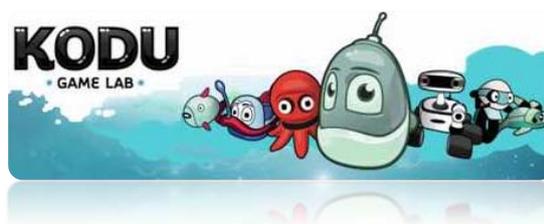


Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования Республики Карелия  
«Ресурсный центр развития дополнительного образования»

Мастер-класс «Создание игры в программе Kodu game lab»



Автор :  
педагог дополнительного образования  
Мухина Юлия Александровна

Петрозаводск  
2019

<b>Форма проведения</b>	Мастер –класс, 45 минут
<b>Место проведения</b>	Кабинет с компьютерами
<b>Количество человек</b>	от 2 до 12 человек
<b>Возраст</b>	От 6 до 14 лет
<b>Техническое оборудование</b>	Компьютеры, проектор, программа Kodu Game lab
<b>Краткое описание мастер-класса</b>	<p>1. Приветствие:          -)рассказ о месте проведения (школа, кружок или др.)          -)знакомство с участниками мастер- класса:          *напишите на стикере своё имя и расскажите интересный факт о себе          *передавать предмет (мячик, игрушка, ручка) по кругу. Тот человек, у кого в руках предмет, называет своё имя и говорит с каким настроением пришёл на мастер-класс.</p> <p>2. Знакомство с программой Kodu game lab:          *демонстрация основных инструментов</p>  <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</p> <p>1)Главное меню          2)Играть          3)Перемещать камеру          4)Добавлять и редактировать персонажей          5)Путь          6)Рисуем землю          7)Создаёт холмы и долины          8)Сглаживание земли          9)Неровности (пики, горы)          10)Вода          11)Удаление объектов          12)Изменение параметров мира</p> <p>* написание программы «Kodu собирает яблоки» (<i>прил.1</i>)</p> <p>3. Создание своей игры (помощь со стороны преподавателя, наставника)          4. Демонстрация работ по выбору          5. Скачивание своей игры и программы Kodu game lab на флешку</p>

## 6. Подведение итогов мастер- класса

### Приложение 1

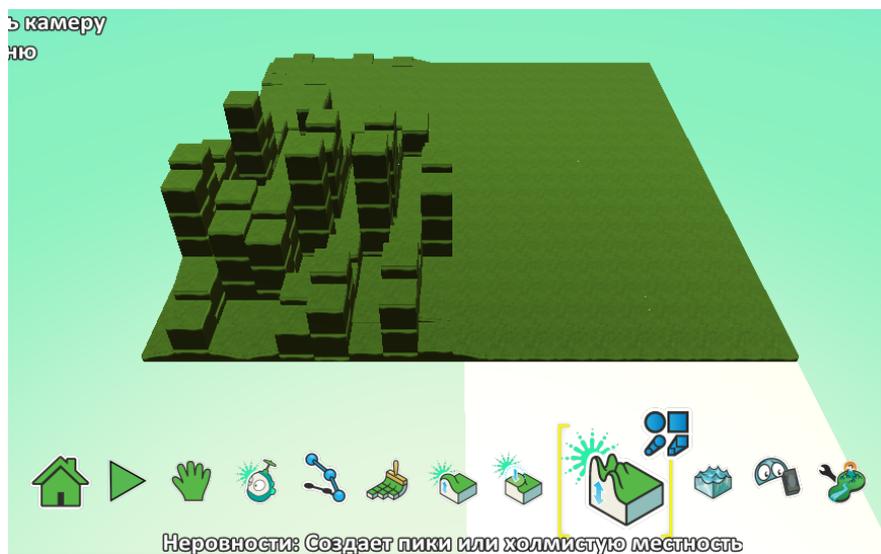
- 1.Открыть программу Kodu game lab
2. Покрасить землю в любой цвет с помощью инструмента кисть



3. Добавить персонажа Kodu и любое дерево



- 4.Добавить горы и покрасить их кисточкой в тёмный цвет



## 5. Составить программы персонажей по картинкам

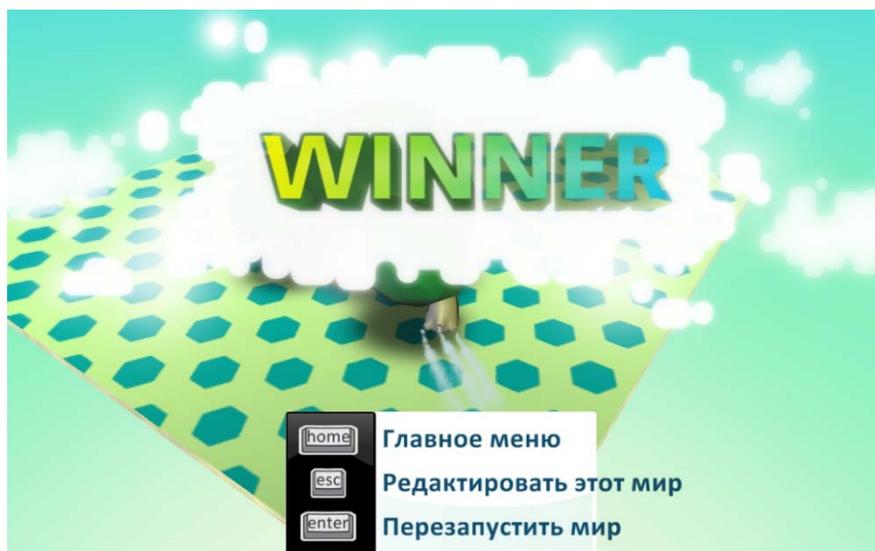
### Программа персонажа Kodu



### Программа дерева



### Итоговый результат



home Главное меню  
esc Редактировать этот мир  
enter Перезапустить мир