

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Основы программирования» 1-й Модуль. Алиса Петровская

Цель курса: Познакомиться с основополагающими принципами программирования, развитие алгоритмического и абстрактного мышления.

Программа курса:

День первый

Знакомство и первые шаги.

- Простым языком о сложном: что такое программа и с чем ее едят?;
- Изучение алгоритмов;
- Ознакомление с игрой «ПиктоМир»;
- Составление первых алгоритмов для управления роботом;
- Выполнение упражнений для развития угла зрения;

Задание для работы на уроке: выполнение заданий, с использованием раздаточного материала, работа в программе «ПиктоМир».

День второй

ScratchJr.

- Освоение интерфейса программы;
- Добавление и изменение объектов;
- Добавление фона;
- Основные команды для персонажей;
- Создание собственной анимации;

Задание для работы на уроке: создание анимации в scratchjr.

День третий

Создание собственного проекта.

- Повторение изученного материала;
- Создание собственных персонажей;
- Создание собственных игровых сцен;
- Разработка концепции для игры

Задание для работы на уроке: создание собственной игры в ScratchJr.

День четвертый

Создание собственного проекта.

- Повторение пройденного материала;
- Работа над собственной игрой;
- Изучение взаимодействия с персонажами;

Задание для работы на уроке: первый игровой проект



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Основы программирования» 2-й Модуль. Алиса Петровская

Цель курса: Познакомиться с основополагающими принципами программирования, развитие алгоритмического и абстрактного мышления.

Программа курса:

День первый

Составление сложных алгоритмов.

- Повторение пройденного материала;
- Создание собственной игровой сцены;
- Что такое цикл?;
- Создание первого цикла;

Задание для работы на уроке: повторение создания алгоритмов, создание сложной программы для персонажа.

День второй

Звуки.

- Повторение пройденного ранее;
- Создание и добавление звуков;
- Функции исчезания и появления;
- Создание большой анимации;

Задание для работы на уроке: создание анимации с использованием звуков и исчезания/появления.

День третий

Взаимодействие персонажей.

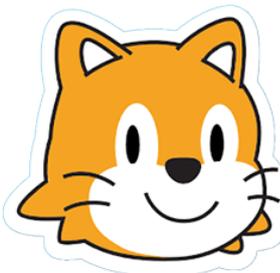
- Повторение пройденного ранее;
- Разработка концепции новой игры;
- Создание персонажей и их взаимодействие;
- Создание игровой сцены;

Задание для работы на уроке: работа над собственным проектом.

День четвертый

Создание собственного проекта.

- Повторение изученного ранее;
- Написание программ для всех персонажей;
- Доработка собственного проекта игры;



SCRATCH Jr