

PKOD Tworzenie gier 3D w środowisku Kodu Game Lab

Przeznaczenie

Szkolenie dla nauczycieli różnych przedmiotów – szczególnie edukacji wczesnoszkolnej i informatyki w szkole podstawowej – zainteresowanych tworzeniem gier 3D w środowisku programistycznym.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 10 godzin zajęć online, w tym 3 dwugodzinne spotkania synchroniczne.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem, przeglądarką WWW, pocztą elektroniczną oraz pracować na platformie e-learningowej Moodle.

W ramach zaliczenia szkolenia wymagane będzie pobranie środowiska Kodu Game Lab z oficjalnej strony oraz jego zainstalowanie, a następnie stworzenie w nim projektu.

Cele

1. Doskonalenie umiejętności programowania na przykładzie gier 3D.
2. Kształtowanie wyobraźni konstrukcyjnej i przestrzennej.
3. Rozwój zainteresowań uczniów w zakresie programowania i projektowania grafiki.

Treści kształcenia

1. Przedstawienie zintegrowanego środowiska programistycznego Kodu Game Lab: opis interfejsu oraz dostępnych narzędzi.
2. Poznanie podstawowych narzędzi do edycji mapy gry w środowisku Kodu Game Lab. Tworzenie map 3D do gry.
3. Dodawanie postaci grywalnych i niezależnych oraz programowanie ich sterowania, a także zachowania.
4. Edycja właściwości świata gry oraz umieszczonych w nim obiektów.
5. Zapisywanie projektów oraz dodawanie ich do zasobów społeczności.
6. Tworzenie gier od podstaw oraz ich uruchamianie.
7. Rozwój zainteresowań uczniów. Różna potrzeby edukacyjne uczniów.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Pokaz.
3. Dyskusja i wymiana pomysłów.
4. Nagrania wideo.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia są w formie elektronicznej.

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana poprzez dyskusję ze słuchaczami z wykorzystaniem narzędzi do komunikacji online.

W trakcie trwania szkolenia będą oceniane postępy uczestników, poprzez przeglądanie i ocenianie zadań.

Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

- Przeglądarka internetowa;
- Platforma Microsoft Teams;
- Środowisko Kodu Game Lab: <http://www.kodugamelab.com/>;
- Inne oprogramowanie i narzędzia w razie potrzeby

Literatura

1. <https://www.kodugamelab.com/resources/>

Autor

Bartłomiej Krowiak