

## Корисні і цікаві ресурси



Для вчителів інформатики



**Викладання  
вибіркових модулів  
у 10-11 класах**

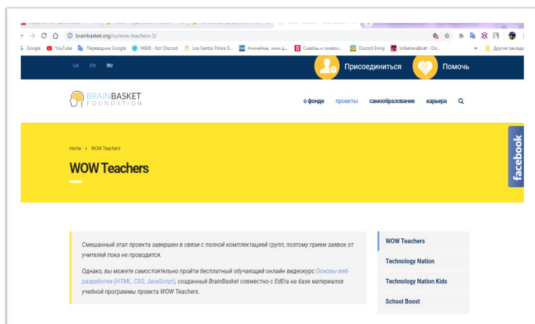
Майстер-клас

**Учитель інформатики  
НВК «Гімназія-школа» №27  
Горбачова Н.В.**

## ВИБІРКОВІ МОДУЛІ

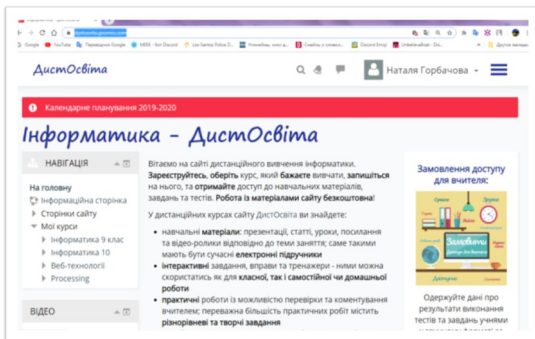
- Графічний дизайн - 35 годин
- Тривимірне моделювання - 35 годин
- Математичні основи інформатики - 35 годин
- Інформаційна безпека - 17 годин
- Веб-технології - 35 годин
- Основи електронного документообігу - 17 годин
- Бази даних - 35 годин
- Формальна логіка - 35 годин
- Комп'ютерні технології опрацювання звукової інформації - 35 годин
- Креативне програмування - 35 годин

## Веб-технології. Навчання вчителів та учнів

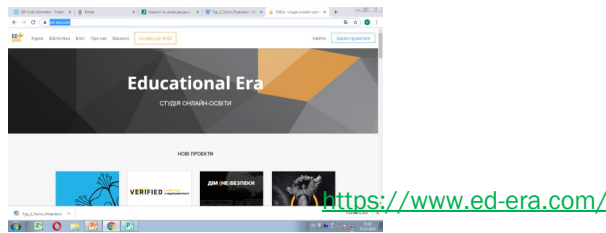


<https://brainbasket.org/ru/homepage/>

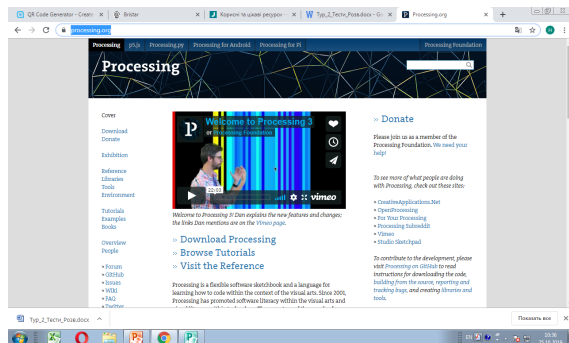
## Ресурси для викладання модулів



<https://dystosvita.gnomio.com/>



## Модуль «Креативне програмування»



<https://processing.org/>

## Теми модуля

- Цифрове мистецтво та творчість
- Графічні побудови та взаємодії
- Функції
- Об'єкти та класи
- Мультимедіа
- Інтерфейс програмного продукту

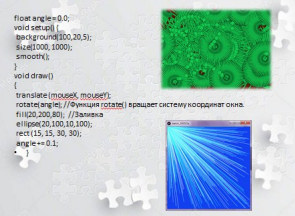
## Цифрове мистецтво

Є новим проблемним полем сучасної науки. Напрямок в медіамистецтві, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних або медіа технологій, результатом якого є художні твори в цифровій формі.

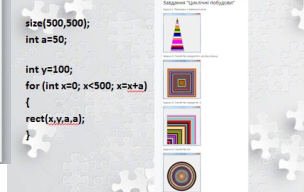
**Генеративний дизайн** - підхід до проектування і дизайну цифрового або фізичного продукту (сайт, зображення, мелодія, архітектурна модель, деталь, анімація тощо), при якому людина передає частину процесів комп'ютерним технологіям. В цьому випадку дизайнер, інженер або інший замовник безпосередньо не шукає рішення поставленої задачі, а описує її параметри і обмеження програми, після чого та створює (генерує) варіанти рішення, які формують бачення продукту.



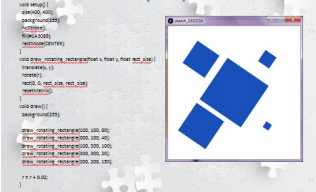
### Графічні побудови та взаємодії



### Циклічні побудови



### Функції



### Об'єкти та класи



### Об'єктно-орієнтоване програмування

