

Gümnaasiumi valikkursuse ainekaart

Kursuse nimetus	Programmeerimine läbi arvutimängude
Tundide aeg ja arv (1x nädalas, 2x nädalas):	2x nädalas
Õpilaste arv (max):	10–15
Õpetaja nimi	Karl Lõoväli
Läbitavad teemad	Programmeerimise algteadmised C# keeles, Unity mängumootori baas kasutus, Git tööriist.
Meetodid	Teooria jagamine, programmeerimise testid, iseseisev töö.
Õpiväljundid	C# programmeerimise keele algteadmised, Unity mängu mootoris lihtsamate mängude loomise oskus, Git tööriista alg teadmised ja kasutuse oskus
Hindamise kriteeriumid	Programmeerimise teoreetilised teadmised. Kodutööde hindamine. Kursuse käigus valmivad mitmed lihtsamad arvutimängud, mille kvaliteeti hinnatakse.
Kursuse lõpetamise nõuded	Õpilane võtab tunnist aktiivselt osa. Õpilane läbib tunnikontrollid positiivsele hindele. Õpilane on täiustanud tunnis loodud arvutimänge.
Õppekäigud	-
Õppevara	Powerpoint slaidid, mis õpetavad programmeerimise algteadmisi, koodi jagamine õpilastele.

Igal tunnil õpetan esimesed 15-30 minutit uue teema teooriat, peale seda teeme läbi praktilised lahendused, mille käigus valmivad lihtsamad arvutimängud.

Ma näen ette, et valikaine jooksul kasutan järgmiseid tööriistu

- C# (programmeerimise keel)
- Unity mängumootor
- Git (versiooni haldur)
- Azure, Bitbucket või Gitlab koodi hoidmiseks
- Visual Studio code või Visual Studio (koodi kirjutamise tööriist)