

**УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

ПРИНЯТО:

на заседании
Методического совета
Протокол №1 от 25.08. 2020

УТВЕРЖДЕНО

Приказом от 28.08.2020 №79

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР.ПРОФИ - 1»**

Возраст детей, на которых
рассчитана программа –10-14 лет

Срок реализации – 1 год

Составитель:

Осколкова Виктория Руслановна,
педагог дополнительного образования

г. Норильск, 2020 г.

Пояснительная записка

Программа «Компьютерный мир» технической направленности. Данная программа направлена на формирование технических навыков работы обучающихся с аппаратным, программным обеспечением компьютера, его периферийными устройствами и с языками программирования. Программа позволяет развивать творческих способности обучающихся, формировать навыки самостоятельного изучения компьютерных программ.

Актуальность, педагогическая целесообразность, новизна.

Актуальность программы «Компьютерный мир» заключается в том, что она отвечает образовательным запросам обучающихся и позволяет более полно выразить свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний.

Педагогическая целесообразность

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к дополнительному образованию, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимися определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, познавательных и созидательных способностей. Исходя из этих требований, программа ориентирована на выработку у обучающихся умения работать на компьютере, а так же на формирование новых способов мышления.

Освоение технических приёмов работы в различных программных средах открывает перед обучающимися новые возможности, позволяющие создавать оригинальные проекты в других образовательных областях, а также способствует возникновению мотивации, направленной на более глубокое овладение компьютерными технологиями.

Целью программы «Компьютерный мир» является формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, умением самостоятельно пользоваться компьютером.

Для достижения поставленной цели необходимо решать следующие **задачи:**

образовательные:

1) освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях

2) овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий, организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

развивающие:

1) развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;

2) развитие умения самостоятельно ориентироваться и овладевать содержанием представленного теоретического материала;

3) развитие профессиональных навыков работы с персональным компьютером.

воспитательные:

1) воспитание у обучающихся умения самостоятельно приобретать и применять те знания по компьютерной грамоте, которые соответствуют современному уровню развития компьютерных технологий;

2) воспитание грамотного пользователя персональным компьютером.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы

Программа «Компьютерный мир» обеспечивает преемственность дополнительного и общего образования, позволяет дополнить и систематизировать знания в область информатики и информационных технологий, полученные в общеобразовательной школе, и углубить их с учетом выбранного профиля обучения.

Предлагаемая программа «Компьютерный мир» состоит из разделов: основы компьютерной грамотности, основы работы в сети интернет, офисные программы, лаборатория компьютерных игр: scratch.

Адресат программы:

программа рассчитана на обучающихся в возрасте 10-14 лет.

Форма обучения - очная.

Особенности организации образовательного процесса: режим занятий установлен согласно СанПин 2.4.4.3 72-14. Занятия проводятся в группах до 10 человек.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Обучающиеся 10-14 лет 2 раза в неделю, по 2 часа.

Формы и типы занятий. Основной тип занятий — практикум. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Предполагается использовать:

- Лекции в незначительном объеме при освещении основных положений изучаемой темы;

- Практические (лабораторные) занятия для разбора типовых приемов работы в изучаемых средах;

- Индивидуальную(самостоятельную) работу (роль преподавателя — консультирующая) по реализации индивидуальных и групповых проектов.

Каждая тема курса начинается с постановки задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся.

Программа предполагает непосредственное участие детей в конкурсах, выступление на научно-практических конференциях.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности;

В результате обучения по программе «Компьютерный мир» обучающиеся должны

<i>Знать /понимать</i>	<i>Уметь</i>
<p>- Основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств информационных и коммуникационных технологий;</p> <p>- Назначение и области использования основных технических средств информационных и коммуникационных технологий и информационных ресурсов;</p> <p>- Базовые принципы организации и функционирования компьютерных сетей;</p> <p>Норма информационной этики и права, информационной безопасности, принципы обеспечения информационной безопасности;</p>	<p>- Выделять информационный аспект в деятельности человека; информационное взаимодействие в простейших социальных, биологических и технических системах;</p> <p>Проводить статистическую обработку данных с помощью компьютера;</p> <p>- Оперировать информационными объектами, используя имеющиеся знания о возможностях информационных и коммуникационных технологий, в том числе создавать структуры хранения данных; пользоваться справочными системами и другими источниками справочной информации; соблюдать права интеллектуальной собственности на информацию;</p> <p>- Выполнять требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации, обеспечения надежного функционирования средств компьютера.</p>

Обязательные результаты по профилям приведены для каждого модуля и полностью соответствуют ожидаемым результатам. Конечный уровень ЗУН обучающихся определяется для каждого модуля отдельно и характеризует универсальные компетенции для выбранного профиля.

Предметом диагностики и контроля являются не только внешние образовательные продукты обучающихся, но и их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам программы.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

В процессе обучения осуществляется три вида контроля знаний:

- Текущий контроль осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий в конце раздела;
- промежуточная аттестация проводится по полугодиям;
- итоговая аттестация проводится по результатам освоения программы

Календарный учебный график

Начало и окончание учебного года	Сентябрь-май
Количество учебных недель	36
Количество часов в год	72
Продолжительность и периодичность занятий	Занятия проводятся по 2 раза в неделю по 40 минут, для обучающихся 10-14 лет.
Сроки проведения промежуточной аттестации	Декабрь-май
Объем и срок программы (общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения)	72

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	2	1	1	
II	Основы компьютерной грамотности	6	3	3	
1.	Основные компоненты компьютера. Освоение приемов работы с мышью и клавиатурой.	2	1	1	Устный опрос и практическая работа
2.	Хранение информации. Обычные и специальные папки. Создание папки.	2	1	1	Устный опрос и практическая работа
3.	Кодирование и декодирование информации. Контрольное тестирование	2	1	1	Практическая работа
III	Основы работы в сети Интернет	6	3	3	
1.	Развитие Интернета. Сайт и страница. Программы для выхода в Интернет.	2	1	1	Устный опрос и практическая работа
2.	Поиск информации в Интернете	2	1	1	Устный опрос и практическая работа
3.	Возможные опасности в Интернете. Компьютерные вирусы. Итоговое занятие	2	1	1	Устный опрос
IV	Офисные программы	36	15	21	
	Раздел 1 Текстовый редактор	22	10	12	
1.	Знакомство с текстовым редактором Word. Меню «Файл». Панель инструментов и панель рисования.	4	2	2	Устный опрос и практическая работа
2.	Набор, редактирование и форматирование текста	4	2	2	Практическая работа
3.	Вставка растрового изображения в текстовый документ	2	1	1	Практическая работа
4.	Таблицы	2	1	1	Практическая работа
5.	Создание фигурного текста.	2	1	1	Практическая работа
6.	Оформление доклада и проекта.	4	2	2	Практическая работа
7.	Подготовка документа к печати	2	1	1	Практическая работа
8.	Контрольная работа	2	-	2	Практическая работа
	Раздел 2 Мультимедийные презентации	14	5	9	
1.	Знакомство с программой Power Point.	2	1	1	Устный

					опрос. Практическ ая работа
2.	Вставка объектов в компьютерную презентацию	2	1	1	Практическ ая работа
3.	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	2	1	1	Практическая работа
4.	Творческий проект «Моя история».	4	1	3	Практическая работа
5.	Настройка режима демонстрации компьютерной презентации	2	1	1	Практическая работа
6.	Итоговая работа по пройденному материалу.	2	-	2	Практическая работа
V	Лаборатория компьютерных игр: Scratch	22	8	14	
	Раздел 1. Scratch	22	8	14	
1.	Алгоритм - как фундаментальное понятие в информатике.	2	1	1	Устный опрос и практическа я работа
2.	Интерфейс программы Scratch	2	1	1	Практическ ая работа
3.	Основные скрипты программы	4	2	2	Практическ ая работа
4.	Работа с несколькими объектами.	4	2	2	Практическ ая работа
5.	Использование программы для создания мини-игр	4	2	2	Практическ ая работа
6.	Разработка творческого проекта	4	-	4	Практическ ая работа
7.	Итоговое занятие. Защита проектов	2	-	2	Практическ ая работа
	Итого:	72	30	42	

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Второй профиль (модуль)

Раздел I Вводное занятие - 2 часа (1 час – теория, 1 час – практика).

Тема 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности.

Теория. План и порядок работы творческого объединения. Ознакомление с правилами техники безопасности, правилами пожарной безопасности и правилами поведения в лаборатории ИВТ. Эргономика рабочего места. Демонстрация творческих проектов учащихся прошлых лет.

Практическая работа. Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися прошлых лет.

Форма контроля. Дидактическая игра «Давайте познакомимся» с целью ознакомления обучающихся друг с другом.

Раздел II Основы компьютерной грамотности – 6 часов

Обучающиеся должны знать / понимать:	Обучающиеся должны уметь:
<ul style="list-style-type: none">• принцип открытой архитектуры построения персонального компьютера; основные компоненты компьютера и основы их взаимодействия;• состав системного блока.• файловую организацию системы данных;• что такое файлы и каталоги;• что такое полное имя файла и его характеристики;• назначение элементов рабочего стола;• способы переключения между программами;• правила создания, открытия и сохранения документа.• режимы отображения значков в окне папки;• понятие ярлыка;• понятие буфера обмена;• основные элементы окна.	<ul style="list-style-type: none">• включать и выключать компьютер;• назвать основные периферийные устройства;• ориентироваться в иерархической организации каталогов; копировать, перемещать и удалять файлы и папки; создавать папки и ярлыки;• различать форматы файлов; просматривать информацию о файлах, папках и дисках;• работать с манипулятором «мышь»; использовать «горячие» клавиши• управлять окнами;• завершать работу с операционной системой• работать с файловой системой;• использовать буфер обмена при работе с файлами и папками

Тема 1 Основные компоненты компьютера. Освоение работы с мышью и клавиатурой.

Теория. Что такое компьютер. Виды ПК. Базовая конфигурация ПК. Оперативная память. Предназначение памяти. Величина оперативной памяти.

Управление мышью. Что такое клавиатура. Количество клавиш. Переход с одного языка на другой язык.

Практическая работа. Дидактическая игра «Найди правильно части компьютера» «Тренажёр управление мышью». «Собери клавиатуру», «Клавиатурный тренажёр»

Форма контроля. Устный опрос, тестирование.

Тема 2. Хранение информации. Обычные и специальные папки. Создание папки

Теория. Что такое информация. Классификация информации. Примеры. Что такое папка. Обычные папки. Специальные папки. Объяснение учителем процесса создания папки. Создание объекта.

Практическая работа. Создание папки

Форма контроля. Дидактическая игра «Найди правильный вид информации»,

Тема 3. Кодирование и декодирование информации. Контрольное тестирование

Теория. Что такое «кодирование информации» и «декодирование информации». Кодирование и декодирование информации в двоичном коде. Проверка знаний по теме «Основы компьютерной грамотности»

Практическая работа. «Расшифруй послание».

Форма контроля. Устный опрос, Игровые задания. Тестирование.

МОДУЛЬ VI Основы работы в сети Интернет – 6 часов

Тема 1 Развитие Интернета. Сайт и страница. Программы для выхода в Интернет.

Теория. История развитие Интернета. Web-сайты и их разнообразие в глобальной сети, web-браузеры. Недостатки и достоинства программ

Практическая работа. Работа за компьютером. Учебный фильм «Развитие Интернета», Рассказ «Интернет-зависимость. Рассмотрение разнообразных Web - страниц. Нахождение недостатков и достоинств.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Поиск информации в Интернете.

Теория. Поискые каталоги. Поискые указатели.

Практическая работа. Работа за компьютером. Запуск поисковых систем «RAMBLER», «YANDEX», «MAIL». Поиск информации по темам, подобранным педагогом.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Возможные опасности в Интернете. Компьютерные вирусы. Итоговое занятие

Теория. Классификация вирусов. Антивирусные программы. Основные принципы их работы. Советы по выбору программ

Практическая работа. Работа за компьютером. Установка и запуск программы «Антивирус Касперского». Проверка локальных дисков, внешних носителей информации на вирусы. Лечение, карантин или удаление инфицированных объектов.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Раздел III Офисные программы – 36 часов

Учащиеся должны знать / понимать:	Учащиеся должны уметь:
<ul style="list-style-type: none">• основные компоненты текстового документа;• возможности компьютера по созданию, обработке и хранению текстовых документов;• назначение текстового процессора;	<ul style="list-style-type: none">• набирать и редактировать текст;• форматировать текст по образцу;• задавать абзацные отступы и выравнивание разными способами.• вставлять таблицу в текстовый документ;

<ul style="list-style-type: none"> • основные элементы окна приложения и окна документа; • основные приёмы набора, редактирования и форматирования текста; • понятие абзаца, основные виды форматирования абзацев; • основные приёмы выделения блока текста. • области применения таблиц в документе; способы вставки таблицы в документ; • приёмы форматирования таблицы и данных в ней; • основные приёмы перемещения и копирования блока текста; • понятие буфера обмена, приёмы работы с буфером обмена; • способы поиска и замены текста в документе; виды списков, области их применения; • способы формирования списков. • способы вставки графических объектов в текстовый документ; • способы обтекания объекта текстом; • отличие перемещаемого графического объекта от встроенного; • инструменты панели Настройка изображения. • отличие векторного изображения от растрового; • инструменты панели Рисование • режимы работы с диаграммой; • меню и панели редактора диаграмм; • способы редактирования диаграммы 	<ul style="list-style-type: none"> • настраивать границы и заливку ячеек таблицы по заданному образцу; • добавлять и удалять строки и столбцы таблицы; • использовать таблицу для размещения данных на странице; • перемещать и копировать блок текста с использованием мыши и буфера обмена; • находить нужный текст в документе и заменять его на заданный. • создавать список требуемого типа; • заполнять списки; • изменять тип готового списка; • изменять стиль списка; • оформлять текст в колонки. • вставить в документ рисунок или фотографию; • изменить обтекание, размеры, положение графического объекта; • настроить яркость, контраст, цвет графического объекта; • настроить прозрачность, обрезать графический объект; • изменить порядок расположения объектов в текстовом документе. • создавать и редактировать простейшие векторные изображения; • создавать градиентные и текстурные заливки; • группировать и разгруппировывать объекты; • вставить рисунок из коллекции и изменить его • вставить диаграмму в текстовый документ; • изменить данные диаграммы; • выбрать нужный тип диаграммы; • изменить внешний вид диаграммы.
---	---

Раздел 1 Текстовый редактор

Тема 1 Знакомство с текстовым редактором Word. Меню «Файл». Панель инструментов и панель рисования.

Теория. Элементы окна Microsoft Word Способы выполнения операций.

Правила ввода текста. Знакомство с пунктом меню «файл». Открытие, закрытие, сохранение и поиск с его помощью текстовых документов Знакомство с панелью инструментов и панелью рисования, их назначением и возможностями.

Практическая работа. Работа за компьютером в программе Word

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос.

Тема 2 Набор текста редактирование и форматирование текста

Теория. Операции над текстом, относящиеся к редактированию. Способы выделения текста. Упражнения по набору текста на компьютере в данном текстовом редакторе

Практическая работа. Работа за компьютером. «Новая история»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 3 Вставка растрового изображения в текстовый документ

Теория. Растровые изображения. Способы вставки изображения в текстовый документ. Режим редактирования изображения. Понятие «обтекание объекта», виды обтекания (в тексте, за/перед текстом). Изменение размера, перемещение, копирование изображения. Способы копирования (мышью, через буфер обмена).

Практическая работа. Работа за компьютером. вставка изображений в текстовый документ и их редактирование. «Приглашение».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 4 Таблицы

Теория. Таблицы и их свойства. Виды таблиц. Вставка таблицы в текстовый документ. Добавление и удаление строк и столбцов в таблицах. Изменение размеров строк и столбцов. Обрамление и заливка. Панель Таблицы и границы, окно Свойства таблицы. Использование таблицы для размещения объектов в текстовом документе. Копирование и перемещение блока текста. Использование буфера обмена. Поиск и замена текста в документе.

Практическая работа. Работа за компьютером. Работа с таблицами, копирование, поиск и замена текста.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 5 Создание фигурного текста. Автофигуры

Теория. Фигурный текст. Вставка объекта WordArt. Панель WordArt. Изменение формы и размера фигурного текста. Использование автофигур, настройка объема и тени. Выравнивание объектов.

Практическая работа. Работа за компьютером. Работа с фигурным текстом и автофигурами.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 6 Оформление доклада и проекта.

Теория. Знакомство с правилами оформления доклада и проекта. Оформление титульных листов доклада и проекта.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Оформление доклада»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 7 Подготовка документа к печати

Теория. Орфография и грамматика. Проверка правописания в текстовом документе. Автоматическая расстановка переносов в тексте. Нумерация страниц. Настройка параметров печати документа.

Практическая работа. Работа за компьютером. Решение задач по подготовке документов, готовящихся к печати. Правописание, нумерация, перенос.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 8 Контрольная работа

Теория. Проверка знаний по разделу.

Практическая работа. Работа за компьютером. *Тестирование*

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа. Тестирование

Раздел 2 Мультимедийные презентации

Тема 1 Знакомство с программой Power Point и её возможностями.

Теория. Элементы окна Microsoft Power Point. Знакомство с рабочей областью данной программы. Понятие «слайд». Оформление и разметка слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов. Сохранение слайдов.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Работа со слайдами»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Вставка объектов в компьютерную презентацию

Теория. Расширение знаний о программе, знакомство с функциями добавления картинок и арттекстов. Работа с данными функциями.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Работа с картинками»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).

Теория. Расширение знаний о программе. Знакомство с понятием «анимация». Знакомство с возможностями анимации в Power Point. Создание небольшого мультфильма в Power Point.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Создание анимации для своей презентации»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Творческий проект «Моя история».

Теория. Создание проекта по теме.

Практическая работа. Работа за компьютером. Проект «Мои интересы»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 5 Настройка режима демонстрации компьютерной презентации

Теория. Цветовая схема слайда. Настройка времени демонстрации компьютерной презентации. Настройка различных режимов демонстрации компьютерной презентации.

Практическая работа. Работа за компьютером. работа с цветовой схемой, репетициями и демонстрациями. «Завершающие штрихи, или Цвета, время, параметры».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 6 Защита творческого проекта. Итоговая работа по пройденному материалу.

Теория. Повторяем и обобщаем, полученные знания через защиту. Защита презентации на выбранную тему.

Практическая работа. Работа за компьютером. Защита проекта.

Форма контроля. Наблюдение. Тестирование.

Раздел IV Лаборатория компьютерных игр: Scratch –22 часов

Учащиеся должны знать/понимать:	Учащиеся должны уметь:
<ul style="list-style-type: none">• что такое сюжет игры и как его создавать;• знает этапы разработки игры.• имеет представление о том, что такое сцена;• знает, что такое скрипт;• знает, для чего нужен указатель выхода и как его правильно настроить.• знает, что такое анимация;• знает, для чего нужен перевод кнопок;• понимает принципы развития событий в игре;• имеет представление об анимации мимики;• знает различные способы развития сюжета.• знает, что такое заставка игры, анимационный ролик;	<ul style="list-style-type: none">• использует интерфейс главного окна программы и основные функции программы при разработке сюжета игры;• способен определить и разработать персонажей игры;• умеет импортировать сцену в проект;• умеет создавать разметку сцены;• умеет создавать скрипт перехода между сценами;• умеет импортировать героя в проект;• умеет создавать кадры анимации героя и настраивать их;• умеет добавлять героя на сцену;• умеет создавать перевод кнопок команд героя

Раздел 1. Scratch

Тема 1 Алгоритм - как фундаментальное понятие в информатике.

Теория. Алгоритм как пошаговое описание целенаправленной деятельности. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема).

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Интерфейс программы Scratch

Теория. История создания среды Scratch. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Сцена. Ширина и высота сцены. Текущие координаты объекта. Редактирование текущего фона. Вставка нового фона из файла. Вставка стандартного фона из библиотечного модуля среды. Рисование фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в одной сцене.

Практическая работа. Работа за компьютером. Описание алгоритма Scratch-истории на естественном языке. Создание фона сцены и прорисовка основных спрайтов для Scratch-истории.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Основные скрипты программы

Теория. Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования. Лиловый ящик – добавление звуков. Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Костюмы спрайта. Понятие раскадровки движения. Желтый ящик – контроль.

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Работа с несколькими объектами.

Теория. Объединение и синхронизация объектов.

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа.

Тема 5 Использование программы для создания мини-игр

Теория. Что такое мини-игра

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа.

Тема 6 Разработка творческого проекта

Практическая работа. Работа за компьютером. Разработка творческого проекта

Форма контроля. Самостоятельная работа.

Тема 7. Итоговое занятие. Защита проектов

Практическая работа. Работа за компьютером. Защита своего проекта.

Форма контроля. Тестирование. Устный опрос.