

Шабалин В.Л.

Магистрант, кафедра информатики и методики обучения информатике, Педагогический институт Иркутский государственный университет,
учитель математики и информатики первой квалификационной категории,
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №1», г. Ангарск

ДОСТОИНСТВА АВТОРСКОЙ ПРОГРАММЫ ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА ПО ИНФОРМАТИКЕ «СОЗДАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В KODU» ДЛЯ 5 И 6 КЛАССОВ В РАМКАХ ФГОС

Аннотация

В статье представлен опыт работы по авторской педагогической разработке программы факультативного курса «Создание компьютерных игр в Kodu для 5 и 6 классов», в частности рассмотрены достоинства данной программы в рамках Федерального государственного образовательного стандарта.

Ключевые слова: мотивация, системно-деятельностный подход, проектная задача, рефлексия, проект.

Keywords: motivation, system-activity approach, the design problem, reflection, design.

Изучение информатики в школьном курсе в рамках федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) согласно новым образовательным стандартам основного общего образования второго поколения начинается с седьмого класса. А интерес, возникающий у обучающихся данного возраста к информатике в возрастает с каждым годом. Спасает школьный компонент, за счет которого становится возможным изучение информатики с пятого класса по учебному плану в качестве уроков, не говоря уже о внеурочных занятиях по информатике.

Информатика богата различными областями для изучения и сферами её применения, что предоставляет прекрасную возможность участникам образовательного процесса отыскать свою *собственную траекторию для формирования ИКТ-компетентности*.

Факультативный курс по информатике для 5 и 6 классов «Создание компьютерных игр в Kodu», создает условия для удовлетворения потребностей обучающихся имеющих интерес к информатике в частности к трехмерным компьютерным играм и технологиям их создания с помощью ИКТ-средств. Обучающиеся посещающие факультативный курс создают игры в *бесплатно распространяемом конструкторе «Kodu Game Lab»* от корпорации Microsoft.

Данный курс имеет мощную методическую поддержку инновационной деятельности педагогов в реализации программы факультативного курса. Поддержка включает в себя: рабочую программу курса, входную и выходную методики оценки уровня сформированности познавательных универсальных учебных действий обучающихся 5 – 6 классов, практические работы и методические рекомендации, описывающие цели, задачи занятия, планируемые результаты (личностные, метапредметные и предметные), подробное описание хода занятий, вопросы для рефлексии, дидактический материал (таблицы, памятки, карточки с заданиями, презентации, кроссворды, проектные задачи).

Каждое занятие начинается с вопроса, выходящего за рамки школьной программы по информатике, имеющего прямую *связь с жизненным опытом* учащимся, что помогает *повысить мотивацию и интерес* обучающихся к изучению курса. На одном из занятий рассматривается вопрос, связанный с биографией олимпийского чемпиона русского велогонщика, с его победами и достижениями. Такие задания формируют у

обучающихся **высокое патриотическое сознание, чувство гордости и верности своему Отечеству.**

Занятия курса продуманы таким образом, чтобы была возможность **реализации системно-деятельностного и дифференцированного подхода.** Также достоинством данного курса является **наличие проектных задач,** которые можно предложить учениками решать в **групповой или парной форме.** Каждый учащийся в начале года заводит индивидуальную папку-скоросшиватель, где он размещает и хранит все разработки за год, то есть решение проектных задач, раздаточный материал, инструкции, памятки и др.

Обязательным условием создания развивающей среды на уроках и занятиях в соответствии с ФГОС является этап рефлексии. При этом очень важно помнить о том, что организация рефлексивной деятельности на уроке – не самоцель, а подготовка к сознательной внутренней рефлексии, к развитию необходимых современной личности качеств: самостоятельности, предприимчивости и конкурентоспособности.

В факультативном курсе предусмотрена **рефлексия** на каждом занятии. Главной отличительной особенностью данного курса в аспекте рефлексии является **рефлексивная индивидуальная карточка «Лестница успеха».** Обучающиеся работают с «Лестницей успеха» на завершающих занятиях курса, при подготовке итогового проекта в виде компьютерной трехмерной игры. Инструкция по работе с индивидуальной рефлексивной карточкой проста, обучающийся рисует на ступени персонажа Kodu, которая соответствует этапу готовности его проекта. На каждое занятие по одной карточке, на наших занятиях их 12. Как показывает опыт, ребятам нравится работать с «Лестницей успеха» и они с удовольствием рисуют Kodu на нужной ступени. Благодаря такому подходу учителю предоставляется возможность



определить **уровень самоконтроля и рефлексии** деятельности обучающихся, а также **адекватность самооценки ученика.**

В процессе обучения детей разработке и программированию игр, в трехмерном пространстве, наблюдается неподдельный интерес при работе с программой Kodu. Наблюдая за деятельностью обучающихся отмечается, что при создании игрового мира ребята стараются даже самым незначительным объектам уделить достаточное внимание и оформить их творчески – фантазируя.

Турнир-тест по Kodu, проведенный с инициативы ребят произвел на меня неизгладимое положительное впечатление, так как незапланированное мною мероприятие такого масштаба было организовано и проведено обучающимися 5 класса. Интерес, вызванный посещением детей факультативного курса, обратился целым турниром со всеми соответствующими организационными этапами: от регистрации участников турнира до серьезной тщательной работы жюри с подсчетами баллов и награждением победителей грамотами и медалями, которые подготовили сами ребята в текстовом редакторе. Все игры, используемые на турнире-тесте по Kodu, были созданы самими участниками факультативного курса.

Результатом посещения факультативного курса «Создание компьютерных игр в Kodu» для 5 – 6 классов, является итоговый **проект в виде компьютерной игры** с собственным сюжетом и программным кодом. Защита проекта осуществляется публично в назначенные дни с



Таблица оценки

№	Критерий (от 0 до 5 баллов)	Фамилия и имя выступающего				
1	Сюжет игры					
2	Сложность (ландшафт, количество персонажей и объектов)					
3	Сложность программного кода					
4	Помощь другим в процессе работы над проектом					
5	Грамотность речи при выступлении					
6	Качество презентации					
7	План работы над проектом					
8	Цель достигнута?					
9	Законченность проекта					
10	Оригинальность защиты					
Итого:						

мультимедийной презентацией своей работы, с указанием гипотезы, цели, задач, планом работы над проектом, скриншотами ландшафта тигры, фрагментами программного кода и собственно демонстрацией игры. Во время защиты остальные участники факультативного курса оценивают выступление каждого обучающегося и качество его проекта (компьютерной игры) с помощью критериальной таблицы оценки проектов. Данная таблица формирует у обучающихся умение осуществлять **взаимоконтроль и самоконтроль**.

Считаю, что работа по реализации программы и содержание авторского факультативного курса по информатике «Создание компьютерных игр в Kodu» для 5 – 6 классов, его вышеперечисленные перечисленные достоинства формирует у обучающихся не только **ИКТ-компетентность, но и личностные, регулятивные и коммуникативные универсальные учебные действия (УУД)**, что полностью соответствует ФГОС нового поколения.

Благодаря грамотно и профессионально разработанной программе курса, дидактическим и методическим материалам в качестве поддержки факультативного курса всё вышеперечисленное стало возможным в образовательном процессе.

Литература:

1. Григорьев, Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений [Текст] / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – Москва: Просвещение, 2012. – 96 с.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: Просвещение, 2012. – 48 с.
3. Хуторской, А.В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся [Текст] / «Эйдос», 2012.