

Календарное планирование работы Компьютерные технологии (старшая группа)

День проведения занятий: вторник, 17:45 — 19:15.

Преподаватель: Бурков А.А.

№	Количество академ. часов	Наименование раздела и тематическое содержание	Практическая работа
1	2	Персональный компьютер, основные узлы. Операционная система ПК. Разновидности ОС. Команды операционной системы. Что такое «софт» или программное обеспечение.	Практика использования команд ОС Linux
2	2	Самые популярные (и необходимые) компьютерные программы: Офисные программы Графические редакторы Языки программирования, среды разработки (IDE) и интерпретаторы.	Знакомство с интерфейсом программ LibreOffice, Gimp, Inkscape, IDLE Python.
3	6	Текстовые редакторы LibreOffice Writer Ввод текста с клавиатуры. Форматирование текста. Работа с изображениями.	Практические навыки ввода и форматирования текста.
4	6	Графические файлы. Формат. Прозрачность (Альфа). Растровые графические редакторы. Понятие раstra. Цветовое пространство RGB. GIMP. Слои. Цветовые каналы. Инструменты. Фильтры.	Создание и редактирование растровых изображений.
5	6	Векторные редакторы. Что такое «вектор» или «кривая». Inkscape. Основные инструменты. Работа с узлами. Экспорт в файл растрового изображения. Создание спрайтов для анимации.	Создание и редактирование векторных изображений.
6	8	Компьютерная анимация. Работа со спрайтами. Покадровая анимация. Твиннинг. Программа OpenToonz.	Создание простейшей анимации.
7	2	Языки программирования. Интерпретаторы. Что такое алгоритм. Составление простейших алгоритмов на примере из жизни (как пройти в библиотеку). Простейший алгоритм для поиска максимального числа из списка.	Составление простейшего алгоритма.
8	2	Язык программирования Python. Объекты языка. Типы объектов. Преобразование типов. Синтаксис. Основные выражения. Отладка.	Пишем программу для поиска максимального числа из списка.
9	28	Язык программирования Python. Функции и	Разработка и

№	Количество академ. часов	Наименование раздела и тематическое содержание	Практическая работа
		методы (в чем отличие?)	
		Объектное программирование. Библиотека PyGame.	написание игры «15» и игры «стрелялки».
		Итого: 62 академических часа	