**Министерство образования Владимирской области**
**Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Владимирской области «Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой»**

Согласовано:

Педагогический совет
«28» августа 2026 г.
Протокол № 4

«Утверждаю»:

Проректор ГАОУ ДПО ВО ВИРО
Куликова Л.В.
«04» сентября 2026 г.

# Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ С ПОМОЩЬЮ ВИЗУАЛЬНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ В ПРОГРАММЕ KODU GAME LAB»

Направленность программы: техническая
Уровень сложности программы: базовый
Возраст учащихся: 7 - 12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Федосеева Мария Михайловна,
педагог дополнительного образования
Методист: Герасименко Ирина Яковлевна

**Владимир, 2026**

**Пояснительная записка к дистанционному образовательному курсу**

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

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

*2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;*

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

*4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;*

*5. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;*

*6. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;*

*7. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196»;*

*8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями*

*по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».*

*9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".*

*10. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утверждённого приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 (в редакции приказа от 18.06.2025 № 467);*

*11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (в редакции приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 12 февраля 2025 г. № 93)*

*12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (в редакции приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18 июня 2025 г. № 467).*

*13. Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года».*

*14. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;*

*15. Подготовка, написание и оформление индивидуального проекта обучающихся 9-11 классов в соответствии с ФГОС ООО и СООО в период 2025-2026;*

*16. Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» от 17.12.2021 № 66403.*

*17. Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;*

*18. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года";*

*19. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);*

*20. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;*

*21. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;*

*22. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».*

*23. Положение о мобильном технопарке "Кванториум" утвержденным приказом ГАОУ ДПО ВО ВИРО, №65/1-С от 25.02.2022 г.*

**Направленность программы:** техническая.

**Актуальность программы:**

Актуальной задачей государственной политики в сфере образования в настоящее время является обеспечение его доступности и качества, соответствующего требованиям инновационного развития экономики, современным потребностям общества и каждого гражданина. На достижение данной задачи направлен национальный проект «Образование» и входящие в его состав федеральные проекты. Одним из показателей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» является повышение доступности дополнительного образования для детей в возрасте от 5 до 18 лет и увеличение доли охвата детей данной возрастной группы дополнительными общеобразовательными программами.

Разработка данной программы дополнительного образования мобильного технопарка «Кванториум» объективно обусловлена сложившимися принципиально новыми социально-педагогическими условиями развития образования: изменением социального запроса на результаты его деятельности; на утверждение приоритета личности; на развитие тех потенциально заложенных в ребенке способностей и склонностей, реализация которых требует объединения возможностей дополнительного и общего образования в единой образовательной среде.

Мобильный детский технопарк «Кванториум» представляет собой образовательную организацию, объединяющую в едином учебном процессе воспитание, обучение и развитие с целью удовлетворения познавательных интересов и развития творческого потенциала ребенка, что позволяет в полной мере обеспечить высокий уровень образованности растущей личности ребенка. Образовательная среда мобильного технопарка, являясь единым целостным социокультурным пространством, обладает необходимыми культурно-образовательными ресурсами, предоставляющими детям и подросткам самостоятельный выбор содержания, форм и видов деятельности, местом, где наблюдаются образцы успешной самореализации, где оказывается психолого-педагогическая поддержка в проектировании индивидуальной траектории развития.

Назначение программы – познакомить и привлечь школьников к исследовательской, изобретательской, научной и инженерной деятельности. Задача наставника – развить у обучающихся навыки, которые им потребуются в самостоятельной экспериментальной и теоретической работе и в дальнейшем освоении программ углубленного уровня.

В современном обществе существует необходимость повышения цифровой грамотности населения и уровня владения персональным компьютером. В школьной программе курс информатики начинается с 7-го класса, а навыки пользования ПК необходимы уже с начальной школы. Данная программа нацелена на повышение навыков работы с компьютером среди учащихся 1 – 6-ых классов.

Программа актуальна, потому что в отличии от классического программирования построена на визуальном программировании. Что дает учащимся возможность увидеть результаты своей работы гораздо быстрее. В рамках обучения развивается алгоритмическое мышление, креативное мышление, а также навыки работы с компьютером.

**Новизна программы:** Новизна программы заключается в использовании среды визуального программирования Kodu Game Lab, что позволяет расширить возраст изучения программирования с 7-го класса до начальной школы.

*Программа реализуется в соответствии с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".*

**Педагогическая целесообразность:**

Содержание образовательной программы формируется с учётом:

- государственного заказа: развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества;
- социального заказа: общественное понимание необходимости дополнительного образования как открытого вариативного образования и конкурентоспособной социальной практики, в которой происходит личностное и профессиональное самоопределение детей и подростков; организация образования, которая обеспечивает способность человека включаться в общественные и экономические процессы; свободный личностный выбор деятельности; адаптивность к возникающим изменениям;
- потребностей ребенка и его семьи: развитие мотивации ребенка к познанию, творчеству, труду, самопознанию и самореализации; получение социокультурного опыта в разнообразной коллективной творческой деятельности; самоопределение в понимании самого себя, своих возможностей и стремлений; возможность получения образовательных результатов в соответствии с ФГОС третьего поколения (личностных, метапредметных и предметных).

Программа педагогически целесообразна, т.к. обучение по данной программе:

1. стимулирует развитие потенциальных возможностей детской фантазии, развивает воображение, художественно-творческие способности;
2. программа способствует ранней профориентации учащихся;

**Объем и срок освоения программы:** 72 часа (3 месяца).

**Адресат программы:** Программа рассчитана на детей в возрасте 7-12 лет, проявляющих интерес к современным технологиям и программированию.

**Форма обучения** – дистанционная, индивидуальная.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.** Продолжительность одного учебного занятия 2 часа. Частота проведения учебных занятий 3 раза в неделю.

**Количество обучающихся в группе:** 12-15 человек (количество может быть увеличено).

## Цели и задачи образовательной программы.

**Цель образовательной программы:**

Сформировать у учащихся базовые навыки программирования и работы с ПК через решение практических задач в среде визуального программирования Kodu Game Lab.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие **задачи:**

**Обучающие задачи:**

- Научиться работать с ПК на уровне пользователя;
- Ознакомиться с интерфейсом программы Kodu Game Lab.

**Развивающие:**

- Освоить принципы построения алгоритмов.
- Развивать творческие способности и логическое мышление.
- Развивать образное и техническое мышление.

**Воспитательные задачи:**

- Сформировать личностные качества, такие как инициативность, самостоятельность и ответственность за результаты работы.
- Развить навыки самооценки и самоконтроля при работе над проектами по разработке компьютерных игр.

**Планируемые результаты**

**Обучающие задачи:**

- Ознакомился с инструментами и принципами работы среды визуального программирования Kodu Game Lab.
- Научился работать с информационными ресурсами в сети интернет.

- Ознакомился с принципами работы файловой системы ОС Windows.

**Развивающие задачи:**

- Навык составления алгоритмов разной степени сложности.
- Улучшение способности мыслить логически.
- Повышение способности реализации творческих идей средствами ПО.

**Воспитательные задачи:**

- Развитие личностных качеств, таких как инициативность, самостоятельность и ответственность за результаты работы.
- Способность самооценки и самоконтроля при работе над проектами по разработке компьютерных игр.
- Понимание важности постоянного образования и саморазвития.

**Критерии оценки**

**Обучающие задачи:**

- Скачал и установил программу Kodu Game Lab.
- Создал приложение по техническому заданию.
- Загрузил результаты работы для проверки.

**Развивающие задачи:**

- Успешно выполнены все задания.
- Проявил творческий подход к решению задачи.

**Воспитательные задачи:**

- Способность работать самостоятельно и проявлять инициативу.
- Понимание необходимости постоянного обучения и развития навыков.

**Учебно-тематический план заочной части дополнительной образовательной программы:**

| № п/п | Раздел программы учебного курса | Количество часов | | |
|---|---|---|---|---|
| | | теория | практика | всего |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1.1 | Знакомство с программой Kodu Game Lab | 4 | 0 | **2** |
| 2.2 | Создание первого мира | 2 | 2 | **4** |
| 3.3 | Создание персонажей | 2 | 2 | **4** |
| 4. | Создание NPC | 1 | 2 | **3** |
| 5. | Лабиринт | 2 | 2 | **4** |
| 6. | Волк, коза и капуста | 2 | 4 | **6** |
| 7. | Formula K | 2 | 4 | **6** |
| 8. | Красная шапочка | 2 | 6 | **8** |
| 9. | Кто больше? | 2 | 6 | **8** |
| 10. | Препятствие | 2 | 4 | **6** |
| 11. | Пол – это лава! | 2 | 6 | **8** |
| 12. | Создание второго уровня | 2 | 2 | **4** |
| 13. | Итоговое задание | 2 | 7 | **9** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14. | **Итого:** | **27** | **45** | **72** |

## Содержание программы дополнительного образования детей

**1. Знакомство с программой Kodu Game Lab и его интерфейсом 4 часа**

Скачивание и установка приложения, разбор базовых инструментов для создания видеоигр.

**2. Создание первого мира 4 часа**

Создание простейшего мира с помощью базовых инструментов и их изучение.

**3. Создание персонажей 4 часа**

Создание персонажей, разбор основных и дополнительных функций каждого из них. Изучение панели «Изменить настройки».

**4. Создание NPC 3 часа**

Разбор моделей поведения ботов для различных жанров игр и их взаимодействие с другими NPC и главным героем.

**5. «Лабиринт» 4 часа**

Изучение определения «Лабиринт». Создание лабиринтов различного уровня сложности с помощью инструмента «Пути», настройка положительного и отрицательного NPC.

**6. «Волк, коза и капуста» 6 часов**

Создание логической игры на основе задачи. Построение навесных мостов через реку.

**7. «Formula K» 6 часов**

Построение модели гоночной трассы, условие пересечение финиша с помощью разных текстур. Изучение работы функционала «Победа» и «Конец игры».

**8. «Красная шапочка» 8 часов**

Создание мира на основе сказки.

**9. Кто больше? 8 часов**

Разбор функционала игры со счетом. Изучение принципа получения и потери очков. Создание игры на время, с условием быстрее остальных набрать баллы.

**10. Препятствие 6 часов**

Изучение освобождения из тупика посредством стрельбы пульками в деревья, мешающих пройти.

**11. Пол — это лава! 8 часов**

Создание реакции главного персонажа на разные типы поверхностей. Изучение работы функцией «Жизнь», как она настраивается, уменьшается и чем можно ее поднять.

**12. Создание второго уровня 4 часов**

Изучение условия перехода на следующий уровень и его создание.

**13. Итоговое задание 9 часов**

Разработка игры как минимум с двумя уровнями на свободную тему.

**14.Оценка результатов 2 часа**

Оценка знаний и навыков, полученных в ходе обучения. Анализ результатов создания виртуальных игр

**Календарный учебный график**

| № п/п | Месяц обучения | Всего учебных недель | Количество учебных дней | Объем учебных часов | Режим работы |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Первый месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 2 | Второй месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 3 | Третий | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | месяц | | | | два академических часа |
| 4 | Четверт ый месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 5 | Пятый месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 6 | Шестой месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 7 | Седьмой месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 8 | Восьмой месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |
| 9 | девятый месяц | 4 | 4 | 8 | Один раза в неделю по два академических часа |

## Условия реализации программы.

**Материально-техническое обеспечение**

- Компьютер или ноутбук с установленной операционной системой (Windows) и доступом к интернету
- Установленный Kodu Game Lab (поддерживается на Windows)

**Информационное обеспечение**

- Электронные учебные материалы и ресурсы, предоставленные преподавателем

**Кадровое обеспечение**

- Преподаватель с опытом преподавания визуального программирования

**Формы аттестации. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.**

В рамках программы по разработке виртуальных игр в программе Kodu Game Lab используются следующие формы аттестации и отслеживания результатов:

**Виды контроля**

- Промежуточный контроль, проводимый через задания и тесты, которые обучающиеся выполняют самостоятельно после просмотра записей занятий и отправляют на обучающую платформу для проверки
- Итоговый контроль, проводимый после завершения всей учебной программы, чтобы оценить готовность обучающихся к разработке полноценных виртуальных игр

**Формы проверки результатов**

- Выполнение заданий и тестов, направленных на проверку навыков и знаний по пройденным темам, и отправка их на обучающую платформу для проверки

**Формы подведения итогов реализации программы**

- Создание сложной большой игры.

**Методические материалы.**

Формы занятий:

1. Знакомство с программой Kodu Game Lab и его интерфейсом 4 часа
- презентация, самостоятельная работа
2. Создание первого мира 4 часа
- презентация, самостоятельная работа
3. Создание персонажей 4 часа
- презентация, самостоятельная работа
4. Создание NPC 3 часа
- презентация, самостоятельная работа
5. «Лабиринт» 4 часа
- презентация, самостоятельная работа
6. «Волк, коза и капуста» 6 часов
- презентация, самостоятельная работа
7. «Formula K» 6 часов
- презентация, самостоятельная работа
8. «Красная шапочка» 8 часов

Создание мира на основе сказки.

9. Кто больше? 8 часов

- презентация, самостоятельная работа

10. Препятствие 6 часов

- презентация, самостоятельная работа

11. Пол — это лава! 8 часов

- презентация, самостоятельная работа

12. Создание второго уровня 4 часов

- презентация, самостоятельная работа

13. Итоговое задание 9 часов

- презентация, самостоятельная работа

14. Оценка результатов 2 часа

- презентация, самостоятельная работа

**Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:**

- Презентация
- Практическая деятельность
- Консультации в чате

**Формы подведения итогов:**

- Отчет о проделанной работе
- Сводная таблица

**Дидактический материал:**

- Пошаговое руководство
- Электронные книги и статьи
- Интерактивные заметки горячих клавиш

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Богомолова А.А. Организация проектной исследовательской деятельности учащихся / А. А. Богомолова // Биология в школе. - 2006. - N 5. - С. 35-38.

2. Гильмеева Р.Х. Роль исследовательской деятельности учителя начальных классов в реализации идей развивающего обучения / Р. Х. Гильмеева // Начальная школа: плюс до и после. - 2006. - № 4. - С. 58-60.

3. Глазкова К.Р. Уроки-исследования: формирование творческой, критически мыслящей личности / К. Р. Глазкова, С. А. Живодробова // Физика: изд. дом Первое сентября. - 2006. - № 24. - С. 29-31.

4. Громова Т. Научить ставить вопросы и искать решения / Т. Громова // Управление школой: изд. дом Первое сентября. - 2006. - № 1. - С. 14-16.

5. Лазарев В.С Проектная деятельность в школе: неиспользуемые возможности // Вопросы образования: - 2015. - URL: Проектная деятельность в школе: неиспользуемые возможности (cyberleninka.ru 26.12.2024)

6. Носова Л.Н. Модель формирования предметных и метапредметных умений учащихся // Теория и практика общественного развития: - 2013. – URL: Модель формирования предметных и метапредметных умений учащихся (cyberleninka.ru)

7. Семенов И.Н. Методология проектно-рефлексивного подхода к психолого-педагогическому обеспечению образования // Исследователь: - 2014. – URL: Методология проектно-рефлексивного подхода к психолого-педагогическому обеспечению образования (cyberleninka.ru 26.12.2024)

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Астахова К. И. Создаем игры с Kodu Game Lab / К.И. Астахова // – М.: изд. Лаборатория знаний, 2019. – 122 с., ISBN: 978-5-00101-189-7

2. Кабиров Р., Кабирова Е. Я учусь кодить: основы программирования для детей / Р. Кабиров, Е. Кабирова // – Ростов –н/Д.: изд. Феникс, 2021. – 87 с., ISBN: 978-5-222-34088-2

3. Дасгупта С., Пападимитриу Х., Вазирани У. Алгоритмы: учебное пособие / С. Дасгупта, Х. Пападимитриу, У. Вазирани // – М.: изд. МЦНМО, 2014. – 320 с., ISBN: 978-5-4439-0236-4

Куликова Людмила Владимировна

Подписано цифровой подписью: Куликова Людмила Владимировна
Дата: 2026.11.02 13:23:46 +03'00'