

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи» городского округа Тольятти



Рассмотрено
На заседании методического совета
Протокол № 4 от 11 июня 2026 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУДО ДТДМ

Л. В. Скрипинская
Приказ № от 15 июня 2026 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Гейм-мастер: миры Kodu»**

- Направленность: техническая
- Возраст учащихся: 7-10 лет
- Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Сидельникова М.А.,
педагог дополнительного образования

г. Тольятти 2026 г.

1. Пояснительная записка

Введение

Образовательная программа «Гейм-мастер: миры Kodu» создаёт условия для приобщения учащихся к основам программирования и разработки игр, способствует развитию алгоритмического мышления, творческих способностей и навыков проектной деятельности посредством освоения визуальной среды Kodu Game Lab. Программа формирует у учащихся первичную информационную культуру и интерес к сфере информационных технологий через увлекательный процесс создания собственных игровых проектов. Образовательная программа «Гейм-мастер: миры Kodu» имеет ознакомительный уровень и не требует специальной подготовки.

Нормативные основания для разработки программы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

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

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция, 2025 год).

Направленность дополнительной общеобразовательной программы: техническая

Актуальность программы заключается в том, что она соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам, в ней представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники и социальной сферы. Программа целиком удовлетворяет потребность общества и детей в решении актуальных для них задач и содействует формированию у учащихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

При реализации образовательной программы используются дистанционные технологии обучения, что позволяет удовлетворить современные требования заказчиков образовательных услуг.

Новизна образовательной программы «Гейм-мастер: миры Kodu» заключается в том, что в программу включен раздел «Воспитание», который обеспечивает условия для организации целостного процесса обучения и воспитания. Воспитание в образовательном пространстве Российской Федерации рассматривается как стратегический общенациональный приоритет. Одной из задач развития дополнительного образования детей, в соответствии с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года», является «организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности.

Педагогическая целесообразность программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Гейм-мастер: миры Kodu» способствует повышению уровня информационной культуры посредством творческой и практической деятельности в области информационных технологий.

В процессе реализации программы используются элементы педагогических технологий в соответствии с целями и задачами детского объединения.

В целях развития познавательной и творческой активности, учащихся используется технология проблемного обучения, при этом перед учащимися последовательно и целенаправленно ставятся познавательные задачи, решая которые учащиеся активно осваивают знание и опыт познавательной деятельности. Для того, чтобы ориентировать учебный процесс на потенциальные возможности учащихся и их реализацию применяется технология развивающего обучения. Технология дифференцированного обучения создает оптимальные условия для выявления, развития интересов и способностей учащихся. Информационные технологии

используются как средство обучения и как инструмент автоматизации учебной деятельности. Эффективно используются и другие технологии: личностно – ориентированного обучения, саморазвития, игрового обучения и другие.

Цель дополнительной общеобразовательной программы: создание условий для развития интереса учащихся к освоению компьютерных технологий через освоение базовых навыков визуального программирования и разработки собственных игровых проектов.

Задачи:

обучающие:

- Познакомить учащихся с основами визуального программирования в средах Kodu Game Lab и Scratch.
- Сформировать представление об алгоритмах, циклах, условиях и событиях как об инструментах управления игровыми объектами.
- Научить создавать игровые миры, разрабатывать сценарии и реализовывать логику простых 3D-игр.
- Обеспечить практическое освоение интерфейсов и функционала изучаемых программных сред.

развивающие:

- Способствовать развитию логического и пространственного мышления, умения планировать последовательность действий для достижения цели.
- Стимулировать творческое воображение, фантазию и навыки дизайна при создании персонажей, локаций и игровых механик.
- Развивать познавательную активность, самостоятельность и навыки поиска решений в процессе отладки созданных проектов.

воспитательные:

- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и Самарской области, понимание значения техники в жизни российского общества, уважения к достижениям в технике своих земляков;
- формирование бережного отношения к технике и понимания важности соблюдения правил техники безопасности и гигиены при работе за компьютером.

Возраст учащихся: 7-10 лет. Возраст 7–10 лет является наиболее благоприятным и продуктивным для начала знакомства с основами программирования. В этот период у детей активно развиваются наглядно-образное и логическое мышление, они уже уверенно владеют навыками чтения и письма, что позволяет им понимать инструкции и работать с интерфейсом программ. В этом возрасте дети способны концентрировать внимание на выполнении интересных им задач, а игровой формат обучения полностью соответствует их ведущей деятельности. Визуальные языки программирования, такие как Kodu и Scratch, идеально подходят для этого этапа, так как они интуитивно понятны и не требуют знания сложного синтаксиса. Это позволяет направить основные усилия на освоение алгоритмической логики и развитие креативности. К 9 – 10 годам, после освоения базовых принципов в визуальных средах, у ребёнка формируется прочная основа для дальнейшего развития. Он готов к переходу к более сложным концепциям, что создаёт благоприятную почву для последующего изучения текстовых языков программирования. Именно в этом возрасте закладывается фундамент будущего интереса к сфере информационных технологий.

Срок реализации программы: 1 год

Объем программы

№	Год обучения	Кол-во недель в год	Кол-во часов в год
1.	1 год обучения	42	42

Календарный учебный график

Год обучения	Начало учебного года	Окончание учебного года	Количество учебных недель в год	Продолжительность учебного часа	Кол-во учебных занятий в неделю
1	01.09	31.08	42	40 мин.	1

Формы организации образовательного процесса: групповая

Формы обучения: очная, с применением дистанционных технологий

Режим занятий: занятия по образовательной программе проводятся: 1 раз в неделю по 1 часу (продолжительность учебного часа – 40 минут).

Планируемые результаты

Личностные: устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее мотивом; определять общие для всех правила поведения; оценивать усваиваемое содержание учебного материала исходя из личностных ценностей; ориентация на понимание причин успеха в творческой деятельности; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.

Метапредметные: ориентироваться в своей системе знаний (определять границы знания/незнания); находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях, используя свой жизненный опыт; проводить анализ учебного материала; проводить сравнение, объясняя критерии сравнения; уметь определять уровень усвоения учебного материала.

Регулятивные: определять и формулировать цель своей деятельности; формулировать учебные задачи; работать по предложенному плану, инструкции; высказывать свое предположение на основе учебного материала; осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки в характере сделанных ошибок; осуществлять поиск информации с использованием литературы и сети Интернет.

Коммуникативные: слушать и понимать речь других; уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли; владеть диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка; сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми; формировать собственное мнение и позицию.

Предметные:

Знать и соблюдать правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе в компьютерном классе.

Владеть интерфейсом Kodu Game Lab: ориентироваться в главном меню, использовать инструменты редактирования мира, переключаться между режимами, работать с подсказками.

Уметь создавать и настраивать игровые ландшафты, размещать и настраивать объекты, копировать, вставлять, изменять их свойства.

Понимать основные понятия алгоритмизации, различать типы объектов и их свойства, применять простейшие алгоритмы в среде Kodu.

Владеть навыками программирования поведения объектов с помощью визуальных блоков.

Настраивать параметры мира, использовать расширенные опции объектов, управлять камерой, отображением ресурсов и счётом.

Программировать взаимодействие объектов, создавать пути перемещения, строить дороги, стены, флору, реализовывать движение по путям.

Реализовывать подсчёт очков и времени, использовать таймеры, добавлять счёт в игру.

Применять продвинутые методы: использовать генератор случайных чисел, создавать скрытые объекты, работать с клонами и функцией «Родитель», программировать наследование поведения.

Использовать страницы для изменения поведения персонажей, структурировать код с помощью подпрограмм и подчинённых строк, применять циклы и переменные для хранения данных (очки, жизни).

Создавать многоуровневые игры с переходами между уровнями, сохранять прогресс, синхронизировать действия нескольких персонажей.

Владеть навыками тестирования и отладки игр: находить и исправлять ошибки, дорабатывать проекты.

Самостоятельно разрабатывать итоговый игровой проект (индивидуально или в группе), оформлять и тестировать его.

Готовить презентацию проекта: описывать идею, механику, особенности игры.

Выступать с защитой проекта перед аудиторией, анализировать обратную связь.

Критерии и способы определения результативности

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение творческих заданий, анализ практических работ, тестирование, участие в конкурсах и викторинах.

По завершению учебного плана оценивание знаний проводится посредством викторины, анализа творческой (практической) работы, проекта.

Применяется 3-бальная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего) Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путем вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения всех разделов программы.

Уровень освоения программы ниже среднего - ребенок овладел менее

чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы - объем усвоенных знаний, приобретенных умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса.

Уровень освоения программы выше среднего предполагает освоение учащимся на 70- 100% материала, предусмотренного программой; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу; умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

Оценочные материалы

№ п/п	Показатель	Диагностический инструментарий
1	Количественный	Анализ данных списочного состава
2	Результат образовательной деятельности	Собеседование, наблюдение, интерактивное занятие, анкетирование, выполнение творческих заданий, выполнение практических работ, тестирование, участие в конкурсах, викторинах в течение года.
3	Результаты исследования развития учащихся	- Методика В.С. Юркевич (изучение познавательной активности учащихся) - методика Д.Ж. Морено (изучение межличностных и межгрупповых отношений) - методика О.В. Соловьёва (изучение учебно-познавательной деятельности) - методика Р.В. Овчаровой (изучение коммуникативных склонностей) - методика Ю.М. Орлова (изучение потребности в достижении цели)

2. Учебный план

1 год обучения

№ п/п	Перечень разделов (модулей) содержания образования	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Основы работы в среде Kodu Game Lab и базовые алгоритмы	10	3	7
2.	Программирование игровой логики и взаимодействия объектов	13	4	9
3.	Продвинутые методы программирования и структурирование кода	11	4	7
4.	Итоговая проектная работа и защита проекта	9	3	5
	Итого:	42	14	28

3. Содержание

Содержание программы

Раздел 1. Основы работы в среде Kodu Game Lab и базовые алгоритмы

Тема 1. Введение. Техника безопасности.

Теория. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических норм. Вводная беседа: «Техника и технологии в жизни современного общества». Краткий обзор истории развития вычислительной техники: от первых счётных устройств до современных цифровых технологий.

Значение техники для развития России и Самарской области: примеры выдающихся инженеров, изобретателей, научных школ региона.

Практика. Викторина. Решение ребусов. Викторина «Техника вокруг нас». Решение ребусов и творческих заданий, связанных с историей техники «Знаковые изобретения моих земляков»

Тема 2. Знакомство с Kodu Game Lab

Теория. Введение в Kodu Game Lab. Возможности и назначение среды. Интерфейс Kodu Game Lab: основные элементы, панели, инструменты.

Практика. Выход в главное меню, использование инструментов редактирования мира. Использование подсказок. Переключение между режимами игры. Использование инструментов «Рука», «Кисть», «Создание холмов и долин», «Сглаживание», «Пики», «Вода». Режим рисования отрезков. Отмена действия, удаление фрагментов поверхности.

Тема 3. Разработка карты игрового мира

Теория. Основы работы с ландшафтом: рельеф, текстуры, масштаб. Создание и сохранение первого игрового мира.

Практика. Создание ландшафта, размещение объектов на сцене. Сохранение и загрузка проекта. Рисование карт мира «Вулкан», «Озеро». Добавление объектов. Создание деревьев, камней, облаков, водорослей и т.д. Копирование и вставка объектов. Настройка свойств объектов и внешнего вида (цвет, размер, высота, положение на поверхности, ориентация). Рисование карт мира «Деревня», «Лес», «Подводный мир».

Тема 4. Алгоритмы и объекты.

Теория. Объекты и миры в Kodu: типы объектов, их свойства. Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов в жизни и в играх.

Практика. Добавление персонажей. Конструкция «Когда/Делать». Простейшие алгоритмы: перемещение объекта по нажатию клавиш. Мини-викторина по интерфейсу и базовым понятиям.

Раздел 2. Программирование игровой логики и взаимодействия объектов

Тема 1. Параметры мира. Характеристики объектов

Теория. Глобальные настройки мира (небо, освещение, гравитация). Дополнительные опции подпункта меню объекта «Изменить установки».

Практика. Установка и отключение стеклянных стен, настройки режимов камеры, отображение дополнительных элементов: компас, уровень ресурсов. Настройка параметров воды, внешнего вида неба и освещения. Настройка вариантов начала игры, настройки кнопок, вывод счета. Настройки объектов с использованием пункта меню «Изменить установки».

Тема 2. Программирование объектов

Теория. Введение в программирование поведения объектов. Условные операторы: что такое условия, примеры использования

Практика. Программирование объектов. Работа со строками кода: перемещение, копирование, вставка и удаление строк кода. Создание деревьев, создающих яблоки. Программирование простого движения персонажа (вперёд, назад, повороты). Создание условий: если персонаж коснулся объекта — выполнить действие. Игра «Лабиринт». Игра «Паркур».

Тема 3. Счет и таймеры

Теория. Подсчёт очков, времени, жизней.

Практика. Подсчёт очков: создание счётчика и его изменение при событиях. Добавление счета в игру «Лабиринт». Обратный отсчет. Игра «Сокобан». Игра «Пинг-понг».

Тема 4. Взаимодействия объектов. Пути перемещения.

Теория. Взаимодействие между объектами: столкновения, обмен сообщениями. Пути перемещения героев. Дороги, заборы, флора. Основы тестирования и отладки игр.

Практика. Взаимодействие объектов: сбор предметов, уничтожение врагов.

Настройка времени и условий победы/поражения. Создание путей. Создание дорог, стен, заборов, флоры и использование на карте. Движение по путям противников. Тестирование созданных мини-игр, поиск и исправление ошибок. Создание игр «Защита завода», «Светофор», «Шутер», «Платформер», «Сбор предметов», «Выживание», «Диалоги», «Космос»

Раздел 3. Продвинутое методы программирования и структурирование кода

Тема 1. Скрытые объекты, генератор случайных чисел.

Теория. Продвинутое события: таймеры, задержки, сложные условия. Прямой отсчет времени. Обратный отсчет времени. Генератор случайных чисел.

Практика. Создание игр «Гадалка», «Камень, ножницы, бумага», «Футбол». Имитация электронных часов.

Тема 2. Функция «Родитель». Клоны объектов. Кнопки

Теория. Клоны: назначение и использование в пространстве. Наследование. Родительские и дочерние действия. Кнопки и примеры их использования.

Практика. Создание клонов. Использование опции «Родитель». Программирование поведения порождаемых объектов. Создание игры «Рыбки», «Фигуры», «Кликер», «Спасение утром»

Тема 3. Страницы. Циклы. Переменные

Теория. Циклы: назначение, виды. События и триггеры в играх. Страницы: изменение поведения персонажей. Структурирование кода: зачем нужны подпрограммы и подчиненные строки. Параметры и переменные: передача данных между блоками.

Практика. Реализация циклов: повторяющиеся действия (например, патрулирование). Создание подпрограмм для повторяющихся действий с использованием страниц. Использование переменных для хранения очков, жизней и др. Создание игр «Мини-босс», «Телепортация», «Битва с большим боссом», «Патроны и гранаты»

Тема 4. Многоуровневые игровые механики

Теория. Многоуровневая игра. Переходы между уровнями, сохранение прогресса. Работа с несколькими персонажами: синхронизация действий. Профессии в сфере информационных технологий: обзор востребованных направлений (программист, геймдизайнер, 3D-моделлер, тестировщик, проектный менеджер). Роль российских и самарских специалистов в развитии IT-отрасли. Карьерные возможности для выпускников: образовательные траектории, профильные вузы и колледжи, участие в конкурсах и хакатонах.

Практика. Реализация многоуровневой игры: переходы между сценами. Синхронизация действий нескольких персонажей. Настройка сложных событий (например, появление врагов по таймеру). Создание игр по собственному замыслу из нескольких уровней.

Раздел 4. Итоговая проектная работа и защита проекта

Тема 1. Теоретические основы разработки проекта

Теория. Этапы разработки игрового проекта: от идеи до реализации. Правила оформления и презентации проекта. Критерии оценки игровых проектов.

Практика. Подготовка к проектной работе: планирование, выбор темы. Разработка концепции итогового проекта, составление плана.

Тема 2. Разработка проекта

Практика. Самостоятельная разработка итогового игрового проекта (индивидуально или в группе). Тестирование, доработка, оформление игры.

Тема 3. Основы публичных выступлений

Теория. Основы публичных выступлений и защиты работы. Правила оформления презентации. Этика в IT: авторские права, честная игра.

Практика. Подготовка презентации: описание идеи, механики, особенностей.

Репетиция защиты проекта.

Тема 4. Защита проекта

Практика. Публичная защита проектов перед группой/классом. Обсуждение и обратная связь по итогам защиты. Подведение итогов курса, награждение лучших проектов.

4. Воспитание

Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания учащихся

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация учащихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания по программе являются:

- усвоение учащимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и Самарской области, понимание значения техники в жизни российского общества, уважения к достижениям в технике своих земляков;
- формирование и развитие личностного отношения учащихся к учебным занятиям, к собственным нравственным позициям и этике поведения в детском коллективе;
- приобретение учащимися опыта участия в технических проектах и их оценки;
- социализация, самореализация при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания учащихся по программе:

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;
- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;
- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим.

Формы и методы воспитания

Решение задач просвещения учащихся, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом учебном занятии.

Основной формой воспитания учащихся при реализации программы является организация их взаимодействия на учебных занятиях при решении технических упражнений, заданий, разработке и реализации проектов. Значимую роль в воспитании имеет участие в городских, областных и Всероссийских конкурсах технического творчества, в массовых мероприятиях от учрежденческого до областного уровней. В воспитательной деятельности с учащимися по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей), метод упражнений, метод переключения деятельности, метод развития самоконтроля и самооценки учащихся, стимулирования и поощрения.

Работа с родителями (законными представителями) осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- творческого взаимодействия при подготовке и проведении различных массовых мероприятий.

Диагностика результатов воспитательной работы осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- отзывов, опросов родителей (законных представителей), беседы с учащимися, отзывы других участников мероприятий и др.

Воспитательная работа осуществляется на основной учебной базе во Дворце творчества детей и молодежи в рамках учебных занятий, массовых мероприятий.

Календарный план воспитательной работы

№	Наименование мероприятия	Дата	Практический результат
1	«Дни открытых дверей»	сентябрь	Фотоматериалы с выступлением учащихся
2	Участие в конкурсах, чемпионатах по информатике	В течении года	Анализ выступлений. Грамоты, сертификаты
3	Новогодний праздник «Серебряный ключик»	Декабрь	Фотоматериалы

4	Встреча с ветеранами СВО	Февраль	Фотоматериалы
5	Родительские собрания «Роль дополнительного образования в воспитании учащихся» «Итоги работы за год»	Сентябрь Май	
6	Городской праздник «Широкая масленица»	Февраль-март	Фотоматериалы
7	Участие в акции «Мы помним, мы гордимся»	май	Фотоматериалы
8	Участие в общеучрежденческих мероприятиях	В течении года	Фотоматериалы

5. Ресурсное обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

Образовательная деятельность	Формы организации
Учебная деятельность	Теоретические и практические занятия, занятие-беседа, видеоурок, занятие-соревнование, занятие-импровизация, конкурсы, олимпиады, проектная деятельность
Воспитательная деятельность	Защита проектов, учрежденные и городские массовые мероприятия, социально-значимые мероприятия

Методические материалы

№ п/п	Деятельность	Средства
1	Методы обучения	Словесный, наглядный, практический, игровой и т.д.
2	Методы воспитания	Убеждения, поощрения, стимулирования, мотивации
3	Педагогические технологии	Развивающего обучения, дифференцированного обучения, игрового обучения, личностно-ориентированного обучения, дистанционные образовательные технологии и т. д.
4	Дидактические материалы	Раздаточные материалы, задания, упражнения и т.д.

Для реализации образовательной программы используются все основные виды методической продукции. Для разъяснения приемов и методов, анализа опыта, описания педагогических технологий, пропаганды наиболее важных и актуальных направлений педагогической деятельности разработаны информационно-пропагандистская методическая продукция (методическое описание, аннотация, информационный плакат, информационно – методическая выставка). Для указания и разъяснения цели и порядка действия, технологии и методики организации образовательного процесса, проведения мероприятий разработана организационно-инструктивная методическая продукция (инструктивно – методическое письмо, методическая записка, методическая памятка, методическая рекомендация, методическая разработка, тематическая папка). С целью иллюстрации и более полного раскрытия темы, отраженную в других видах методической продукции, разрабатываются прикладная методическая продукция (сценарий, тематическая подборка, картотека, положения о соревнованиях, учебно–методический материал). Методическое обеспечение образовательной программы соответствует современным требованиям и обеспечивает высокий уровень результативности образовательной деятельности.

Материально – техническое обеспечение

- 1. Компьютерная техника:** компьютеры или ноутбуки по количеству учащихся, мониторы, клавиатура и мышь для каждого рабочего места, наушники (опционально, для индивидуальной работы и тестирования звуковых эффектов).
- 2. Программное обеспечение:** среда визуального программирования Kodu Game Lab, операционная система Windows 7 и выше, браузер, пакет офисных программ (Microsoft Office, LibreOffice)
- 3. Сетевое и периферийное оборудование:** локальная сеть с выходом в интернет, проектор и экран или интерактивная доска, принтер/МФУ
- 4. Организация рабочего пространства:** столы и стулья, соответствующие санитарно-гигиеническим нормам для учащихся, кабинет с хорошим освещением и вентиляцией.

6. Список литературы

1. Визуальное программирование в KODU: первый шаг к ИТ-образованию. — Самара: [б. и.], 2013. — 48 с.
2. Kodu Game Lab: руководство пользователя / Microsoft. — [Б. м.: б. и.], 2012. — 64 с.
3. Курс по Kodu Game Lab // TeachVideo : образовательный портал. — URL: <http://www.teachvideo.ru/course/427> (дата обращения: 25.04.2026).
4. Сайт «Кубок Kodu» // Официальный сайт соревнований по Kodu Game Lab. — URL: <http://koducup2012.cloudapp.net/> (дата обращения: 25.04.2026).
5. Программирование игр в Kodu Game Lab: методические материалы для учителя / сост. И. И. Иванов, П. С. Петров. — М.: Бином, 2014. — 96 с.
6. Основы алгоритмизации и визуального программирования: учеб.-метод. пособие / под ред. А. А. Смирнова. — Самара: СФ ГБОУ ВПО МГПУ, 2013. — 112 с.
7. Информатика и ИКТ: учебник для 7 класса / Н. Д. Угринович. — М.: Бином, 2013. — 176 с.
8. Программирование для детей: визуальные среды и первые проекты / сост. Е. В. Сидорова. — Самара: [б. и.], 2012. — 80 с.