

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование для самых маленьких».

1-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развитие математических способностей, логики и аналитического мышления. Подготовка к дальнейшему изучению программирования.

Программа курса:

День первый

Знакомство со средой программирования ScratchJr

- Знакомство с интерфейсом
- Изучение основных блоков в ScratchJr
- Создание первой мини-игры

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением ScratchJr.

День второй

Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями персонажа на примере игры «Пиктомир»

- Повторение пройденного материала

Практическое задание: Работа в Пиктомир.

Результат занятия: применение знаний, полученных в течение первых двух модулей.

День третий

Работа с циклом

- Разработка своих персонажей и сцен
- Первый цикл, использование команды “повторение”

Практическое задание: Создание анимации в ScratchJr.

День четвертый

Итоговая презентация

- Компоновка полученных знаний
- Программирование поведения спрайтов

Практическое задание: Создание итогового проекта в ScratchJr.



О курсе «Программирование для самых маленьких».

2-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr и LightBot. Развитие математических способностей, логики и аналитического мышления.

Программа курса:

День первый

Цель урока:

- Повторение пройденного материала за 1 модуль
- Изучение основных функций в игре LightBot(1-8)
- Составление алгоритмов для преодоления уровней

Практическое задание: Работа в LightBot.

День второй

Цель урока:

- Повторение пройденного материала
- Создание более сложных алгоритмов в ScratchJr
- Создание анимации с различными репликами от персонажей

Практическое задание: Создание более сложной игры в ScratchJr.

День третий

Цель урока:

- Развитие коммуникативных навыков
- Проверка домашнего задания
- Изучение процедур на основе LightBot(9-14)

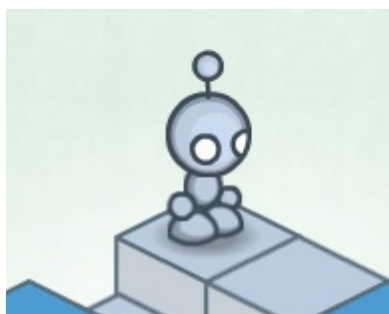
Практическое задание: Работа в группах для преодоления уровней в LightBot.

День четвертый

Цель урока:

- Обобщение полученных знаний
- Повторение циклов на основе LightBot(15-20)
- Развитие логического мышления

Практическое задание: Работа в LightBot.



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование для самых маленьких».

3-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Продолжить изучение основ программирования и углубить знания о них. Развить математические способности, логику и аналитическое мышление. Закрепить навыки, полученные на первых 2 модулях.

Программа курса:

День первый

Цель урока:

- Знакомство с интерфейсом приложения FixTheFactory
- Составление алгоритмов для различных исполнителей
- Работа в приложении “codeSpark академия”

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением FixTheFactory.

День второй

Цель урока:

- Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями персонажа на примере игры «FixTheFactory»
- Игра «Капитан – Робот»

Практическое задание: Работа в FixTheFactory.

День третий

Цель урока:

- Использование функций в программе «Пиктомир»
- Работа в приложении “codeSpark академия”

Практическое задание: Научиться создавать функции.

День четвертый

Цель урока:

- Обобщение полученных знаний
- Работа в приложении «Пиктомир»
- Работа в приложении «FixTheFactory»

Практическое задание: Прохождение сложных уровней, развивающих логику и мелкую моторику у детей.



О курсе «Программирование для самых маленьких».

4-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Продолжить изучение основ программирования и углубить знания о них с помощью таких приложений, как Пиктомир и SpriteBox. Развить математические способности, логику и аналитическое мышление. Закрепить навыки, полученные на первых 3 модулях.

Программа курса:

День первый

Цель урока:

- Знакомство с интерфейсом приложения SpriteBox
- Составление алгоритмов для различных исполнителей
- Работа в приложении “codeSpark академия”
- Повторение предыдущих 3 модулей

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением SpriteBox.

День второй

Цель урока:

- Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями персонажа на примере игры «SpriteBox»
- Игра «Капитан – Робот»

Практическое задание: Работа в SpriteBox.

День третий

Цель урока:

- Работа в приложении “SpriteBox”
- Совершенствование знаний на основе программы FixTheFactory

Практическое задание: Составление алгоритмов для персонажей разных игр.

День четвертый

Цель урока:

- Обобщение полученных знаний
- Работа в приложении «SpriteBox»
- Работа в приложении «FixTheFactory»

Практическое задание: Развитие логики с помощью составления различных скриптов.



О курсе «Программирование для самых маленьких».

4-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Продолжить изучение основ программирования и углубить знания о них с помощью таких приложений, как Пиктомир и SpriteBox. Развить математические способности, логику и аналитическое мышление. Закрепить навыки, полученные на первых 3 модулях.

Программа курса:

День первый

Цель урока:

- Знакомство с интерфейсом приложения SpriteBox
- Составление алгоритмов для различных исполнителей
- Работа в приложении “codeSpark академия”
- Повторение предыдущих 3 модулей

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением SpriteBox.

День второй

Цель урока:

- Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями персонажа на примере игры «SpriteBox»
- Игра «Капитан – Робот»

Практическое задание: Работа в SpriteBox.

День третий

Цель урока:

- Работа в приложении “SpriteBox”
- Совершенствование знаний на основе программы FixTheFactory

Практическое задание: Составление алгоритмов для персонажей разных игр.

День четвертый

Цель урока:

- Обобщение полученных знаний
- Работа в приложении «SpriteBox»
- Работа в приложении «FixTheFactory»

Практическое задание: Развитие логики с помощью составления различных скриптов.





О курсе «Программирование для самых маленьких».

5-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Продолжить изучение основ программирования и углубить знания о них с помощью таких приложений, как Box Island, Swithes Sides и Kids'n'Code. Развить математические способности, логику и аналитическое мышление. Закрепить навыки, полученные на первых 4 модулях.

Программа курса:

День первый

Цель урока:

- Знакомство с интерфейсом приложения Box Island
- Составление алгоритмов для различных исполнителей
- Работа в приложении “Swithes Sides”
- Повторение предыдущих 4 модулей

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением Box Island.

День второй

Цель урока:

- Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями персонажа на примере игры «Box Island»
- Игра «Kids'n'Code»

Практическое задание: Работа в Box Island.

День третий

Цель урока:

- Работа в приложении “Box Island”
- Совершенствование знаний на основе программы SpriteBox

Практическое задание: Составление алгоритмов для персонажей разных игр.

День четвертый

Цель урока:

- Обобщение полученных знаний
- Работа в приложении «Box Island»
- Работа в приложении «Swithes Sides»

Практическое задание: Развитие мышления с помощью составления различных скриптов.



О курсе «Программирование для самых маленьких».

6-й модуль

Анастасия Соломко

Цель курса: Продолжить изучение основ программирования и углубить знания о них с помощью Code Karts. Code Karts – учит детей основам программирования с помощью ряда логических загадок, оформленных в виде гонок. Закрепить навыки, полученные на первых 5 модулях.

Программа курса:

День первый

Цель урока:

- Знакомство с интерфейсом приложения Code Karts
- Составление алгоритмов для различных исполнителей
- Работа в приложении “Switches Sides”
- Повторение предыдущих 5 модулей

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением Code Karts.

День второй

Цель урока:

- Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями машинки на примере игры «Code Karts»

Практическое задание: Работа в Code Karts.

День третий

Цель урока:

- Работа в приложении “Code Karts”
- Совершенствование знаний на основе программы Box Island

Практическое задание: Составление алгоритмов для персонажей разных игр.

День четвертый

Цель урока:

- Обобщение полученных знаний
- Работа в приложении «Code Karts»
- Работа в приложении «Kids’n’Code»

Практическое задание: Развитие логического мышления с помощью составления различных скриптов.

