

AINEKAVA

3D VIDEOMÄNGUDE LOOMINE JA ARENDUS

Õppeaine maht:

- 3 õppeaastat;
- 2 akadeemilist tundi nädalas, õppeaastas 35 õppenädalat, kokku 70 akadeemilist õppetundi õppeaastas;
- õppeaasta lõpus tehakse lõputöö.

Õppe eesmärgid:

- arendada laste loovust, loogilist mõtlemist ja probleemilahendusvõimet;
- näidata lapsele, mida kujutab endast algtasemel arvutimängu loomine;
- innustada last looma oma maailma, nii kuidas tema seda ette näeb;
- õpitakse looma oma programme, mängule funktsioonide lisamist vastavalt saadud teadmistele ning loogikat ja loovust kasutades.

Õppe sisu:

- õpilased saavad luua ja kujundada oma äranägemise järgi mängu maastiku ja ehitised;
- lisavad näidete põhjal graafilise C++ koodiga mängu erinevaid funktsioone ja soovi korral ka iseseisvalt või juhendaja abiga oma fantaasia järgi täiendada;
- õpilased õpivad looma ja kasutama tekstuure, materjale, mängu füüsikat, objektide vahelisi sündmusi ja infovahetust;
- hiljem iseseisvalt oma mängu edasi arendamine ja funktsioonide lisamine, vajadusel juhendajalt abi küsides.

Õpiväljundid:

- õpilasel on baasteadmised maastiku loomiseks ja objektide kujundamise tööriistade kasutamisest;
- õpilane oskab mõelda loovalt;
- õpilane oskab kujundada oma maailma ja luua objekte, millele annab lihtsaid funktsioone;
- õpilane oskab luua objektide vahelisi sündmusi ja infovahetust;
- õpilane tunneb programmeerimisloogikat ning oskab ise programme koostada;
- õpilane oskab iseseisvalt lahendada tekkinud probleeme.