

Секция программирования. Уровень 3 (13–16 лет).

Примерная программа (1 год обучения).

Темы и названия занятий	Кол-во занятий
<p>1. Основы программирования на языке Python Изучение среды разработки программ. Основные алгоритмические конструкции. Графический интерфейс пользователя. функции. Программирование в Майнкрафт. Создание игр</p>	16
<p>2. Изучение графических редакторов Photoshop, Blender3D, 3Ds Max, CorelDraw</p>	16
<p>3. Видеомонтаж Работа с киностудией. Видеомонтаж в Movavi. Видеомонтаж в Pinnacle Studio. Создание и продвижение Youtube-канала</p>	8
<p>4. Основы создания сайтов Язык гипертекстовой разметки html, элементы управления веб-страниц. Каскадные таблицы стилей css. Основы языка программирования JavaScript. Создание динамических сайтов</p>	12
<p>5. Основы робототехники Знакомство с платформой Arduino и средой программирования ScratchDuino. Виды портов. Датчик движения. Зуммер. RGB – светодиод. Серводвигатель. Датчик уровня воды. Датчик температуры. Визуализация данных. Инфракрасная связь. ИК приемник и пульт. Создание игры Кроты</p>	16
<p>7. Основы компьютерной грамотности Устройство персонального компьютера. Сборка, разборка компьютера. Поиск неисправностей и модернизация ПК. Работа в операционной системе. Работа с файловыми менеджерами. Работа с офисными программами</p>	12