

В ходе мастер-класса участники познакомятся с интерфейсом программы Alice 3D и ее функционалом, изучат основы программирования в визуальной среде при помощи перемещения логических блок-схем для получения результата в виде программируемого 3D анимационного контента.

### **Цель занятий:**

изучить возможности программы Alice 3D для создания 3D-моделей и основ анимации.

### **Задачи:**

- овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Alice 3D;
- приобщение обучающихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации собственного творческого потенциала;
- развитие познавательной деятельности учащихся в области новых информационных технологий;
- совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

### **Воспитательные:**

- формирование культуры и навыки сетевого взаимодействия;
- способствование развитию творческих способностей и эстетического вкуса подростков;
- способствование развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся.

### **Развивающие:**

- способствование развитию логического мышления, памяти и умению анализировать;
- формирование потребности в саморазвитии;
- приобретение навыков технического творчества;
- способствование развитию познавательной самостоятельности.

### **Навыки и умения:**

- знакомство с интерфейсом;
- ознакомление с функционалом программы;
- развитие логического мышления;
- создание нескольких интерактивных 3D проектов.