

## Учебный план дополнительной общеобразовательной программы SMART 6+:

### Программирование и 3D технологии для малышей

№	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего ак. часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Месяц обучения
			Теор. занятия	Практ. занятия	
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Программирование игр</b>	<b>36</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>Октябрь - февраль</b>
1.1	Урок №1. Знакомство с Scratch	2	1	1	
1.2	Урок №2. Анимация	2	1	1	
1.3	Урок №3 Случайные числа	2	1	1	
1.4	Урок №4 Перо и сообщения	2	1	1	
1.5	Урок №5 Клонирование	2	1	1	
1.6	Урок №6 Чат-бот.	2	1	1	
1.7	Урок №7 Функции	2	1	1	
1.8	Урок № 8. 2D платформер	2	1	1	
1.9	Урок № 9. Познакомимся со средой и возможностями CoSpaces	2	1	1	
1.10	Урок № 10. Игры «Гонки»	2	1	1	
1.11	Урок № 11. Изучение физики объектов	2	1	1	
1.12	Урок №12. Сложная 2D игра платформер	2	1	1	
1.13	Урок №13. Физика	2	1	1	
1.14	Урок №14. Анимация	2	1	1	
1.15	Урок №15. Переменные	2	1	1	
1.16	Урок №16. Функции	2	1	1	
1.17	Урок №17. Творческий проект	2	0	2	
1.18	Урок №18. Защита	2	0	2	Защита проекта
<b>2</b>	<b>Модуль 2. 3D моделирование</b>	<b>28</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>Февраль - май</b>
2.1	Урок №1. Знакомство с интерфейсом SketchUp.	2	1	1	
2.2	Урок №2. Работа с простейшими фигурами 2D.	2	1	1	

2.3	Урок №3. Экспорт и импорт файлов	2	1	1	
2.4	Урок №4. Рисование 2D объектов	2	1	1	
2.5	Урок №5. Рисование персонажей	2	1	1	
2.6	Урок №6. Основы проектирования	2	1	1	
2.7	Урок №7. Масштабирование и перекрытие	2	1	1	
2.8	Урок №8. Творческий проект	2	0	2	
2.9	Урок №9. Работа с 3D элементами	2	1	1	
2.10	Урок №10. Моделирование ландшафта	2	0	2	
2.11	Урок №11. Архитектурное моделирование	2	0	2	
2.12	Урок №12. Создание трехмерных игр	2	0	2	
2.13	Урок №13. Индивидуальный проект	2	0	2	
2.14	Урок №14. Защита проекта	2	0	2	Защита проекта
	<b>Итого</b>	<b>64</b>	<b>24</b>	<b>42</b>	