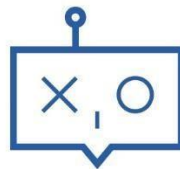
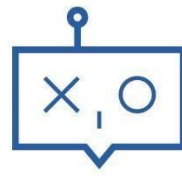


	Модуль 3. Робототехника. Основы программирования в Arduino. Ardublock	48	10	16	22	тестирование	2
1.	Введение в Ardublock. Изучение интерфейса.	2	1	1			
2.	Программирование. Мигание светодиодам.	2	1	1			
3.	Программирование. Управление RGB-светодиодам.	2	1	1			
4.	Изучаем датчик движения. Работа с монитором порта.	4	1	1	2		
5.	Изучаем датчик дальности. Управляем яркостью светодиода.	4	1	1	2		
6.	Проект "Ночник".	6	1	2	3		
7.	Драйвер. Двигатель постоянного тока. Управление.	4	1	1	2		
8.	Управление двигателем. Контроль скорости вращения.	2	1	1			
9.	Изучаем сервопривод. Принципы работы. Программирование.	2	1	1			
10.	Проект "Джип". Сборка корпуса машинки. Коммутация электроники.	8	1	2	5		
11.	Программирование Движение по алгоритму №1. Вперед, назад. Настройка колесной базы.	4		2	2		
12.	Программирование Движение по алгоритму. Остановка перед препятствием (дальность).	2		1	1		
13.	Программирование Движение по алгоритму. Выбор направления движения с помощью дальности и сервопривода.	2		1	1		
14.	Гонки на трассе с учетом анализа препятствий.	2			2		
15.	Контрольное тестирование.	2			2		
	Модуль 4. Основы ООП. Alice 3D	30	9	13	8	тестирование	2
1.	Введение в Alice. Знакомство с основными элементами интерфейса программы.	2	1	1			



2.	Введение в Alice. Раскадровка проекта и анимирование. Учимся делать проект более реалистичным. Знакомство с операторами. Изучение последовательного и параллельного действия процедур.	2	1	1			
3.	Учимся делать проект более реалистичным. Знакомство с операторами. Изучение последовательного и	2	1	1			
	параллельного действия процедур.						
4.	Создание сцены. Знакомство с линейным алгоритмом и циклом count.	2	1	1			
5.	Знакомство с оператором «while» программы Alice.	2	1	1			
6.	Знакомство с оператором «for each in» программы Alice.	2	1	1			
7.	Знакомство с процедурной абстракцией.	2	1	1			
8.	Создание мини-игры «Йети».	2		2			
9.	Игра «Алиса в стране чудес».	2		2			
10.	Управление несколькими объектами одновременно. Массив. Анимация «Фламинго»	2	1	1			
11.	Игра «Подводный мир»	4	1	1	2		
12.	Применение полученных навыков на практике. Создание собственного проекта.	2			2		
13.	Отчетное мероприятие "Роболига"	4			4		



ТЕХНОЛАБ
АКАДЕМИЯ