

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кулундинская средняя общеобразовательная школа № 3»
Кулундинского района Алтайского края

СОГЛАСОВАНО

методическим советом школы
протокол №1 от 30.08.2023 г

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора
школы №123 от 30.08.2023 г

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Лаборатория компьютерных игр»
для 3 класса
срок реализации 2023 – 2024 учебный год

Составитель Кузёма Юлия Николаевна
учитель информатики

Кулунда, 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа, составлена на основе нормативно-правовых документов и методических материалов:

1. Федерального закона № 273 от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказа Министерства просвещения РФ №286 от 31 мая 2021 г «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 569 от 18.07.2022 “О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования” (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676) ;
4. Методических рекомендаций ФГАУ «Фонд новых форм развития образования» по созданию региональной сети Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе общеобразовательных организаций сельской местности и малых городов, утвержденных заместителем Министра просвещения Российской Федерации 25.06.2020 № ВБ-174/04/вн;
5. Постановление Главного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 №28 «Об утверждении Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СП 2.4.3648-20»
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания»
7. Программы воспитания МБОУ «Кулундинская СОШ №3».

Программа курса внеурочной деятельности «Лаборатория компьютерных игр» (далее — курс) даёт представления о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся и включает описание форм организации занятий.

Рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне начального общего образования.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности «Лаборатория компьютерных игр»

Эта программа знакомит детей с логикой программирования и способами решения проблем, обходясь без сложного синтаксиса. Программы в Kodu Game Lab во многом похожи на программы в робототехнике и представляют собой наборы готовых действий. Этот курс - идеальный вариант для тех, кто только начинает познавать азы создания игр.

Занятия включают в себя работу по формированию навыков работы с объектами компьютерной графики, навыков анимирования трехмерных объектов, визуализации взаимодействий персонажей по правилам, умений устанавливать взаимосвязи между объектами игрового мира в визуальном конструкторе трехмерных игр KoduGameLab.

Каждая тема ведет учащихся от понимания основных принципов и специфических особенностей того или иного вида деятельности, через освоение данных принципов в различных репродуктивных упражнениях, к продуктивному заданию в конкретных ситуациях.

Каждое занятие предполагает выполнение практического задания. Завершающий этап изучения - создание собственного творческого проекта на индивидуальную тему.

Цель курса: обеспечить развитие общей информационной культуры, навыков алгоритмического и критического мышления, формирование интереса учащихся к

программированию через изучение среды визуально-объектного программирования KoduGameLab.

Задачи курса:

- формирование понимания принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения;
- формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;
- формирование умений и навыков формализованного описания поставленных задач;
- формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- формирование навыков работы с объектами;
- формирование первоначальных навыков программирования с применением учебных визуальных сред программирования.

Место курса внеурочной деятельности

«Лаборатория компьютерных игр» в учебном плане

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности в Центре образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста» МБОУ «Кулундинская СОШ №3» для учащихся 3 класса. Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.

Программа курса внеурочной деятельности рассчитана на 68 учебных часа.

Срок реализации программы внеурочной деятельности — 1 учебный год.

Форма проведения занятий

Курс внеурочной деятельности «Лаборатория компьютерных игр» для 3 класса рассчитан на 2 академических часа в неделю (академический час - 40 мин). Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с учителем. Тематическое планирование каждой группы состоит из 5 модулей, в каждом из которых от 6 до 40 занятий.

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить свою самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, «мозговой штурм», практическая работа, решения кейсов - создание анимированных игр, защита индивидуальных/групповых проектов.

Методы и технологии обучения

На занятиях параллельно применяются общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, работа с источниками информационной среды);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические работы);
- проблемное обучение;
- частично-поисковый метод (вариативные задания).

Используемые технологии,

- Информационно – коммуникационная технология
- Проектная технология
- Здоровьесберегающие технологии
- Технология проблемного обучения
- Игровые технологии
- Кейс – технология
- Технологии уровневой дифференциации

- Групповые технологии

Формы, способы и средства проверки и оценки результатов обучения

Предметом диагностики и контроля является внешние образовательные продукты учеников – созданные программы и миры Kodu, проведение исследований созданных миров Kodu, а также освоенные способы деятельности, знания, умения.

Виды контроля:

- промежуточный – осуществляется внутри каждого занятия.
- тематический – осуществляется по завершении каждого раздела

Промежуточный контроль - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии.

Формы и средства контроля:

Итогом работы по программе является защита творческих проектов учащихся. Оценке практической работы подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса.

Учебно-методический комплекс

1. «Лаборатория компьютерных игр. Игры. Исследования. Эксперименты». Учебное издание/ А.В. Горячев, А.В. Каплан, — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
2. «Создаем игры с Kodu Game Lab»/ К.И. Астахова; под ред. В.В. Таратапы, —М.: Лаборатория знаний, 2019.-122с.-(Школа юного программиста).
3. Информатика. 2 класс: учебник: в 2 ч. / Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
4. Информатика. 3 класс: учебник: в 2 ч. / Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
5. Информатика. 4 класс: учебник: в 2 ч. / Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

Материально-технические условия реализации программы

Программа курса обеспечивается компьютерными программами, справочными материалами, которые могут браться из разделов справки или из различных источников сети Интернет. Необходимое программное обеспечение, является как лицензионным, так и свободно-распространяемым.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- дистрибутив «Kodu Game Lab».

Материально-техническое обеспечение:

- персональные компьютеры (ноутбуки);
- мультимедийные проектор;
- проекционный экран.

Содержание курса внеурочной деятельности «Лаборатория компьютерных игр»

Модуль 1. «Создание игровых миров»		
1.1.	Запуск Kodu Game Lab	Представление о программе Kodu и ее возможностях. Знакомство с интерфейсом программы. Kodu — это визуальный конструктор, позволяющий создавать трёхмерные игры без знания языка программирования. Данный проект разработан компанией Microsoft®: http://www.microsoft.com/ru-ru/citizenship/youthspark/ Установка программы. Для скачивания необходимо зайти на сайт «Microsoft® FuseLabs®» http://fuse.microsoft.com/ . Выбрать раздел «Kodu®», бесплатно скачать программу.

1.2.	Первая игра	Знакомство с меню и инструментами программы. Практическая работа «Стрельба по рыбам».
1.3.	Создаём мир	Создание первого игрового мира. Изучение инструментов для создания игрового мира. Практические задания: «Разные кисти», «Изменяем размер кисти», «Добавим неровностей», «Склоны вместо пиков», «Мой первый мир».
1.4.	Мир, в котором много воды	Изучение способов добавления воды в игровой мир. Практические задания: «Водный мир», «Высотное озеро», «Русло реки», «Холмы и реки», «Мир любимого персонажа».
1.5.	Объекты нового мира	Изучение нового инструмента – «Объект». Практические задания: «Разный и яркий мир», «Несколько деревьев», «Мир полон камней», «Под водой тоже красиво!», «Самый необычный мир».
1.6.	Первый житель этого мира	Знакомство с новым персонажем, освоение техники рассуждения «вопрос-ответ», задание простых программ для объекта. Практические задания: «Мир, в котором будет жизнь», «Тут живет Ровер», «Он может двигаться!», «Мы управляем Ровером».
1.7.	А что же может Ровер?	Создание программ для движения объекта, исследование изменения скорости объекта. Практические задания: «Испытательный полигон», «Быстро-это как?», «Сделай фото», «Что ещё может Rover».
1.8.	Творческое задание № 1	Подведение итогов первого модуля. Практическое задание: «Создание нового мира, удовлетворяющего определенным условиям».
Модуль 2. «Создание 3D-игр»		
2.1.	Замысел — основа любой игры	Знакомство с понятием «замысел», составление плана игры. Задание программы для «Дерева». Добавление двух и более действий, связанных с одним условием. Практические задания: «Исполнительный полигон», «Из простого дерева – в яблоню», «Маленький яблоневоый сад», «Проводим кастинг», «Считаем яблоки».
2.2.	Доводим замысел до результата	Добавление второго персонажа, управляемого компьютером. Создание счетчика предметов. Практические задания: «Считаем яблоки», «Победа и поражение», «Цель для соперника», «Описание игры».
2.3.	Обратная связь и её влияние	Знакомство с понятием «обратная связь», усовершенствование игры в соответствии с пожеланиями игроков. Практические задания: «Описание игры», «Пусть мир станет больше», «Не только красные яблоки», «Яблоко испортилось».
2.4.	Создание игры для двух игроков	Изучение способов управления несколькими героями в одном проекте. Самостоятельное выполнение практической работы по созданию мини-игр для нескольких игроков.
2.5.	Пути, мосты и стены	Знакомство с функционалом и способами использования инструмента «Путь» для создания направленной траектории движения персонажей, изменения линии движения любого из них, как это необходимо по сюжету игры. Создание траектории движения персонажа, дорог, стен и мостов. Практические задания: «Путь, который вы создали», «Мы пойдём таким путем», «То выше, то ниже», «Новые

		возможности путей»; мини-проект «Игровой лабиринт», «Гонки».
2.6.	Создание клонов игровых объектов. Опция «Родитель»	Освоение приемов работы с опцией «Родитель» и способами создания клонов путем знакомства с объектно-ориентированным программированием. Самостоятельное выполнение практической работы по разработке мини-игр с целью отработки навыков порождения новых объектов, использования функции «Родитель»: «Аквариум», игры в жанре «Сражения»,
2.7.	Игровые новшества: объект таймер, подсчёт баллов	Изучение приемов: как заставить игровой объект выполнять команды в определенные моменты времени, программировать отдельные характеристики их поведения, начислять баллы за отдельные игровые действия и события. Практика. Самостоятельное выполнение практической работы по разработке игрового мира под названием «Полигон-кольцо», «Ускоритель», «Разные баффы». «Поймай за время», «PaintBall», «Кликер», «Аквариум-2»
2.8.	Использование индикатора уровня жизни	Рассмотрение использования индикатора уровня жизни в известных обучающихся компьютерным играм, определение цели его использования в игре. Самостоятельное выполнение практической работы по усовершенствованию одного из созданных ранее проектов при помощи индикатора.
2.9.	Использование страниц Kodu Game Lab. Создание уникальных историй.	Знакомство обучающихся со способом создания нескольких страниц в одном игровом проекте для присваивания отдельному персонажу нескольких программ, сменяющихся друг другом по принципу разветвляющегося алгоритма. Самостоятельное выполнение практической работы для применения полученных знаний (разработка своего проекта с использованием подстраниц в игровом пространстве (пример сюжета: перемещение героя между локациями)).
2.10.	Несколько шагов к победе	Освоение нового элемента – изменение установок предметов и персонажей. Создание игры с несколькими уровнями. Практические задания: «Дальше вижу-лучше реагирую!», «Создаём уровень №2», «Игра в несколько уровней».
2.11.	Творческое задание № 2	Практическое задание: «Создание новой трехуровневой игры, удовлетворяющей определенным требованиям».
Модуль 3. «Исследование создаваемых миров. Новые возможности»		
3.1.	Внешний вид — это очень важно!	Освоение новых приемов оформления игрового мира. Практические задания: «Палитра ландшафтов», «Небосклон», «Освещение», «Необычный новый мир».
3.2.	Выше и дальше	Освоение новых приемов движения: преодоление препятствия, прыжки, прыжки в высоту, прыжки с трамплина. Практические задания: «Подготовим испытательную площадку», «Полёт с трамплина», «А теперь – прыжок», «Прыжки в высоту».
3.3.	Штурмуем разные высоты	Экспериментирование с дорогами, созданными в игровых мирах. Практические задания: «Больше дорожек хороших и разных», «Байкер едет в гору», «А теперь – не Байкер!», «Это не просто дорога!».

3.4.	Был бегун — стал прыгун	Освоение новых опций «Следующая страница» и «Предыдущая страница». Практические задания: «Поле, пруд, стена», «Собрать монетки несмотря на скорость», «Могу прыгать, но не кушать», «Три и более...».
3.5.	Двери и порталы	Освоение новых приемов: «открытие двери» и «телепортации». Практические задания: «Стена и дверь», «Открываем дверь ключом», «Телепортация»
3.6.	В тире	Исследование возможности взаимодействия объектов: стрельба. Практические задания: «Подготовим тир», «Первый выстрел», «Цель – айсберг», «Тир и движущаяся цель».
3.7.	Исследовательское задание	Практическое задание: «Изучение новых возможностей Коду. Составление рассказа о результатах исследования».
3.8.	GameCON, или выставка игр	Практические задания: «Создание своей игры», жанр, сюжет и особенности игры обучающийся определяет самостоятельно. Выставка игр, написание кратких рецензий на игры товарищей.
Модуль 4. «Исследование создаваемых миров. Ставим эксперимент»		
4.1	Что упало то... отскочило?	Исследование: «Поведение падающих предметов в мире Kodu». Практические задания: «Яблоко и мяч», «Пять предметов», «И снова пять предметов», «Уронить ещё больше предметов», «Исследуем падения сами».
4.2	Круги на воде	Исследование: «Взаимодействие предметов с водной поверхностью». Практические задания: «Исследуем плавание сами», «Ещё три предмета в воде», «Бросок с высоты», «Предметы и вода».
4.3	Когда я ем. а кстати, когда я ем?	Практические задания: «Что приведёт нас к исследованию?», «Всё планируем сами», «Вперёд, к открытиям», «Расскажите о результатах».
4.4	Проблема выбора	Исследование особенностей мира Kodu: проблема выбора. Практические задания: «Ситуация №1», «Ситуация №2»
4.5	Ничего не вижу, ничего не слышу	Исследование особенностей взаимодействия объектов мира Kodu в зависимости от расположения их относительно «стены»
4.6	Кого мне слушать?	Исследование особенностей лаборатории игр Kodu. Практические задания: «Исследование поведения персонажа, заданного предлагаемой учителем программой»
4.7	Каковы пределы?	Исследование особенностей лаборатории игр Kodu. Практические задания: «Проведение экспериментов, представленных на рисунке»
Модуль 5. «Разработка и защита проекта»		
5.1	Творческий проект в Kodu	Подготовка итогового мини-проекта для защиты. Подготовка включает в себя применение всех способов, методов и приемов создания трехмерных компьютерных игр, изученных в процессе посещения курса. Проект предоставляется в виде готового игрового мира.
5.2	Защита проекта	Демонстрация приобретенных навыков и умений в процессе защиты итогового проекта. Учитель во время публичной защиты проектов сможет оценить уровень освоения

		содержания курса. Учащиеся смогут объективно оценить сложность, качественность своих проектов и проектов одноклассников, что сформирует адекватную самооценку.
--	--	--

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Лаборатория компьютерных игр»

Изучение курса внеурочной деятельности «Лаборатория компьютерных игр» направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения программы.

Личностные результаты

В результате изучения курса «Студия программирования» у обучающегося будут сформированы следующие личностные новообразования:

гражданско-патриотического воспитания:

- становление ценностного отношения к своей Родине — России, историческому и научному наследию, понимание важности значения достижений в области информационных технологий для цифровой трансформации современного общества;
- осознание своей российской гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края, в том числе через обсуждение ситуаций при работе над мини-проектами;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственноэтических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

духовно-нравственного воспитания:

- признание индивидуальности каждого человека с опорой на собственный жизненный опыт; осознание социальных норм и правил межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе учебной деятельности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям, осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;

эстетического воспитания:

- уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- осознание ценности жизни;
- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной) при поиске дополнительной информации в процессе образования;
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью, проявляющееся в выборе приемлемых способов эксплуатации информационных и коммуникационных технологий (ИКТ);

трудового воспитания:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям, связанным с программированием и информационными технологиями;

экологического воспитания:

- бережное отношение к природе, формируемое в процессе работы с заданиями;
- неприятие действий, приносящих ей вред;

ценности научного познания:

- первоначальные представления о научной картине мира (в том числе первоначальные представления об информации, информационных процессах и информационных технологиях);

- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты

К концу обучения у обучающегося формируются следующие универсальные учебные действия.

Универсальные учебные познавательные действия:

1) Базовые логические действия:

- устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, выявлять недостаток информации для решения поставленной задачи;

- применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение;

- приобретать практические графические и измерительные навыки для успешного решения учебных и житейских задач.

2) Базовые исследовательские действия:

- проявлять способность ориентироваться в учебном материале разных разделов курса;

- понимать и адекватно использовать ИТ терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических задач;

- оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях.

3) Работа с информацией:

- находить и использовать для решения учебных задач текстовую, графическую информацию в разных источниках информационной среды;

- читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, изображение, другую модель);

- представлять информацию в заданной форме (дополнять программу, текст), контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных, в соответствии с требованиями учебной задачи;

- принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия

1) Общение:

- конструировать утверждения, проверять их истинность; строить логическое рассуждение;

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

- комментировать процесс программирования, построения и составления алгоритмов; объяснять полученный результат с использованием изученной терминологии;

- публично представлять результаты выполненного проекта.

2) Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании цифрового продукта;

- принимать цель совместной информационной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- выполнять свою часть работы, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

1) Самоорганизация:

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
- выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.

2) Самоконтроль:

- осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности, объективно оценивать их;
- выбирать и при необходимости корректировать способы действий;
- находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок
- предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения (формулирование вопросов, обращение к дополнительным средствам обучения, в том числе электронным);
- оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

Предметные результаты:

- овладение понятиями «трехмерная графика», «трехмерная игра»;
- умение использовать интерфейс программы KoduGameLab, команды и возможности этой среды программирования для создания базовых алгоритмических конструкций;
- овладение принципами создания трехмерной компьютерной игры;
- умение составлять линейные алгоритмы для формального исполнителя с заданной системой команд;
- умение управлять движением объектов;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Тематическое планирование

Номер раздела	Наименование разделов	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Модуль 1. «Создание игровых миров»	8	Практикум, реализация творческих проектов	http://www.kodugamelab.com/
2.	Модуль 2. «Создание 3D-игр»	40	Практикум, реализация творческих проектов	http://www.kodugamelab.com/
3.	Модуль 3. «Исследование создаваемых миров. Новые возможности»	9	Практикум, исследование	http://www.kodugamelab.com/
4.	Модуль 4. «Исследование создаваемых миров. Ставим эксперимент»	7	Практикум, исследование	http://www.kodugamelab.com/
5.	Модуль 5. «Разработка и защита проекта»	4	Практикум, реализация и защита творческих проектов	http://www.kodugamelab.com/
	Итого	68		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Количество часов:

всего 70 часов;

в неделю 2 часа;

№	Тема урока Раздел	Кол- во часов	1 гр.		2 гр.	
			Дата		Дата	
			план	факт	план	факт
Модуль 1. «Создание игровых миров»		8				
1.1.	Запуск Kodu Game Lab	1				
1.2.	Первая игра	1				
1.3.	Создаём мир	1				
1.4.	Мир, в котором много воды	1				
1.5.	Объекты нового мира	1				
1.6.	Первый житель этого мира	1				
1.7.	А что же может Ровер?	1				
1.8.	Творческое задание № 1	1				
Модуль 2. «Создание 3D-игр»		40				
2.1.	Замысел — основа любой игры	2				
2.2.	Доводим замысел до результата	1				
2.3.	Обратная связь и её влияние	1				
2.4.	Создание игры для двух игроков	4				
2.5.	Пути, мосты и стены	6				
2.6.	Создание клонов игровых объектов. Опция «Родитель»	7				
2.7.	Игровые новшества: объект таймер, подсчёт баллов	6				

2.8.	Использование индикатора уровня жизни	4				
2.9.	Использование страниц Kodu Game Lab. Создание уникальных историй.	3				
2.10.	Несколько шагов к победе	3				
2.11.	Творческое задание № 2	3				
Модуль 3. «Исследование создаваемых миров. Новые возможности»		9				
3.1	Внешний вид — это очень важно!	1				
3.2	Выше и дальше	1				
3.3	Штурмуем разные высоты	1				
3.4	Был бегун — стал прыгун	1				
3.5	Двери и порталы	1				
3.6	В тире	1				
3.7	Исследовательское задание	1				
3.8	GameCON, или выставка игр	2				
Модуль 4. «Исследование создаваемых миров. Ставим эксперимент»		7				
4.1	Что упало то... отскочило?	1				
4.2	Круги на воде	1				
4.3	Когда я ем. а кстати, когда я ем?	1				
4.4	Проблема выбора	1				
4.5	Ничего не вижу, ничего не слышу	1				
4.6	Кого мне слушать?	1				
4.7	Каковы пределы?	1				
Модуль 5. «Разработка и защита проекта»		6				
5.1	Создание своего проекта в Kodu	3				
5.2.	Защита проекта	1				
	Итого	68				

Лист внесения изменений в рабочую программу

№ п/п	Тема	Количество часов, дата проведения		Причина корректировки (реквизиты приказа дирек- тора школы)	Способ корректиро- вки
		План	Факт		