|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Пояснительная записка к программе «Программирование»**  Программа составлена с использованием типовых и авторских программ.  Данная программа «Программирование» рассчитана на детей 6-13 лет, начинающих изучение основ программирования и алгоритмизации, проведение логического анализа. В рамках этого курса ученики будут создавать программы для решения задач, и разрабатывать интерактивные игры или истории вместе с героями любимых мультфильмов.  Обучение программированию допускает групповую форму работы, обсуждение идей, составление общего логического хода программы. Занятия проходят 3 раза в неделю по 2 часа каждое занятие.  Срок обучения: 2 года.  **Цель обучения:** изучить основы программирования, научиться составлять программы для решения задач различной сложности, развивать аналитическое и логическое мышление, изучить базовые принципы программирования на языках программирования, основанных на английском языке, расширить базу знаний, принципов и методов программирования во 2-й год обучения, ознакомиться с профессиональными языками программирования.  **Задачи:**  *Обучающие задачи*:   * Познакомить с основами программирования; * Учить  написанию, тестированию, редактированию программного кода; * Познакомить с основными принципами логического построения кода программы; * Учить использовать программирование для выполнения различных задач, составления игровых сюжетов и механик;   *Развивающие задачи:*   * Развивать логическое мышление, рациональность при решении задач и самостоятельность в поиске путей  реализации заданий; * Развивать познавательный интерес к знаниям, стремление применять знания на практике; * Развивать творческий подход к работе за компьютером   **Формы:** индивидуальные и групповые.  **Методы обучения**: практический, наглядный, объяснение, проблемный, проектный.  **Методические рекомендации.**  **Построение учебного процесса.**  **Особенности проведения занятий:** обучения по схеме «теория + практическое выполнение заданий на компьютере».  Каждое занятие начинается с повторения материала, пройденного на предыдущем занятии. Повторение проходит в виде дискуссии. Учащиеся отвечают на вопросы педагога, дополняют и поправляют ответы друг друга. В процессе этого развивается свобода общения в коллективе, учащиеся учатся говорить, аргументировано спорить и отстаивать свое мнение. Также необходимо обратить внимание на корректность и дружелюбие в поведении учащихся. Если какой-либо момент неясен детям, педагогу рекомендуется повторить объяснения. Далее педагог рассказывает условия новой задачи.  Педагог объясняет основные понятия и задает наводящие вопросы, касающиеся обсуждаемой задачи, которые требуют от учащихся логического домысливания и вывода.  Это обеспечивает наиболее высокое усваивание цели задачи и способствует нахождения путей для ее решения. Необходимо выслушивать все мнения по поставленному вопросу, даже если они неверны похвалить того, кто ближе всего подошел к правильному решению, это повышает у детей стимул заниматься.  Оценивается деятельность учащихся по следующему принципу: максимум похвалы, минимум порицания. Даже если ответ в корне неверный, педагог наряду с указаниями на недочеты и ошибки всегда должен найти слова, которые позволят ребенку поверить в свои силы и не потерять интерес к знаниям. Важно в процессе контроля знаний найти чуть заметные ростки успеха и прогресса. Иногда специально создавать ситуацию успеха.  При оценивании деятельности учащегося важно учитывать, что оценивается лишь то, что на данный момент ученик запомнил, сделал, сказал. Также важно помнить основную функцию оценивания: получить объективное представление о том, что знает, умеет учащийся, что у него получается и как работать с ним дальше, чтобы способствовать его уверенному развитию.  **Критерии оценивания:**   * Оценивается не только решение, выполнение задания, ответ, но и достижения учащегося, его умение пользоваться полученными знаниями на практике. * Оценка должна позволить увидеть педагогу свои и ученические пробелы, возможные шаги для успешной коррекции. * Оценка должна стимулировать деятельность учащегося.   **Условия реализации программы.**  Для реализации данной программы необходимо наличие компьютеров, подключенных к сети Интернет, базовые навыки аналитического мышления, устного счета, вдумчивого чтения у обучающихся.  **Прогнозируемые результаты обучения.**  После завершения обучения учащийся сможет:   * понимать назначение и правильно использовать основные блоки программирования; * ориентироваться в графической среде программирования CODE studio; * создавать и редактировать программу средствами редактора; * копировать, перемещать, переназначать блоки и клавиши в созданной программе; * использовать несколько способов для решения поставленных задач; * работать с элементами ветвления и циклами; * выводить программу на исполнение; * производить анализ данных и процедуру отладки программы; * решать задачи, используя логическое и аналитическое мышления; * применять в решении задач воображение и творческий подход; * ориентироваться в графической среде программирования Playcodemonkey; * ориентироваться в графической среде программирования CodeCombat; * составлять программы на языке программирования Python: * использовать знания о дизайне игровых уровней, полученных в ходе изучение среды LEGO Worlds.   **Содержание программы 1 год обучения**  **Курс 2 (40 ч)**  Рассчитан на учеников умеющих читать, но не имеющих опыта программирования. В рамках этого курса ученики будут создавать программы для решения задач и разрабатывать интерактивные игры или истории.  **Курс 3 (44 ч)**  Разработан для учеников, прошедших Курс 2. Ученики будут решать более сложные задачи и глубже изучать темы предыдущего курса. В конце занятий, ученики могут создать интерактивные истории и игры.  **Курс 4 (56 ч)**  Курс 4 разработан для учеников, которые уже освоили курсы 2 и 3. Ученики глубже изучат темы программирования, с которыми познакомились в ходе предыдущих курсов, разрабатывая гибкие способы решения более сложных задач. К концу курса ученики будут создавать интерактивные истории и игры, которыми они смогут поделиться с другими.  Примечание: курс 1 в программе не используется т.к. предназначен для дошкольников.  **Час кода «Minecraft» (20ч)**  Курс по программированию на основе игры “Minecraft”, состоит из двух разделов: задачи по программированию и дизайн игрового мира с помощью программирования.  **Час кода «Звездные войны» (10ч)**  Курс по программированию на основе киновселенной “Звездных войн”, составлен для решения задач по программированию.  **Час кода «Холодное сердце» (10ч)**  Курс по программированию на основе мультфильма “Холодное сердце”, составлен для решения задач по программированию.  **Час кода «Остров сокровищ» (24ч)**  Курс по программированию состоит из трех разделов: задачи по программированию «Лабиринт 1» и «Лабиринт 2» (усложненный вариант), задачи по рисованию с помощью программирования.  **Содержание программы 2 год обучения**  **Курс 1 Code Monkey (76 ч)**  Интерактивные задачи по программированию с использованием английского языка на международном образовательном портале Playcodemonkey.com  **Курс 2 Code Сombat (76 ч)**  Интерактивные игровые задания по программированию с использованием языка программирования Python (вариативно), задачи на прохождение игровых уровней, создание собственных игровых уровней и механик на международном образовательном портале CodeCombat.com  **Курс 3 LEGO Worlds (52ч)**  Программируемый конструктор-песочника для изучения игрового дизайна, создания миров, развития творческого мышления и фантазии на базе программной среды LEGO Worlds.  **Литература:**  1. <https://studio.code.org/s/course2> Онлайн студия программирования Курс 2  2. <https://studio.code.org/s/course3> Онлайн студия программирования Курс 3  3. <https://studio.code.org/s/course4> Онлайн студия программирования Курс 4  4. <https://code.org/teacher-dashboard#/plan> Тематическое планирование Онлайн студии программирования  5. <http://www.coderussia.ru/> Официальный сайт ежегодного мероприятия по изучению программирования «Час кода»  6. <https://www.playcodemonkey.com/> Официальный сайт курса по программированию Code Monkey  7. <https://codecombat.com/> Официальный сайт курса по программированию Code Combat  8. <https://www.lego.com/ru-ru/themes/worlds> Официальный сайт LEGO Worlds  **Литература для самостоятельного изучения учащимися:**   * 1. <https://studio.code.org/> Студия кода – задания и упражнения по программированию   2. <https://www.playcodemonkey.com/> задания и упражнения по программированию Code Monkey   3. <https://codecombat.com/> задания и упражнения по программированию Code Combat   **Учебно-тематический план 1 год обучения**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | п/п | Наименование программного материала | дата | Кол-во часов | |  | **Курс 2** |  |  | | 1 | Лабиринт: Последовательность |  | 2 | | 2 | Художник: Последовательность |  | 2 | | 3 | Лабиринт: Циклы |  | 2 | | 4 | Художник: Циклы |  | 2 | | 5 | Пчела**:** Циклы |  | 2 | | 6 | Пчела**:** Отладка |  | 2 | | 7 | Художник: Отладка |  | 2 | | 8 | Пчела: Условные команды |  | 2 | | 9 | **Порхающий код** |  | 2 | | 10 | Лаборатория игр: Создай историю |  | 2 | | 11 | Лаборатория игр: Создай историю |  | 2 | | 12 | Лабиринт: Последовательность часть 2 |  | 2 | | 13 | Художник: Последовательность часть 2 |  | 2 | | 14 | Лабиринт: Циклы часть 2 |  | 2 | | 15 | Художник: Циклы часть 2 |  | 2 | | 16 | Пчела**:** Циклы часть 2 |  | 2 | | 17 | Пчела**:** Отладка часть 2 |  | 2 | | 18 | Художник: Отладка часть 2 |  | 2 | | 19 | Пчела: Условные команды часть 2 |  | 2 | | 20 | **Порхающий код** часть 2 |  | 2 | |  | **Курс 3** |  |  | | 1 | Художник: Вложенные циклы часть 2 |  | 2 | | 2 | Лабиринт часть 2 |  | 2 | | 3 | Художник часть 2 |  | 2 | | 4 | Художник: Функции часть 2 |  | 2 | | 5 | Пчела:  Функции часть 2 |  | 2 | | 6 | Пчела: Условные команды часть 2 |  | 2 | | 7 | Лабиринт: Условные команды часть 2 |  | 2 | | 8 | Художник: Вложенные циклы часть 2 |  | 2 | | 9 | Фермер: Циклы с проверкой условия часть 2 |  | 2 | | 10 | Пчела: Вложенные циклы часть 2 |  | 2 | | 11 | Пчела: Отладка часть 2 |  | 2 | | 12 | Прыжок часть 2 |  | 2 | | 13 | Лаборатория игр: Создай историю часть 2 |  | 2 | | 14 | Лаборатория игр: Создай игру часть 2 |  | 2 | | 15 | Художник: Вложенные циклы часть 2 |  | 2 | | 16 | Лабиринт часть 2 |  | 2 | | 17 | Художник часть 2 |  | 2 | | 18 | Художник: Функции часть 2 |  | 2 | | 19 | Пчела:  Функции часть 2 |  | 2 | | 20 | Пчела: Условные команды часть 2 |  | 2 | | 21 | Лабиринт: Условные команды часть 2 |  | 2 | | 22 | Художник: Вложенные циклы часть 2 |  | 2 | |  | **Курс 4** |  |  | | 1 | Лабиринт и пчела |  | 2 | | 2 | Художник |  | 2 | | 3 | Художник: Переменные |  | 2 | | 4 | Лаборатория игр: Переменные |  | 2 | | 5 | Пчела: Циклы с параметрами |  | 2 | | 6 | Художник: Циклы с параметрами |  | 2 | | 7 | Лаборатория игр: Циклы с параметрами |  | 2 | | 8 | Художник: Функции |  | 2 | | 9 | Художник: Функции с параметрами |  | 2 | | 10 | Лаборатория игр: Функции с параметрами |  | 2 | | 11 | Пчела: Функции с параметрами |  | 2 | | 12 | Художник: Двоичная система |  | 2 | | 13 | Лабиринт и пчела часть 2 |  | 2 | | 14 | Художник часть 2 |  | 2 | | 15 | Художник: Переменные часть 2 |  | 2 | | 16 | Лаборатория игр: Переменные часть 2 |  | 2 | | 17 | Пчела: Циклы с параметрами часть 2 |  | 2 | | 18 | Художник: Циклы с параметрами часть 2 |  | 2 | | 19 | Лаборатория игр: Циклы с параметрами часть 2 |  | 2 | | 20 | Художник: Функции часть 2 |  | 2 | | 21 | Художник: Функции с параметрами часть 2 |  | 2 | | 22 | Лаборатория игр: Функции с параметрами часть 2 |  | 2 | | 23 | Пчела: Функции с параметрами часть 2 |  | 2 | | 24 | Художник: Двоичная система часть 2 |  | 2 | | 25 | Задания повышенной сложности |  | 2 | | 26 | Задания повышенной сложности |  | 2 | | 27 | Задания повышенной сложности |  | 2 | | 28 | Задания повышенной сложности |  | 2 | |  | **Час кода Minecraft** |  |  | | 1 | Час кода Minecraft |  | 2 | | 2 | Час кода Minecraft |  | 2 | | 3 | Час кода Minecraft |  | 2 | | 4 | Час кода Minecraft |  | 2 | | 5 | Час кода Minecraft |  | 2 | | 6 | Редактор уровней Minecraft |  | 2 | | 7 | Редактор уровней Minecraft |  | 2 | | 8 | Редактор уровней Minecraft |  | 2 | | 9 | Редактор уровней Minecraft |  | 2 | | 10 | Редактор уровней Minecraft |  | 2 | |  | **Час кода Звездные войны** |  |  | | 1 | Час кода Звездные войны |  | 2 | | 2 | Час кода Звездные войны |  | 2 | | 3 | Час кода Звездные войны |  | 2 | | 4 | Час кода Звездные войны |  | 2 | | 5 | Час кода Звездные войны |  | 2 | |  | **Час кода Холодное сердце** |  |  | | 1 | Час кода Холодное сердце |  | 2 | | 2 | Час кода Холодное сердце |  | 2 | | 3 | Час кода Холодное сердце |  | 2 | | 4 | Час кода Холодное сердце |  | 2 | | 5 | Час кода Холодное сердце |  | 2 | |  | **Час кода Остров сокровищ** |  |  | | 1 | Лабиринт 1 |  | 2 | | 2 | Лабиринт 1 |  | 2 | | 3 | Лабиринт 1 |  | 2 | | 4 | Лабиринт 1 |  | 2 | | 5 | Лабиринт 1 |  | 2 | | 6 | Лабиринт 2 |  | 2 | | 7 | Лабиринт 2 |  | 2 | | 8 | Лабиринт 2 |  | 2 | | 9 | Лабиринт 2 |  | 2 | | 10 | Лабиринт 2 |  | 2 | | 11 | Рисование программированием |  | 2 | | 12 | Рисование программированием |  | 2 | |  | ИТОГО |  | 204ч | |

**Учебно-тематический план 2 год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| п/п | Наименование программного материала | дата | Кол-во часов |
|  | **Курс 1 Code Monkey** |  |  |
| 1 | Основы |  | 2 |
| 2 | Основы |  | 2 |
| 3 | Основы |  | 2 |
| 4 | Основы |  | 2 |
| 5 | Основы |  | 2 |
| 6 | Основы |  | 2 |
| 7 | Логика и события |  | 2 |
| 8 | Логика и события |  | 2 |
| 9 | Логика и события |  | 2 |
| 10 | Логика и события |  | 2 |
| 11 | Логика и события |  | 2 |
| 12 | Логика и события |  | 2 |
| 13 | Игровой дизайн: Платформер |  | 2 |
| 14 | Игровой дизайн: Платформер |  | 2 |
| 15 | Игровой дизайн: Платформер |  | 2 |
| 16 | Игровой дизайн: Платформер |  | 2 |
| 17 | Игровой дизайн: Платформер |  | 2 |
| 18 | Игровой дизайн: Платформер |  | 2 |
| 19 | Игровой дизайн: Лягушка |  | 2 |
| 20 | Игровой дизайн: Лягушка |  | 2 |
| 21 | Игровой дизайн: Лягушка |  | 2 |
| 22 | Игровой дизайн: Лягушка |  | 2 |
| 23 | Игровой дизайн: Лягушка |  | 2 |
| 24 | Игровой дизайн: Лягушка |  | 2 |
| 25 | Дизайн: Час кода |  | 2 |
| 26 | Дизайн: Час кода |  | 2 |
| 27 | Дизайн: Час кода |  | 2 |
| 28 | Дизайн: Час кода |  | 2 |
| 29 | Дизайн: Час кода |  | 2 |
| 30 | Дизайн: Час кода |  | 2 |
| 31 | Чат-Бот |  | 2 |
| 32 | Чат-Бот |  | 2 |
| 33 | Чат-Бот |  | 2 |
| 34 | Чат-Бот |  | 2 |
| 35 | Чат-Бот |  | 2 |
| 36 | Чат-Бот |  | 2 |
| 37 | Рисуем Спрайты |  | 2 |
| 38 | Рисуем Спрайты |  | 2 |
|  | **Курс 2 Code Сombat** |  |  |
| 1 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 2 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 3 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 4 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 5 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 6 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 7 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 8 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 9 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 10 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 11 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 12 | Подземелье Китгарда. Основы |  | 2 |
| 13 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 14 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 15 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 16 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 17 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 18 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 19 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 20 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 21 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 22 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 23 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 24 | Бэквудский лес. Свойства объекта |  | 2 |
| 25 | Разработка игр |  | 2 |
| 26 | Разработка игр |  | 2 |
| 27 | Разработка игр |  | 2 |
| 28 | Разработка игр |  | 2 |
| 29 | Разработка игр |  | 2 |
| 30 | Разработка игр |  | 2 |
| 31 | Разработка игр |  | 2 |
| 32 | Веб-разработка |  | 2 |
| 33 | Веб-разработка |  | 2 |
| 34 | Веб-разработка |  | 2 |
| 35 | Веб-разработка |  | 2 |
| 36 | Веб-разработка |  | 2 |
| 37 | Веб-разработка |  | 2 |
| 38 | Веб-разработка |  | 2 |
|  | **Курс 3 LEGO Worlds** |  |  |
| 1 | Интерфейс и возможности программной среды |  | 2 |
| 2 | Интерфейс и возможности программной среды |  | 2 |
| 3 | Интерфейс и возможности программной среды |  | 2 |
| 4 | Интерфейс и возможности программной среды |  | 2 |
| 5 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 6 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 7 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 8 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 9 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 10 | Создание игровых миров |  |  |
| 11 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 12 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 13 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 14 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 15 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 16 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 17 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 18 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 19 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 20 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 21 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 22 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 23 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 24 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 25 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 26 | Создание игровых миров |  | 2 |
| 27 | Создание игровых миров |  | 2 |
|  | ИТОГО |  | 204ч |