

**А. А. Шелестович**, учитель физики и информатики Государственного учреждения образования «Озерковская средняя школа», Гродненская область, Мостовский р-н

## Интернет-проект «Создай свою игру»

Проект «Создай свою игру» был представлен в интернет-проекте «Мир глазами ИКТ: традиции, инновации, успех» в номинации «Инновации: всегда на шаг впереди».

Тип проекта: учебный, практико-ориентированный.

Проект «Создай свою игру» разработан на основе конструктора сайтов сервиса и приложений Google [1].

Новизной интернет-проекта является то, что в его основе лежит системно-деятельностный подход, который создает основу для самостоятельного получения обучающимися новых знаний, умений, компетенций и освоения новых видов деятельности.

Стартовая страница интернет-проекта «Создай свою игру»

Актуальность интернет-проекта заключается в том, что он развивает способности, необходимые детям для жизни в современном информационном обществе: логическое мышление, способность анализировать (вычленять структуру объекта, выявлять взаимосвязи и принципы организации), умение для любой

предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий, кроме того интернет-проект улучшает ориентацию человека в конкретной предметной области.

Участвуя в интернет-проекте, учащиеся получают представление о работе с облачными технологиями, узнают значения понятий «исполнитель» и «система команд исполнителя», изучат методы разработки программы (отладка и тестирование).

Целевая аудитория: учащиеся 4–9 классов. Форма участия: командная, в команде 2–3 человека. Команду направляет руководитель из числа учителей.

Данный проект направлен на повышение у учащихся интереса к основам программирования и формирование алгоритмического мышления. В ходе проекта участники исследуют и изучают среду визуального программирования KODU, знакомятся с основами программирования в данной среде, а также основами моделирования объектов окружающего мира через различных исполнителей и их свойства. Конечным результатом проекта является трехмерная компьютерная игра, разработанная участниками самостоятельно с помощью сервиса Kodu.

### **Краткая характеристика сервиса Kodu Game Lab**

Сервис Kodu представляет собой визуальную среду для создания казуальных игр без программирования для PC и игровой консоли Xbox 360, которая ориентирована на детскую и подростковую аудиторию. С помощью Kodu достаточно просто писать несложные игры: лабиринты, гонки, простые аркады или стрелялки. Главная часть Kodu — программный пользовательский интерфейс. Программирование происходит на основе графики. Переключая различные экраны и кликая по различным иконкам, обучающийся создает игру, то есть создание игр происходит исключительно визуально. Вид среды состоит из страниц с правилами и условиями действий. Манипулируя исполнителями в их виртуальных мирах, учащиеся получают первоначальный опыт работы с базовыми алгоритмическими структурами [2].

Проект реализуется в 3 этапа:

1) изучение среды KODU и ее возможностей с помощью видеоуроков и обсуждения в сообществе проекта; создание от-

дельных фрагментов игр;

2) разработка и создание собственной игры; создание игры по условиям, заданным авторами проекта;

3) турнир среди участников по созданным играм.

В блоге проекта участники могут оставлять комментарии в виде замечаний и пожеланий, а также описывать возникшие трудности.

На основе работы с проектом разработаны факультативные занятия для 6–7 класса «Создание игровых миров в среде Kodu Game Lab», а также написана статья, опубликованная в журнале «Информатизация образования» [2].

## Литература

1. Создай свою игру [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/igrovojmirkod/home>. – Дата доступа: 01.06.2017.

2. Шелестович, А. А. Kodu Game Lab как способ развития базовых основ программирования в игровой форме у школьников младшего и среднего возраста / А. А. Шелестович // Информатизация образования. – 2016. – № 1 (77). – С. 42–46.

*Статья поступила 02.06.2017*

