

МАОУ «Гимназия г.Троицка»

Команда учащихся 9-10-х классов
Руководитель Чулошникова Ольга Валерьевна





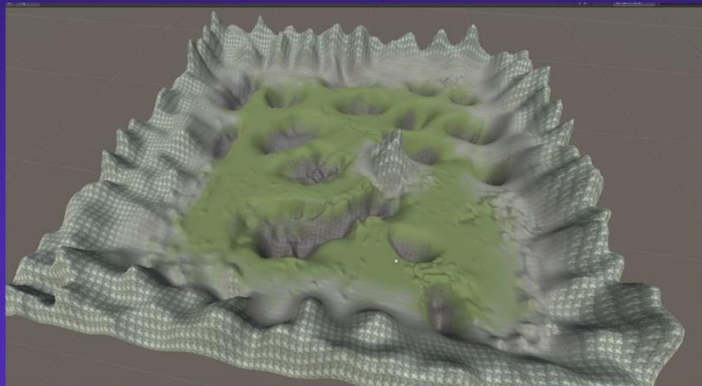
МАОУ «Гимназия г.Троицка»

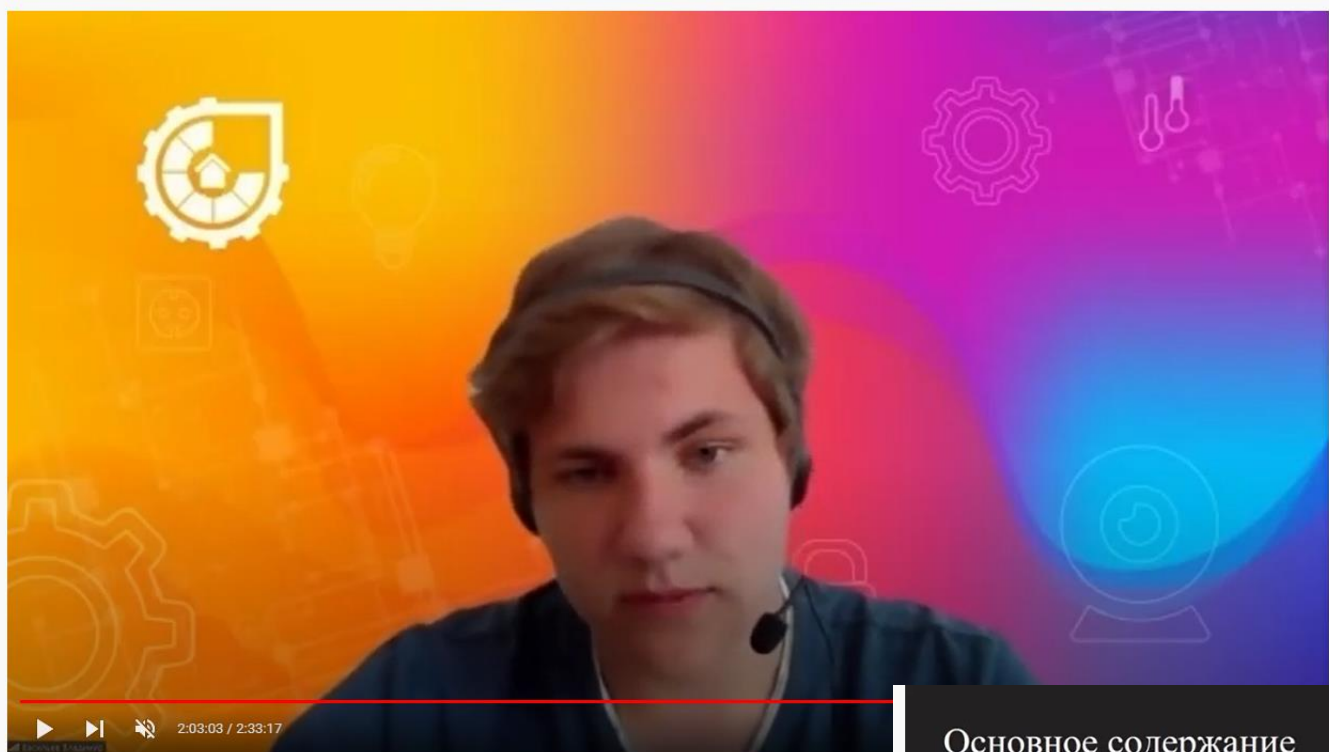
Создание игры на Unity

Выполнил: Федоров Александр – 10 класс
Руководитель: Чулошникова Ольга Валерьевна
Москва 2021-2022

An illustration of a person sitting in a blue and orange gaming chair at a computer workstation. The monitor shows a 3D model of a character. The background is dark blue with decorative white circles and orange triangles.

Из бесплатных ассетов добавлены текстуры, а далее натянуты на меш (белый скелет будущей локации на картинке) а также созданы необходимые размытия для придания больше красоты картинке.





V ВСЕРОССИЙСКАЯ ДЕТСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «УМНЫЙ МИР РУКАМИ ДЕТЕЙ»



Актуальность

Проект актуален тем, что на данный момент в мире востребованы пилоты беспилотных летательных аппаратов.

Проектная работа и эта сфера деятельности связаны тем то, что представленная модель самолёта является настоящим беспилотным летательным аппаратом.



Цель

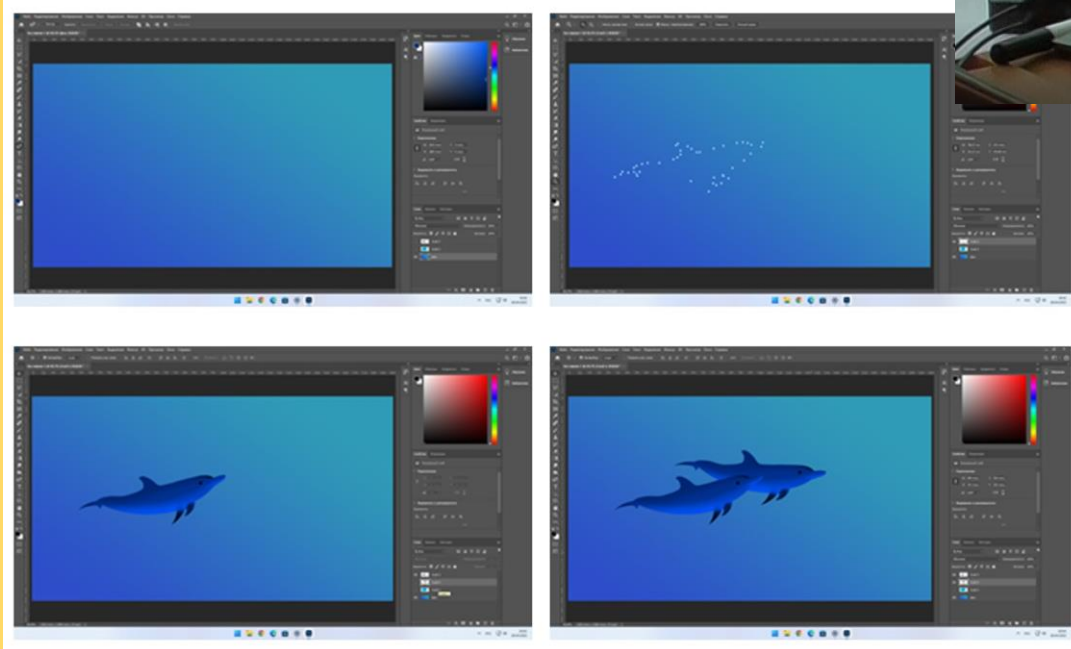
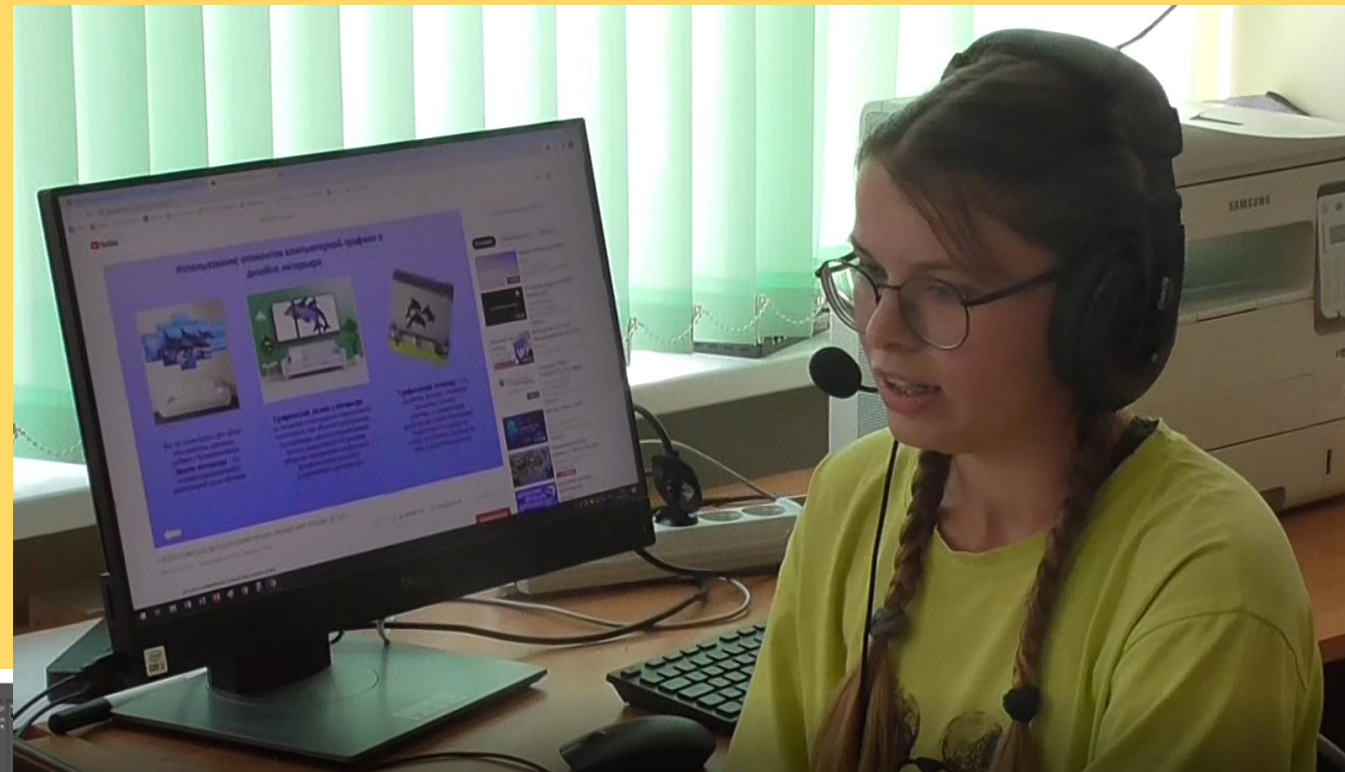
Заинтересовать людей и наглядно показать, что такое авиация.

Основное содержание

«Потому что мы пилоты...»



V ВСЕРОССИЙСКАЯ ДЕТСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «УМНЫЙ МИР РУКАМИ ДЕТЕЙ»

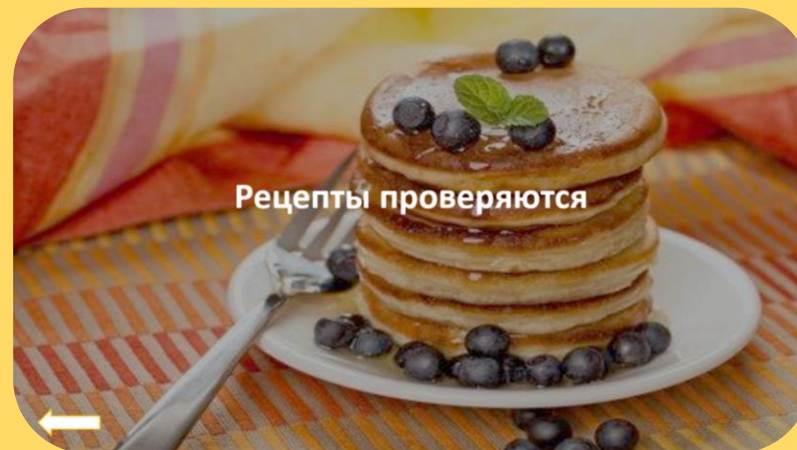
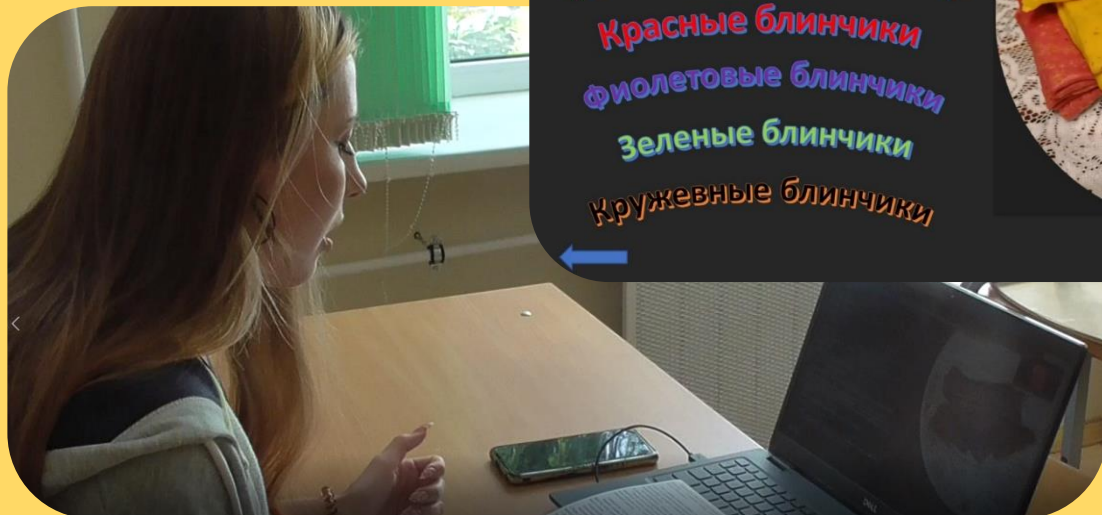
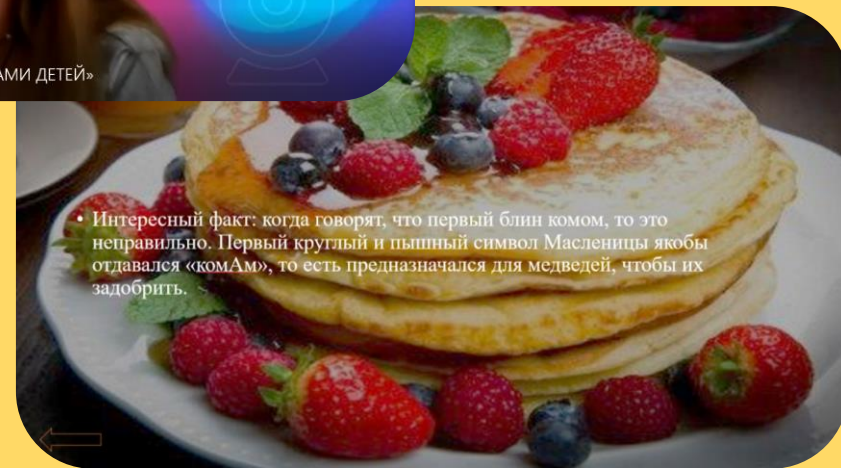
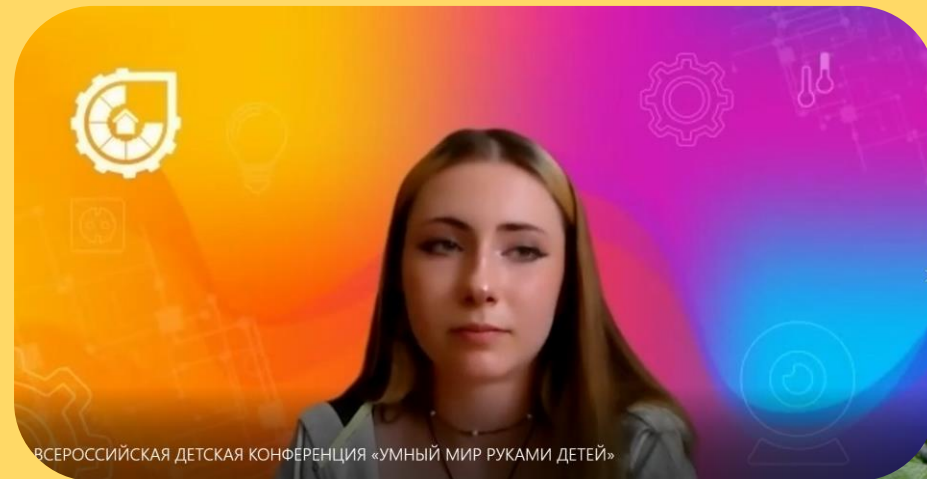
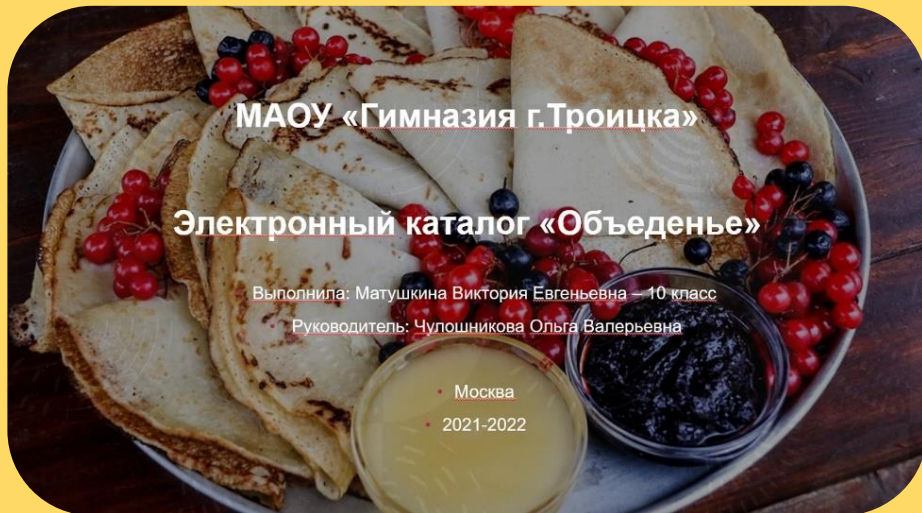


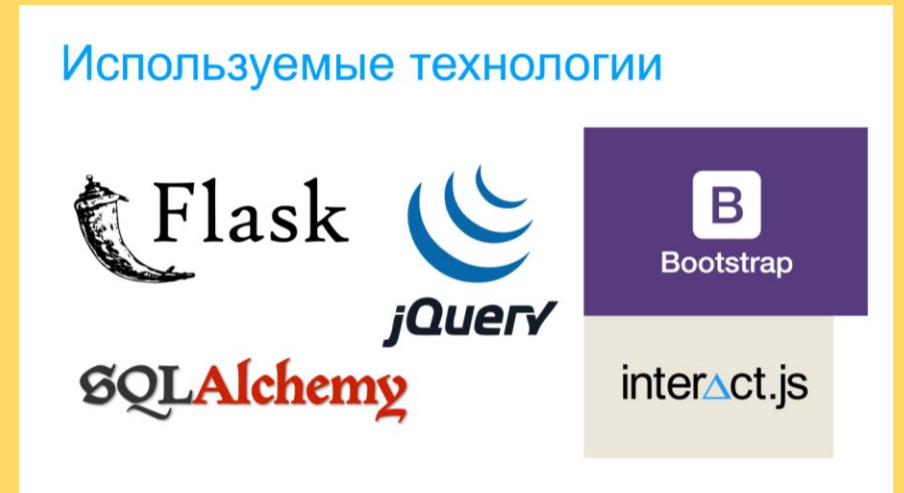
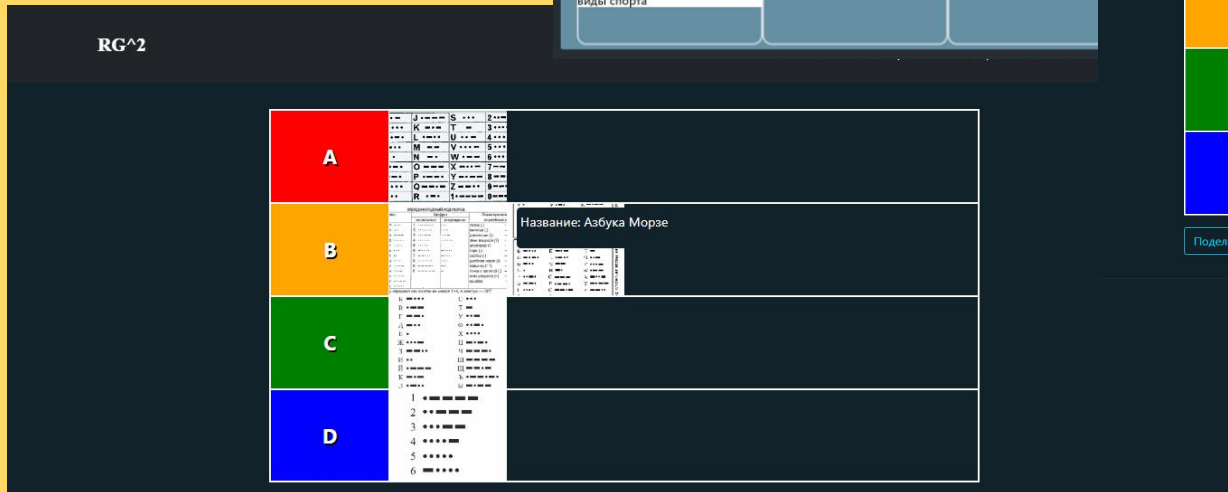
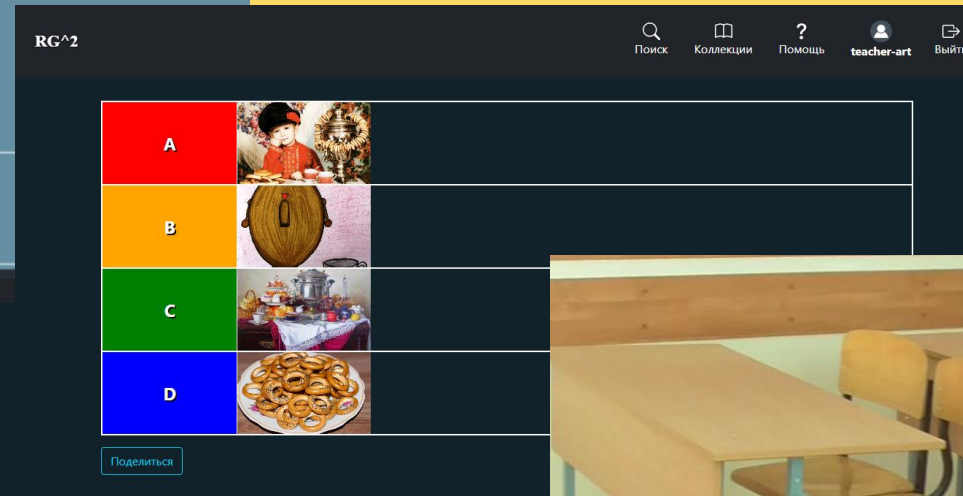
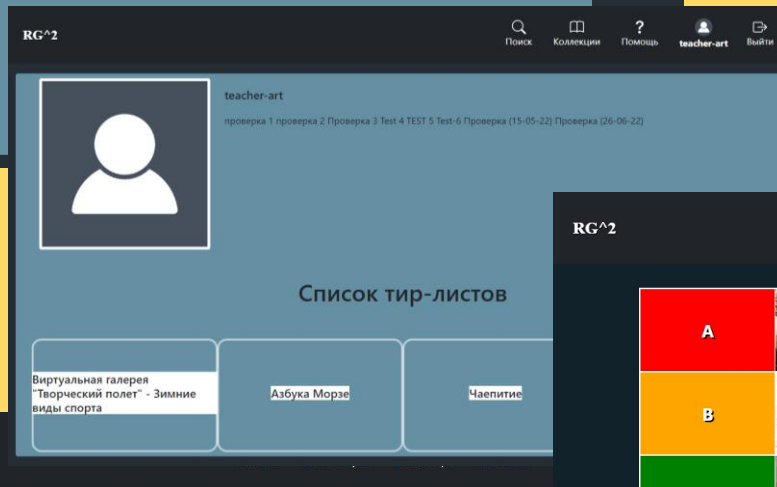
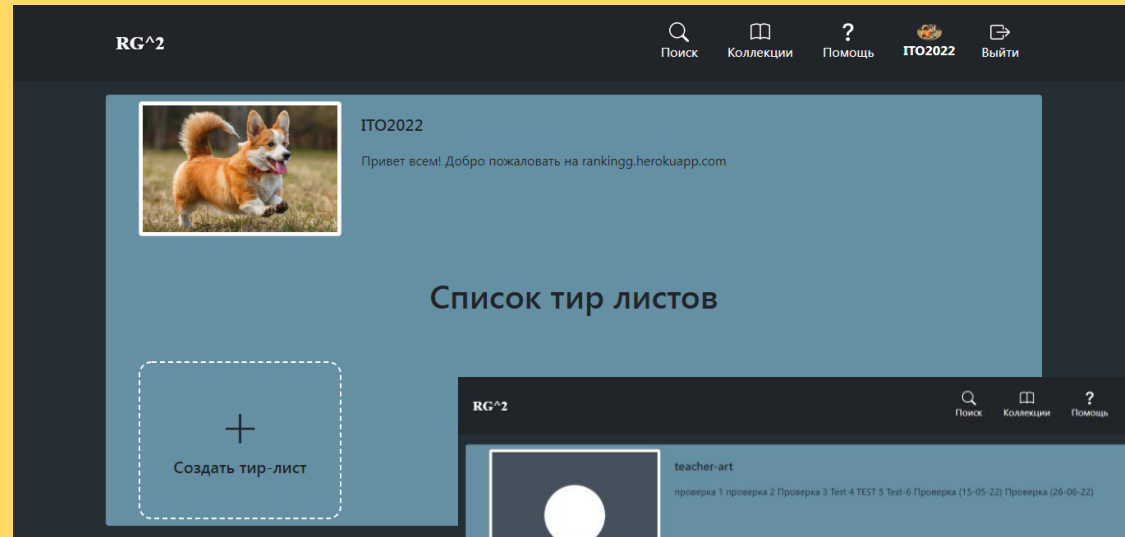
Заключение

Индустрия компьютерных игр и дизайна интерьера все больше привлекает детей и подростков. Для современного ребенка важно не только воспользоваться готовым результатом, но и почувствовать себя полноценным участником процесса создания определенного «продукта».

Компьютерная графика как раз отвечает этим требованиям, объединяя в себе теоретические знания из области «Искусство» и практические навыки из области «Информатика и информационные технологии».







ЮЖНАЯ АМЕРИКА

Климат

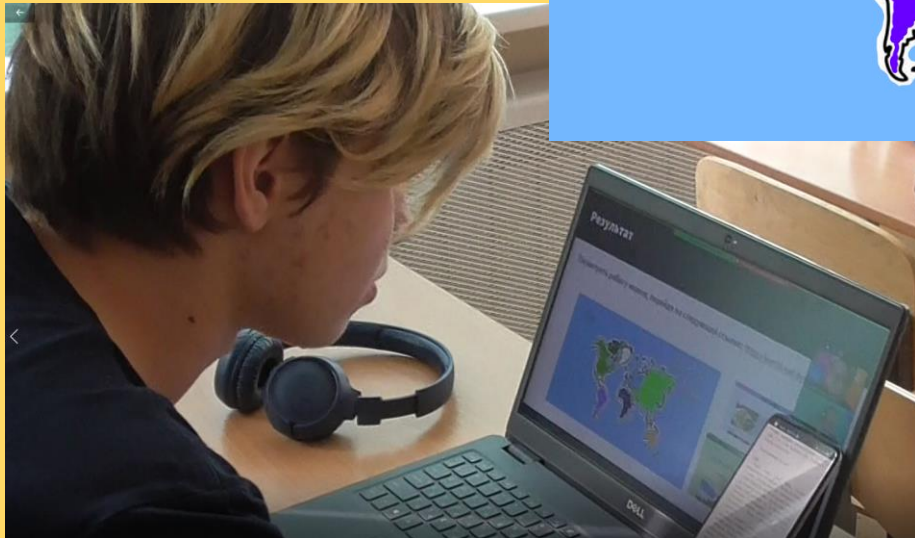
На большей части Южной Америки климат субэкваториальный и тропический, с хорошо выраженными сухими и влажным сезонами. На Амазонской низменности — экваториальный, постоянно влажный, на юге материка — субтропический и умеренный.

← Лучшие места для посещения →

Остров Пасхи




Самый отдаленный и самый мистический участок суши в Тихом океане — остров Пасхи (или, как его называют аборигены — Рapa-Нуи). Он знаменит на весь мир своими каменными статуями с суровыми лицами — статуями моаи. Больше столетия археологи и антропологи пытаются разгадать тайны утерянной островной цивилизации. Но свидетельства об ее культуре и обычаях очень отрывочны. Мистический флер Рapa-Нуи манит сюда тысячи туристов. Он не похож ни на один привычный тропический остров. Здесь не найти романтических пейзажей в стиле бьюти. Но этот факт с левой испускают закаты океана, на фоне



АЗИЯ


Кухня

Суши



традиционное блюдо японской кухни, приготовленное из риса, с добавлением красного мяса, яиц, уксусной приправы, морепродуктов и других ингредиентов. С начала 1980 года суши приобрели огромную популярность в мире. Родиной суши стала Япония, которая представляет собой островное государство, окруженное водой. История появления этого блюда берет начала еще в IV веке до нашей эры, но в другой азиатской стране — Китае (другие источники утверждают, что это был Тайланд). Древние моряки были озабочены сохранением рыбного улова на много месяцев, или лет, поэтому придумали перекладывать сырую рыбу рисом. Молочная кислота, которая содержится в рисовых зернах, помогает ускорить процесс брожения, и в таком варианте пойманный улов был готов к употреблению через несколько дней и хранился более двух лет.

Том Ям Гунг



Многообразие вкусов, нестандартные сочетания сладкого, острого и кислого, множество разных текстур — азиатские кухни являются одной из

Безопасность в сети Интернет

V Всероссийская детская конференция «Умный мир руками детей»

Москва-Троицк
29-30 июня 2022

Этапы работы над проектной работой

Этапы работы	Содержание работы	Деятельность учащихся и учителя	Результаты деятельности
Ознакомительный сентябрь	Выбор темы, определение задач и целей	Презентация, конспектирование, выбор темы и источников	Выбрана тема проекта, определены задачи и цели, построен план действий
Подготовительный октябрь	Начало сбора информации, определение структуры работы	Анализ материалов, работа с источниками	Частичное структурирование материала
Поисковый ноябрь	Сбор и уточнение информации, определение особенностей и вариативностей выполнения	Работа с источниками, посещение уроков и конспектирование	Структурирование материала
Проблемный декабрь	Определение проблемы, написание введения	Определили проблему, разобрали и писали введение	Введение проекта, проблема
Теоретический январь	Определение теории, изучение источников для проекта	Сбор информации из источников, использование текста и изображений	Готова теоретическая часть
Практический февраль	Составление практической части: интервью, опросы	Выполненную работу включить в презентацию проекта (опрос)	Готова практическая часть
Аналитический март	Анализ собранной информации, выполнение презентации и проекта	Анализ ошибок и проекта, создание презентации и плана выступления	Готов проект
Презентационный апрель	Подготовка к презентации проекта	Выбор формы представления работы, презентации и защиты	Представление работы, проект показан и защищен, перспективный план

Задачи

- Изучить информацию с помощью дополнительных источников в Интернете
- Определить значение понятия Кибербезопасность
- Узнать информацию о безопасности в сети
- Выявить основные понятия из источников и раскрыть их



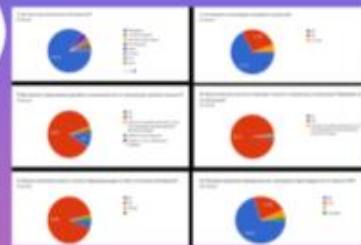
Выполнил: Штанько Константин Сергеевич – 10 «М» класс >



Руководитель: Чулошникова Ольга Валерьевна

Анализ анкетирования

Результаты анкетирования представлены в виде графиков



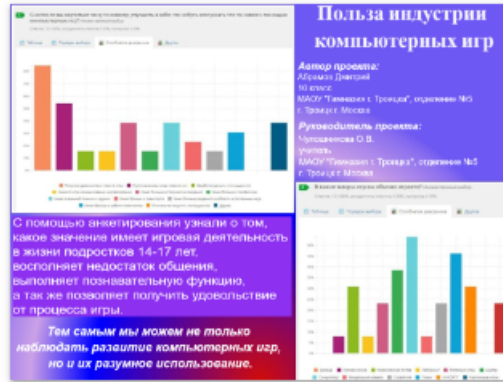
Двухфакторная аутентификация

Надежные пароли

Антивирус

Методы защиты от угроз

програм V ВСЕРОССИЙСКАЯ ДЕТСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «УМНЫЙ МИР РУКАМИ ДЕТЕЙ» ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ИТ



Польза индустрии компьютерных игр

Абрамов Дмитрий Валерьевич

10 класс, МАОУ "Гимназия г. Троицка", отделение №5 (г. Троицк г. Москва)

Описание проекта ▼

В современном мире, компьютерные игры стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей.

В ходе исследовательской части проектной работы мне удалось провести анкетирование среди подростков, в котором приняли участие 13 любителей компьютерных игр.

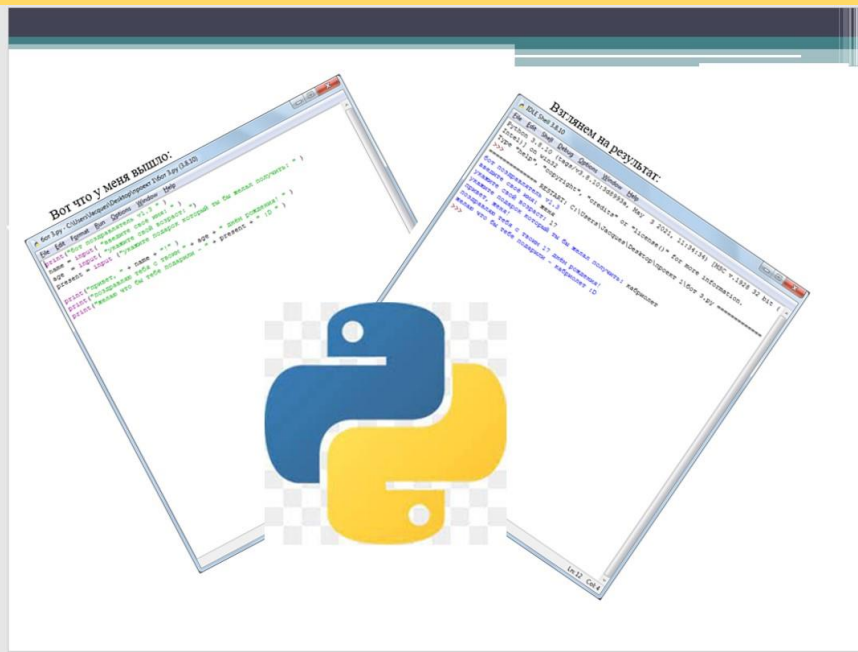
Мы узнали основную информацию об игровой индустрии. А так же, узнали, что проводились такие эксперименты как у Грин и Бавельер, которые узнали в результате эксперимента, что игроки в Шутер лучше фокусировали внимание на интересующих объектах на визуальном фоне, а игроки в Тетрис улучшили способности к пространственному мышлению и визуальному представлению двумерных объектов и другое.

С помощью анкетирования узнали о том, какое значение имеет игровая деятельность в жизни подростков 14-17 лет, и восполняет недостаток общения, выполняет познавательную функцию, а так же позволяет получить удовольствие от процесса игры.


«Бот Поздравлятель на PYTHON»

Сергеев Евгений Евгеньевич – 10 класс
Руководитель – [Чудошникова](#) Ольга Валерьевна

Москва
2021 - 2022



Бот поздравлятель на Python

 Сергеев Евгений Евгеньевич

 10 класс, MAOY "Гимназия г.Троицка" отделение №5 (г. Троицк г. Москва)

Описание проекта ▼

Существует множество программ и машин в нашем современном мире, но вряд ли кто-то, стал бы задумываться о том, как они появились и благодаря чему они работают. Ответ простой на первый взгляд – благодаря языкам программирования. Как зарождались первые машины, как они устроены и что удалось создать мне, это вы увидите далее в моей работе посвящённой программированию.

