

Обсуждена и согласована на

УТВЕРЖДАЮ

методическом совете

Приказ 85/2

Протокол № 1 от «25» августа 2017г.

от «31» августа 2017 г.

Принята на педагогическом совете

Протокол № 1 от «30» августа 2017г.



**Программа кружка по информатике для учащихся 5 классов  
«Создание игр в интегрированной среде разработки  
Kodu Game Lab»**

**2017-2018 уч. год**

Разработчики:

Палецкая Алла Юрьевна

учитель информатики

Сортавала , 2017

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Современные пятиклассники с легкостью владеют планшетами, смартфонами и персональными компьютерами. Но зачастую они выступают в роли пользователей, т. е. пользуются готовыми программами, в том числе и компьютерными играми. А кто же создает компьютерные игры? Могу ли я сам создать компьютерную игру? Ответить на эти вопросы и попробовать себя в роли программиста: создателя компьютерных игр, поможет ребятам курс «Создание игр в интегрированной среде разработки Kodu Game Lab». Kodu обладает дружелюбным интерфейсом, позволяет моделировать поведения объектов, условий действий, отношений между разными объектами и т.п. Kodu демонстрирует творческий аспект программирования. Основной идеей Kodu, является сосредоточение внимания пользователя на процессе разработки истории и идеи игры с её логикой, вместо того, чтобы постоянно задумываться над способами программирования.

Программа рассчитана на учеников 5 класса. Учащиеся расширят знания и навыки работы, полученные ими в начальной школе.

**Цели кружка:** Познакомит учащихся со средой, которая позволит им разрабатывать собственные игры и заинтересует возможностями карьеры в области компьютерных наук.

### **Основные задачи курса:**

- Формирование у учащихся позитивного отношения и интереса к компьютерному программированию
- Формирование алгоритмической культуры учащихся.
- Развитие алгоритмического мышления учащихся.
- Освоение учащимися методов разработки кода для создания игр.
- Формирование у учащихся умения рассмотреть проблему с разных сторон и выбрать инновационное решение задачи.
- Повышение мотивации к учению.

### **Формы и методы обучения**

Предлагаемый курс рассчитан на 34 часа.

Работу за компьютером организуется с учетом возрастных особенностей, санитарно-гигиенических требований.

**Контроль знаний и умений.** Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических работ. Итоговый контроль реализуется в форме проверки собственных программ - учеников.

Тематическое планирование:

Тема	Количество часов
Знакомство с готовыми мирами	1
Создание нового игрового мира. Управление игровым миром. Проектирование ландшафта.	4
Выбор персонажа. Изменение свойств объекта. Установка правил поведения объекта	2
Создание первой программы с использованием действия «Двигаться» (варианты движения: свободно, управление движением объектов с помощью клавиатуры, движение по траектории)	2
Использование действий: «Запуск и создать». Таймер и его настройки. Подсчет очков в игре.	3
Использование индикаторов уровня жизни. Различные варианты завершения игры	2
Создание клонов и порождаемых объектов	4
Создание многостраничной игры	5
Создание игры по предложенному сценарию	5
Создание собственной игры.	6
Итого	34