

Утвержден приказом руководителя



ИП Васильева Т.И. Школа робототехники и программирования

Учебный план курса

«Программирование» - 3-й год обучения

Возраст: 11-12 лет

Количество занятий в неделю: 1 занятие - 2 часа

«Inkscape&DragonBones и Snap!»

№ п\п	Тема занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение. Знакомство со средой	2	1	1
2	Inkscape	2	1	1
3	Основы анимации	2	1	1
4	Сетка	2	1	1
5	Рёбра	2	1	1
6	Кинематика	2	1	1
7	Сборка персонажа	2	1	1
8	Фиксация объекта	2	1	1

9	Покадровая анимация	2	1	1
10	Детальные настройки	2	1	1
11	Тестирование проекта.	2	0	2
12	Защита проектов	2	0	2
13	Вводное занятие.	2	1	1
14	Структурное программирование	2	1	1
15	Функции и процедуры	2	1	1
16	Модули	2	1	1
17	Создание своего проекта	2	0	2

«Construct2 и 3D Scratch Level 1»

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
1	Вводное занятие. Игры на знакомство.	2	1	1
	Техника безопасности. Construct2. Основы интерфейса			
2	Начало работы	2	1	1
3	Система Событий\Эвентов.	2	1	1
4	Создание меню и доработка игры	2	1	1
5	Ghost Shooter	2	1	1
6	Арканоид	2	1	1
7	Создание платформера	2	1	1
8	Создание своей игры	2	0	2
9	Создание своей игры	2	0	2
10	Создание своей игры	2	0	2
11	Создание своей игры	2	0	2
12	Защита проектов	2	0	2
13	Что такое 3D	2	1	1
14	3D-анимация	2	1	1

15	Перспектива	2	1	1
16	Перспективная игра	2	1	1
17	3D-шутер. Карта	2	1	1

«3D Scratch Level 2 и AppInventor»

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Основы создания эффекта 3D в Scratch	2	1	1
2	3D-шутер. Злодей	2	1	1
3	3D-шутер. Ориентиры	2	1	1
4	3D-принтер	2	1	1
5	3D-движок	2	1	1
6	Функция	2	1	1
7	Платформы	2	1	1
8	Создание своего проекта	2	0	2
9	Техника Безопасности. Знакомство с оболочкой App Inventor. Создание аккаунта. Интерфейс оболочки App Inventor. Панели меню. Эмуляция проекта.	2	1	1
10	Компоненты экрана. Свойства компонентов.	2	1	1
11	Область просмотра. Экраны приложения.	2	1	1
12	Медиа компоненты и компоненты для рисования и анимации.	2	1	1
13	Компоненты для работы с Сенсорами. Компоненты для общения.	2	1	1

14	Блоки в App Inventor. Блоки управления и Логика.	2	1	1
15	Блоки Математика, Текст и Переменные.	2	1	1
16	Разработка и создание собственного приложения.	2	0	2
17	Сборка собственного приложения. Тестирование на ошибки.	2	0	2