МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

I четверть (9 уроков)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Урок | Тема | § учебника |
| 1 | Техника безопасности | 1 |
|  | Информация и информационные процессы |  |
| 2 | Информационная картина мира | 2 |
| 3 | Информационные системы и ресурсы | 3 |
|  | Компьютер как средство обработки информации |  |
| 4 | История развития языков программирования | 4 |
| 5 | Методы и технологии программирования | 5 |
|  | Система программирования Lazarus |  |
| 6 | Интегрированная среда разработки приложений | 6 |
| 7-8 | Окна и формы. Компоненты | 7-8 |
| 9 | Типы данных. Преобразование типов | 9 |

II ЧЕТВЕРТЬ (7 УРОКОВ)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Урок | Тема | § учебника |
| 10 | Ввод и вывод данных | 10 |
| 11-12 | Операторы управления | 11-12 |
| 13 | Операторы повторения | 13 |
| 14 | Процедуры и функции | 14 |
| 15 | Интерфейс проекта. Невизуальные компоненты: MainMenu, PopupMenu | 15 |
| 16 | Интерфейс проекта. Невизуальные компоненты: стандартные диалоги | 16 |

Ill ЧЕТВЕРТЬ (10 УРОКОВ)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Урок | Тема | § учебника |
| 17 | Невизуальные компоненты. Timer | 17 |
| 18-19 | Графические методы и процедуры | 18-19 |
| 20 | Графика. Битовый образ | 20 |
| 21 | Мультимедиа | 21 |
| 22 | Практикум по программированию | 22 |
|  | Информационные технологии. 3(1-моделирование и графика |  |
| 23 | Виртуальность как способ изучения реального мира | 23 |
| 24 | Объекты | 24 |
| 25 | Экструдирование (выдавливание) | 25 |
| 26 | Подразделение (subdivide) | 26 |

IV ЧЕТВЕРТЬ (8 УРОКОВ)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Урок | Тема | § учебника |
| 27 | Модификаторы, булевы операции | 27 |
| 28 | Сглаживание объектов в программе, создание объекта по точным размерам | 28 |
| 29 | Добавление материала. Свойства материала | 29 |
| 30 | Текстуры в Blender | 30 |
| 31-34 | Проектная деятельность |  |