного опыта учеников с темой занятия.

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Какие правила техники безопасности в компьютерном классе Вы уже знаете? – Отлично, а теперь давайте проверим, все ли правила Вы знаете	– Например, не совать пальцы в розетку

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: знакомит обучающихся с правилами техники безопасности, показывая презентацию (слайд 5-6). Знакомит обучающихся с организацией рабочего места, показывает, как включить и выключить компьютер. [Презентация_KGL_Тема 1.1.](#)

Деятельность обучающихся: слушают, читают правила с экрана, задают уточняющие вопросы.

4. Игры на знакомство и сплочение

Деятельность педагога: организует деятельность обучающихся в игровой форме для индивидуального знакомства с каждым и работы в коллективе в целом.

Деятельность обучающихся: активно участвуют в игровой деятельности.

5. Первое знакомство со средой Kodu Game Lab

Деятельность педагога: знакомит обучающихся с интерфейсом и возможностями среды. Подробно рассказывает о каждом инструменте платформы (слайд 8-27).

Деятельность обучающихся: слушают, изучают интерфейс среды с экрана, задают уточняющие вопросы. [Презентация_KGL_Тема 1.1.](#)

6. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 1.2.

Тема занятия: Знакомство со средой Kodu Game Lab. Параметры и сохранение мира.

Цель занятия: познакомить обучающихся с параметрами и сохранением мира.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с параметрами (изменение освещения, света, изучение различных параметров во вкладке «Параметры мира» и сохранением мира (как можно сохранить мир, куда и для чего его сохранять).

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе среды Kodu Game Lab; знать функциональные возможности среды Kodu Game Lab: уметь создавать проект, менять его название, знать за что отвечает каждый элемент на панели элементов.

развивающие: способствовать развитию эстетического мышления;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто-нибудь из Вас уже работал в среде Kodu Game Lab? – Сегодня мы с вами завершим изучение интерфейса нашей среды. – А теперь давайте вспомним чем мы занимались на прошлом занятии и что нового мы узнали.	– Да/нет – Дети вспоминают, что было на прошлом занятии.

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 1.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 1.2](#) (слайд 6-15), параллельно показывает пошаговое создание проекта в Kodu Game Lab.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 16-17).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.1.

Тема занятия: Знакомство с программированием в среде Kodu Game Lab

Цель занятия: научить 4 способам движения персонажа. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: изучить 4 способа движения в Kodu Game Lab (движение с помощью клавиш, свободное движение, движение по путям, движение к цели), научиться открывать блок программы и задавать действия объекту;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы уже пробовали задавать движения персонажам? – Сегодня мы изучим все возможности графического редактора и создадим свои первые собственные программы на движение.	– Да/нет

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 2,1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 2.1](#) (слайд 7-22), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 23-25).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.2.

Тема занятия: Разработка программ с различными видами движения.

Цель занятия: закрепить знания о сражениях между персонажами, навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: узнать, как строится движение в игре «Гонки», поработать с материалами при создании трассы, прописать программу действий для своего персонажа и противников- ботов;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; знание и умение создавать поле для игры, также написание программы действий для различных персонажей;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;

- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы уже пробовали задавать движения персонажам? – Сегодня мы сделаем полноценную игру в жанре «Гонки». – Как вы считаете, что должно быть в такой игре?	– Да/нет

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация_KGL_Тема 2.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация_KGL_Тема 2.2](#) (слайд 7-17), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 18-19).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.3.

Тема занятия: Понятие игровых и неигровых объектов.

Цель занятия: научить реализовывать сражение между персонажами. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: изучить основы жанра сражение, узнать, как реализуется сражение между персонажами в среде (какую программу прописывать), как включать видимость жизней персонажа, как регулировать их уровень;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы уже пробовали реализовывать сражение в своих играх? – Сегодня мы узнаем, как же делается настоящее сражение в компьютерных играх.	– Да/нет

2. Закрепление ранее изученного материала.

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 2.3](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 2.3](#) (слайд 7-24), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 25).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.4.

Тема занятия: Добавление игровых и неигровых объектов, их взаимодействие.

Цель занятия: научить реализовывать сражение между персонажами. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: узнать, как создаётся игра «Утром спасение», используя при этом знания, полученные на прошлом уроке. Также научиться менять освещение с помощью программы;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята кто знает, что такое жанр сражение и какие его главные принципы? – Сегодня мы сделаем нашу игру, которая называется «Утром спасение».	– Ответ ребёнка

2. Закрепление ранее изученного материала.

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация_KGL_Тема 2.4](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация_KGL_Тема 2.4](#) (слайд 7-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15-16).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.1.

Тема занятия: Прямой отсчет времени в счётчике.

Цель занятия: научить применять различные счетчики, в том числе для учета времени. Изучить прямой отсчет времени. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: изучить как работает время в конструкторе Kodu Game Lab, узнать, как работает прямой отсчёт времени и как его реализовать;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей: владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы знаете, что такое счётчик? – Для чего нужен счётчик?	– Да/нет – Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала.

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация_KGL_Тема 3.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация_KGL_Тема 3.1](#) (слайд 7-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями

Конспект занятия по теме 3.2.

Тема занятия: Обратный отсчет времени в счётчике.

Цель занятия: научить применять различные счетчики, в том числе для учета времени. Изучить обратный отсчет времени. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: изучить как работает время в конструкторе Kodu Game Lab, узнать, как работает обратный отсчет времени и как его реализовать, выяснить в чём отличия обратного и прямого отсчёта времени;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята как вы считаете какие виды счетчиков бывают? – В чем их сходство и различия?	– Ответ ребёнка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 3.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 3.2](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.1.

Тема занятия: Знакомство с инструментом «Путь».

Цель занятия: научить создавать дороги, стены и прорисовки флоры. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

Образовательные: изучить работу путей, стен и флоры;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей: владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;

- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто знает для чего нужны путь в Kodu Game Lab? – Сегодня мы изучит для чего нужны пути и как ими пользоваться?	– Ответ ребёнка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 4.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 4.1](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15-16).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.2.

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

Цель занятия: показать разные способы составления программ: обычный и с использованием наследования.

Задачи занятия:

образовательные: изучить наследование, для чего оно применяется, узнать отличия программы с наследованием и без наследования;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы знаете слово наследование?	– Да/нет – Ответ ребёнка

– Что такое наследование в повседневной жизни?	
--	--

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация_KGL_Тема 4.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация_KGL_Тема 4.2](#) (слайд 6-12), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 13-16).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.3.

Тема занятия: Знакомство с карточкой «Отрицание», использование в собственной игре.

Цель занятия: научить свойству инвертации. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: изучить инвертацию, её основные принципы работы;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто-нибудь из вас слышал слово инвертация? – Сегодня мы с вами познакомимся с ним?	– Да/нет

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 4.3](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 4.3](#) (слайд 6-8), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 9-10).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 5.1.

Тема занятия: Страницы программ персонажей

Цель занятия: научить менять поведение персонажа с использованием страниц программы. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: узнать, как изменяется поведение персонажа при написании программ на разных страницах

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, как вы думаете можно ли запрограммировать персонажа так чтоб он выполнял совершенно разные действия?	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 5.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 5.1](#) (слайд 6-12), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 13-14).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 5.2.

Тема занятия: Создание игры с помощью страниц программы

Цель занятия: систематизация и обобщение ранее полученных знаний при создании игры.

Задачи занятия:

образовательные: создать игру по основе полученных знаний на предыдущем занятии

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Помните ли вы как изменять поведение персонажа с помощью стриниц? – Сегодня мы закрепим полученные знания и создадим игру «Арканоид»	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 5.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 5.2](#) (слайд 6-20), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 21-22).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 6.1.

Тема занятия: Знакомство с функцией «Родитель».

Цель занятия: научить создавать персонажей не только с помощью инструмента Объект, но и через функцию Родитель. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: узнать, для чего нужна функция родитель, научиться её применять на практике.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала

3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто знает что такое родитель? – Сегодня мы познакомимся с функцией родитель в нашем редакторе.	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 6.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 6.1](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15-16).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 6.2.

Тема занятия: Использование функции «Родитель» в собственной игре.

Цель занятия: систематизация и обобщение ранее полученных знаний при создании игры.

Задачи занятия:

образовательные: создать игру по основе полученных знаний на предыдущем занятии

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Помните ли вы как про функцию родитель? – Сегодня мы закрепим полученные знания и создадим игру «Рыбки»	– Да/нет

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 6.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 6.2](#) (слайд 6-22), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 23).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 7.1.

Тема занятия: Создание кнопок в игре.

Цель занятия: научить создавать кнопки. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: узнать, как создаются кнопки, как можно их изменять и взаимодействовать.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;

- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Играли в игру «Кликер»?	– Да/нет
– Сегодня мы с вами сделаем свою игру «Кликер».	

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация_KGL_Тема 7.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация_KGL_Тема 7.1](#) (слайд 6-12), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 13-14).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 7.2.

Тема занятия: Скрытый счетчик.

Цель занятия: научить создавать счетчики, в том числе скрытый счетчик. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: узнать про скрытый счетчик, как его реализовать и в чём его отличия с простым счётчиком

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, что такое счетчик? Мы ранее уже с ним познакомились.	– Ответ ребенка – Да/нет

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 7.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 7.2](#) (слайд 6-16), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 17-18).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 8.1.

Тема занятия: Телепорт.

Цель занятия: закрепить знания о скрытом счетчике при создании игры. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: создать игру по основе полученных знаний на предыдущем занятии.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

– стул обучающегося – 12 шт.;

- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Что такое телепортация? – Сегодня мы с вами сделаем свою игру «Телепорт».	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 8.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 8.1](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15-16).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 9.1.

Тема занятия: Переключатель.

Цель занятия: научить управлять несколькими персонажами с использованием переключателя. Закрепить навыки создания собственного мира, сохранение мира.

Задачи занятия:

образовательные: научиться переключаться между персонажами с помощью кнопок, понять как реализуется переключение.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Как вы думаете можно ли сделать игру в нашем редакторе, где один человек может играть за несколько персонажей? – Сегодня мы попробуем это реализовать.	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 9.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 9.1](#) (слайд 6-16), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 17-19).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 10.1.

Тема занятия: Знакомство с карточкой «Next level».

Цель занятия: научиться переходить на разные уровни.

Задачи занятия:

образовательные: узнать, как реализуется переход на новый уровень.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых, проверка знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Проверка знаний по предыдущим разделам.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Закрепление ранее изученного материала
4. Изучение новых знаний и способов деятельности.
5. Применение изученного.
6. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Проверка знаний по предыдущим разделам

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, раздача проверочных материалов [Проверка знаний KGL](#)

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, проходят проверку знаний.

2. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вам нравятся игры с различными уровнями или с одним единственным? В какую игру интереснее играть? – Давайте сделаем игру с несколькими уровнями.	– Да/нет. Ответ ребенка

3. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 10.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

4. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 10.1](#) (слайд 6-16), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

5. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 17).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

6. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.1.

Тема занятия: Обзор жанра «Стрелялка».

Цель занятия: изучить жанр «Стрелялка».

Задачи занятия:

образовательные: узнать о жанре «Стрелялка», его историю, главные принципы.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Стрелялка», ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, какие жанры компьютерных игр вы знаете? – Какой жанр вам нравится больше всего?	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация_KGL_Тема 11.1](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация_KGL_Тема 11.1](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.2.

Тема занятия: Создание игры в жанре «Стрелялка».

Цель занятия: научить создавать игры в жанре «Стрелялка».

Задачи занятия:

образовательные: создать проект в жанре «Стрелялка»..

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: закрепление старых навыков.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Стрелялка», уметь создавать игры в этом жанре, ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– С каким жанром мы познакомились на прошлом занятии? – Какие отличительные черты этого жанра? – Что обязательно должно быть в игре, которая реализована в данном жанре?	– Стрелялка! – Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился, демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.2](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.3.

Тема занятия: Обзор жанра «Защита башни».

Цель занятия: изучить жанр «Защита башни».

Задачи занятия:

образовательные: узнать о жанре «Защита башни», его историю, главные принципы.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Защита башни», ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вы слышали о жанре «Защита башни»? – Как вы думаете, в чём заключается его особенность?	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.3](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 11.3](#) (слайд 6-17), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 18).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.4.

Тема занятия: Создание игры в жанре «Защита башни».

Цель занятия: научить создавать игры в жанре «Защита башни».

Задачи занятия:

образовательные: создать проект в жанре «Защита башни».

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: закрепление старых навыков.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Защита башни», уметь создавать игры в этом жанре, ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей: владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– С каким жанром мы познакомились на прошлом занятии? – Какие отличительные черты этого жанра? – Что обязательно должно быть в игре, которая реализована в данном жанре?	– Защита башни! – Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился, демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.4](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 18).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.5.

Тема занятия: Обзор жанра «Гонки».

Цель занятия: изучить жанр «Гонки».

Задачи занятия:

образовательные: узнать о жанре «Гонки», его историю, главные принципы.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Гонки», ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вы слышали о жанре «Гонки»? – Как вы думаете, в чём заключается его особенность?	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.5](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 11.5](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.6.

Тема занятия: Создание игры в жанре «Гонки».

Цель занятия: научить создавать игры в жанре «Гонки».

Задачи занятия:

образовательные: создать проект в жанре «Гонки».

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: закрепление старых навыков.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Гонки», уметь создавать игры в этом жанре, ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– С каким жанром мы познакомились на прошлом занятии? – Какие отличительные черты этого жанра? – Что обязательно должно быть в игре, которая реализована в данном жанре?	– Гонки! – Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился, демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.6](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересные вопросы.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.7.

Тема занятия: Обзор жанра «Экшн».

Цель занятия: изучить жанр «Экшн».

Задачи занятия:

образовательные: узнать о жанре «Экшн», его историю, главные принципы.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний, закрепление старых.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Экшн», ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вы слышали о жанре «Экшн»? – Как вы думаете, в чём заключается его особенность?	– Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился (слайд 2), демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.7](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Изучение новых знаний и способов деятельности

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация KGL Тема 11.7](#) (слайд 6-14), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения программы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Kodu Game Lab.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 11.8.

Тема занятия: Создание игры в жанре «Экшн».

Цель занятия: научить создавать игры в жанре «Экшн».

Задачи занятия:

образовательные: создать проект в жанре «Экшн».

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: закрепление старых навыков.

Планируемые результаты:

образовательные: знать основные принципы жанра «Экшн», уметь создавать игры в этом жанре, ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды Kodu Game Lab; владеть навыком создания собственных программ для персонажей; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать карточки для создания программ;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Kodu Game Lab.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Закрепление ранее изученного материала.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– С каким жанром мы познакомились на прошлом занятии? – Какие отличительные черты этого жанра? – Что обязательно должно быть в игре, которая реализована в данном жанре?	– Экшн! – Ответ ребенка

2. Закрепление ранее изученного материала

Деятельность педагога: задаёт наводящие вопросы, опрашивает обучающихся кто что запомнил и чему научился, демонстрируя [Презентация KGL Тема 11.8](#)

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога, задают интересующие вопросы.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

**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»: Размещение на поле объектов 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»: Подсчёт времени, очков, использование игровых объектов.
12. Практическая работа «Лабиринт»: Использование инструментов среды, таймер, счётчик.
13. Практическая работа «Арканоид»: Использование игровых объектов, направление камеры, счётчик, 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.

Сборник игр для детей во время отдыха

Игра «Углы»

Четверо играющих размещаются по углам, пятый (водящий) — в середине. Игроки начинают меняться местами, а водящий старается занять оставленный угол, и если ему это удастся, то прозевавший свой угол становится в середину — теперь водит он.

Игра «Стуколка»

Играющие садятся за стол, положив на него руки. Водящий говорит: «Стучать» — все начинают пальцами стучать по столу; «Спокойно» — прекращают стучать и кладут руки на стол; «Вверх» — поднимают пальцы над столом; «Вниз» — прячут под стол. Водящий делает движения, которые называет 4—5 раз, затем начинает путать, называя одни, а показывая другие. Играющие же должны выполнять названные движения. Кто ошибается — платит фант.

Игра «Почта»

По жребию выбирают водящего. Игра начинается его переключкой с игроками: «Динь, динь, динь!» — «Кто там?» — «Почта!» — «Откуда?» — «Из города...» — «А что в городе делают?» Водящий может сказать, что в городе танцуют, прыгают, смеются и т. д. Все игроки должны делать то, что сказал водящий. Тот, кто неверно выполняет задание, платит фант. Указания к проведению: в этих играх могут принимать участие 3—5 человек (один взрослый с детьми или вся семья). Забавные задания, их быстрая смена вызывают восторг у детей. Эти игры развивают у них внимание, быстроту реакции. Правило одно: точно повторять действия водящего. Игра заканчивается, когда все играющие заплатят фанты. Фанты можно разыгрывать по ходу игры (3—4 фанта) или в конце.

Игра «Молчаливое собрание»

Играющие садятся в круг. В этой игре нет водящего. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, «Кошка» или «Стирать белье»), затем игроки по очереди встают и изображают мимикой сказанное соседом. Остальные должны угадывать. За смех при этом платят фант.

Игра «Узнай кто»

Один из играющих подкрадывается к водящему и закрывает ему глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать его по имени. Указания к проведению: водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих, который и становится водящим. Взрослые могут создавать забавные ситуации: меняться деталями одежды (домашний фартук у папы), нарочито не узнавать игроков.

Игра «Слепая курица»

Из играющих с помощью жребия выбирают слепую курицу и чулок. Остальные изображают краски и шепотом сообщают название красок чулку. Краски становятся в ряд, чулок со слепой курицей — перед ними. Затем чулок закрывает руками глаза слепой курице и называет какую-нибудь краску. Вызванная краска слегка щелкает слепую курицу по носу и становится на место. Чулок открывает ей глаза и спрашивает, кто ее щелкнул. Если курица отгадает, то щелкнувший меняется с ней местами. Краски изменяют свои названия, игра продолжается. Если слепая курица ошиблась, то продолжает водить. Указания к проведению: эти игры интересны и с малым (4 человека), и с большим составом участников. Следует соблюдать правила: ударяет (дергает за нос,

щелкает) только один играющий, нельзя допускать грубости. Хорошо, если все участники игры побывают в роли водящего.

Игра «Угадай-ка»

Один из играющих, выбранный жеребьевкой, загадывает слово, обозначающее любой известный всем предмет. Другие должны его угадать, задав несколько вопросов водящему, на которые тот отвечает только «да» или «нет». Указания к проведению: в игре участвуют не более 2—3 человек. Можно оговорить количество вопросов, задаваемых водящему. Водящий не может отвечать «не знаю». Новым водящим становится тот, кто быстрее всех угадал задуманное слово. Дошкольникам лучше загадывать предметы, находящиеся в комнате.

Игра «Летает - не летает»

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и различные предметы. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Если назван нелетающий предмет, пальцы поднимать не следует. Кто ошибся, платит фант. Можно играть и так: участники становятся в круг и при назывании летающего предмета все подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, стоят на месте. Указания к проведению: от водящего зависит, насколько игра будет интересной. В начале игры лучше эту роль брать на себя взрослым, чтобы показать образец «заданий»: чередовать летающие и нелетающие предметы, стараясь запутать участников игры, например: голубь, ракета, Карлсон, утюг, обезьяна и т. п. Водящий должен поднимать пальцы, когда назван и летающий предмет, и нелетающий. Это помогает развивать у детей внимание, воспитывает выдержку.

Игра «Пантомима»

Участвуют все желающие. Каждый получает задание — изобразить любого взрослого в определенной обстановке, за одним из его любимых занятий, например: «папа на рыбалке», «дедушка смотрит футбол», «мама печет пирог» и т. д. Можно усложнить пантомиму тем, что показывающий не должен озвучивать свое задание, и цель остальных — угадать, что именно изображено.

Игра «Камень, ножницы, бумага»

Эта игра знакома всем. Как правило, играют двое. Каждый из игроков на счет «три» изображает рукой какую-либо фигуру: камень (сжатый кулак), бумагу (открытая ладонь) или ножницы (два вытянутых пальца). Победитель определяется так: ножницы разрежут бумагу, бумага обернет камень, камень затупит ножницы. За каждую победу участник получает одно очко, выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

Игра «Земля, воздух, вода»

Дети садятся в ряд или круг. Водящий проходит перед ними и, указывая на каждого по очереди, произносит слова «вода», «земля» или «воздух». В любой момент он может остановиться. Если водящий остановился на слове «вода», то участник, на которого он указал, должен назвать кого-то, кто плавает: рыбу или животное (можно даже, например, водолаза). Если сказано слово «земля», нужно назвать того, кто живет на земле; если слово «Воздух» — того, кто летает. Повторяться нельзя. Кто затруднится с ответом, тот выбывает.

Игра «Это мой нос»

Игроки садятся в круг. Ведущий начинает игру, говоря своему соседу слева: «Это мой нос», но в то же время касается пальцем своего подбородка. Сосед должен ему ответить «Это мой

подбородок», показывая на свой нос. Дав правильный ответ, он поворачивается к следующему игроку (своему соседу слева) и говорит ему: «Это моя левая ступня», показывая ему правую ладонь. Его сосед должен ответить: «Это моя правая ладонь», указывая на свою левую ступню и т.д. Следует всегда показывать часть тела, отличную от той, о которой говорят. Происходит путаница, вызывающая смех.

Игра «Раз — два — добрый день»

В эту игру играют по цепочке. Надо считать по порядку от одного до сколько угодно (сколько получится), но вместо чисел, которые оканчиваются на три или делятся на три, надо говорить «добрый день». То есть первый участник говорит «один», второй — «два», третий — «добрый день», четвертый — «четыре», пятый — «пять», шестой — «добрый день» и т.д. Ошибиться довольно легко. Тот, кто ошибся, выбывает из игры, и так до тех пор, пока не останется один победитель.

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 12.2. Разработка сюжета проекта

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Умение формулировать свои мысли	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного образования

ФИО

Подпись

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

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

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Kodu Game Lab	Владение навыками работы в графическом редакторе Kodu Game Lab	Владения навыками составления базовых алгоритмических конструкций из карточек Kodu Game Lab	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного образования

ФИО

Подпись

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 12.4. Проработка объектов, персонажей проекта, разработка программ в среде Kodu Game Lab

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Kodu Game Lab	Владение навыками работы в графическом редакторе Kodu Game Lab	Владения навыками составления базовых алгоритмических конструкций из карточек Kodu Game Lab	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного образования

ФИО

Подпись

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 12.5. Подготовка презентации и репетиция выступления

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Умение формулировать свои мысли	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного
образования

ФИО

Подпись

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Ср ок и	Уро вен ь про вед ени я сор евн ова ний	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сен тяб рь	мун ици пал ьны й	«День знаний»
окт ябр ь	на уро вне учр ежд ени я	«День пожилого человека»
ноя брь	на уро вне учр ежд ени я	«День Матери»
дек абр ь	на уро вне учр ежд ени я	«Новый год»
фе вра ль	на уро вне учр ежд ени я	«День Защитника Отечества»

ма рт	на уро вне учр ежд ени я	«8 Марта»
апр ель	на уро вне учр ежд ени я	«День Космонавтики»
в теч ен ие год а	на уро вне учр ежд ени я	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
ма й	на уро вне учр ежд ени я	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в теч ен ие год а	на уро вне учр ежд ени я	«Урок цифры»
сен тяб рь	на уро вне учр ежд ени я	«Урок НТИ»
ма й	на уро вне учр ежд ени я	«Урок Победы»
дек абр	на уро	«Технологический диктант»

ь, январь	вне учреждения	
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3.Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4.Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5.Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах

октябрь	на уро вне учр ежд ени я	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)
в теч ен ие год а	на уро вне учр ежд ени я	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; S k «Атлас новых профессий» l l
6.Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
в теч ен ие год а	на уро вне учр ежд ени я	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий
ноя брь - ма й	на уро вне учр ежд ени я	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сро ки , ука зан ны е в пр оек те	на уро вне учр ежд ени я	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апр ель , окт ябрь	на уро вне учр ежд ени я	Проведение «Неделя без турникетов»
в теч ен ие год а	на уро вне учр ежд	Профессиональные пробы по реализуемым программам

	ени я	
сог лас но реа лиз уе мо й пр огр ам мы	на уро вне учр ежд ени я	Стажировки в рамках профессионального обучения
в теч ени е год а	на уро вне учр ежд ени я	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноя брь , январь , март, июнь	на уро вне учр ежд ени я	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
ию нь	на уро вне учр ежд ени я	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сен тябрь	на уро вне учр ежд ени я	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сен тябрь	на уро вне учр ежд	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья

	ени я	
в теч ен ие год а	на уро вне учр ежд ени я	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений

«СОГЛАСОВАНО»

_____/_____/

Заведующий учебной части/методист

«__» _____ 202__ г.

Лист изменений в программе на 202__ г.

№	Раздел программы	Внесённые изменения
1.	Титульный лист	
2.	Пояснительная записка	
3.	УП и содержание программы	
4.	Календарный учебный график	
5.	Условия реализации программы	
6.	Формы аттестации. Оценочные материалы	
7.	Методическое обеспечение	
8.	Список литературы	

Все изменения программы рассмотрены и одобрены на заседании педагогического / методического совета ЦЦОД «ИТ-куб» г. Магнитогорск – филиал ГБУ ДО ДЮТТ

«__» _____ 202__ г., протокол №__ .