«Основы компьютерной грамотности»
МАОУ СОШ 11 3й клас (1Р-2, 1С-2) подробное описание темы занятия ученик увидит в своем личном аккаунте https://mars.algoritmika.org/site/login

1 занятие

Тема: Взаимодействие клонов. Клоны в играх.
Просмотр демоверсии проекта «Змейка»

- Планирование проекта и разбор его основ.
- Разбор программирования клонов и их взаимодействия.
- Разбор особенностей проекта.

Разбор второй части проекта. ученики высказывают в личном аккаунте предположения о том, как лучше программировать элементы.
Запрограммировать основную механику движения змейки

2 занятие

Тема: Взаимодействие клонов. Клоны в играх.
Прогрммирование клонов-еды
Программирование клонов-туловища змеи
Доработка итогового проекта

3 занятие

Разработка финального проекта модуля.
Разработка концепции игры
Составление списка основных персонажей и их механика
Проработка сценария игры и условия победы, проигрыша или окончания игра
Выбор фона

4 занятие

Программирование итогового проекта модуля
1 основных персонажей
2 взаимодействий персонажей
3 механика игры
4 конец игры
Итоговая презентация проекта