

О курсе «Программирование для самых маленьких» 1-й модуль

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

Программа курса:

День первый

Знакомство с программированием.

- Знакомство со ScratchJr
- Введение понятия программирование
- Изучение блока движение в ScratchJr
- Создание первой мини-игры «Эскимосы»

Практическое задание: Создание первой мини-игры в ScratchJr «Веселые танцы»

День второй

Работа с редактором.

- Изучение блока персонаж в ScratchJr
- Учимся создавать своих персонажей в редакторе
- Создание мини-игры со своими персонажами в ScratchJr
- Учимся управлять исполнителем в CodeMonkey (SEQUENCING)

Практическое задание: Создание мини-игры со своими персонажами в ScratchJr

День третий

Работа со звуками и таймером.

- Изучение блока звуки в ScratchJr
- Придумываем диалоги персонажам
- Создание мини-игры с диалогами в ScratchJr
- Управляем исполнителем в CodeMonkey (ADV SEQUENCING)

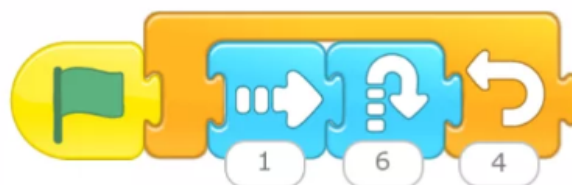
Практическое задание: Создание мини-игры с диалогами в ScratchJr

День четвертый

Цикл.

- Повторение пройденного материала
- Что такое цикл?
- Изучение повторителя в ScratchJr
- Создание мини-игры «Автомобили» в ScratchJr
- Управляем исполнителем с использованием циклов в CodeMonkey (LOOPS)

Практическое задание: Создание мини-игры «Автомобили» в ScratchJr



О курсе «Программирование для самых маленьких» 2-й модуль

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

Программа курса:

День первый

Работа с таймером и эффектами.

- Повторение пройденного материала
- Управляем исполнителем с использованием циклов в CodeMonkey (ADV LOOPS)
- Учимся добавлять эффекты в игру
- Как работает таймер и исчезновение в ScratchJr?
- Создание мини-игры с таймером и эффектами «Веселый будильник» в ScratchJr

Практическое задание: Создание мини-игры с таймером и эффектами «Веселый будильник» в ScratchJr

День второй

Алгоритм.

- Повторение пройденного материала
- Что такое алгоритм? Исполнитель?
- Составляем алгоритмы для исполнителя в Bee-Bot
- Создание мини-игры «Подводный мир» в ScratchJr

Практическое задание: Создание мини-игры «Подводный мир» в ScratchJr

День третий

Переключение между сценами.

- Повторение пройденного материала
- Учимся переключаться между сценами
- Составление лабиринтов для исполнителя
- Создание мини-игры «Лабиринт» в ScratchJr

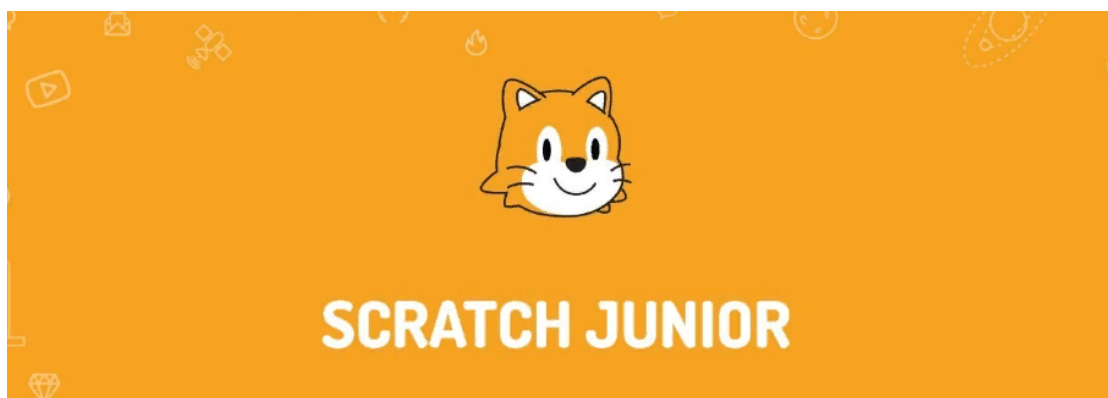
Практическое задание: Создание мини-игры «Лабиринт» в ScratchJr

День четвертый

Создание своего проекта.

- Повторение пройденного материала
- Изучение типов мини-игр
- Создание макета собственной мини-игры
- Разработка собственной мини-игры в ScratchJr с использованием изученных блоков

Практическое задание: Разработка собственной мини-игры в ScratchJr



О курсе «Программирование для самых маленьких» 3-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Эффективные и неэффективные последовательности.

- Повторение пройденного материала за 2 модуль
- Изучение основных функций в приложении Lightbot
- Эффективные и неэффективные последовательности
- Составление алгоритмов для исполнителя в Lightbot
- Создание игры «Веселые гонки» в ScratchJr

Практическое задание: Составление алгоритмов для исполнителя в Lightbot, создание игры «Веселые гонки» в ScratchJr.

День второй

Процедуры.

- Повторение пройденного материала
- Что такое процедуры в программировании?
- Изучение процедур в Lightbot
- Составление алгоритмов с вложенными процедурами для исполнителей

Практическое задание: Составление алгоритмов с вложенными процедурами для исполнителей.

День третий

Циклы в Lightbot.

- Повторение пройденного материала
- Использование циклов в Lightbot
- Составление алгоритмов с вложенными процедурами и циклами для исполнителей

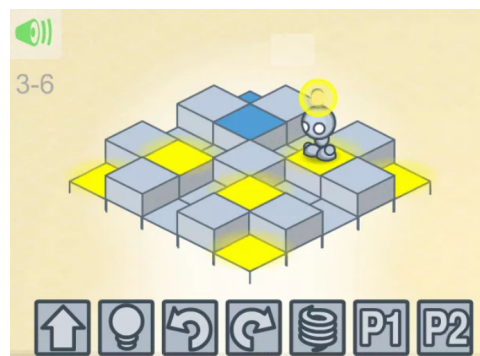
Практическое задание: Составление алгоритмов с вложенными процедурами и циклами для исполнителей.

День четвертый

Шифрование в программировании.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое шифрование? Конфиденциальность, профиль?
- Шифрование своего имени разными алгоритмами
- Изучение правил безопасного пользования интернетом и приложениями
- Создание игры «Курица-шпион» в ScratchJr

Практическое задание: Шифрование своего имени разными алгоритмами, создание игры «Курица-шпион» в ScratchJr



О курсе «Программирование для самых маленьких» 4-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Команды.

- Повторение материала за 3 модуль
- Знакомство с интерфейсом приложения Пиктомир
- Что такое команды в программировании? Какие команды бывают?
- Написание скриптов для исполнителя в Пиктомир
- Создание игры «Моя семья» в ScratchJr

Практическое задание: Написание скриптов для исполнителя в Пиктомир, создание игры «Моя семья» в ScratchJr.

День второй

Циклы и повторители в ПиктоМир.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Для чего нужны циклы, повторители?
- Написание скриптов с повторителями в Пиктомире
- Создание игры «Когда я вырасту» в ScratchJr

Практическое задание: Написание скриптов с повторителями в Пиктомир, создание игры «Когда я вырасту» в ScratchJr.

День третий

Фигуры.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Изучение фигур и форм
- Написание скриптов для рисования простых фигур исполнителем
- Создание игры-упражнения «Фигурь» в ScratchJr

Практическое задание: Написание скриптов для рисования простых фигур исполнителем, создание игры-упражнения «Фигурь» в ScratchJr

День четвертый

Буквы.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Знакомство с алфавитом
- Написание скриптов для рисования букв исполнителем в программе Пиктомир
- Создание проекта в ScratchJr «Мое имя»

Практическое задание: Написание скриптов для рисования букв исполнителем в программе Пиктомир, создание проекта в ScratchJr «Мое



О курсе «Программирование для самых маленьких» 5-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Логика и смекалка в программировании.

- Повторение материала за 4 модуль
- Развитие логических навыков
- Решение головоломок с помощью скриптов в Пиктомир
- Создание мини-игры ScratchJr «Найди число».

Практическое задание: Решение головоломок с помощью скриптов в Пиктомир, создание мини-игры ScratchJr «Найди число».

День второй

Команды в программировании.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Знакомство с простыми командами на английском языке
- Создание мини-игры «Змейка» в ScratchJr

Практическое задание: Составление алгоритмов для исполнителей, создание мини-игры «Змейка» в ScratchJr

День третий

Условия в программировании.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое условия в программировании?
- Создание мини-игры с условиями в ScratchJr

Практическое задание: Составление алгоритмов для исполнителей, создание мини-игры с условиями в ScratchJr

День четвертый

Числа в программировании.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое числа? Для чего они нужны в программировании?
- Создание мини-игры «Считалочка» в ScratchJr

Практическое задание: Работа с карточками, работа над мини-игрой «Считалочка» в приложении ScratchJr



О курсе «Программирование для самых маленьких» 6-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Алгоритмы и исполнители.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Знакомство с интерфейсами приложений CODDY, FixTheFactory и LearnCode (SEQUENCES I)
- Использование алгоритмов в CODDY, FixTheFactory и LearnCode (SEQUENCES I)
- Составление алгоритмов для исполнителей

Практическое задание: Составление алгоритмов для программирования исполнителя в CODDY, FixTheFactory и LearnCode.

День второй

Условия.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое условие в программировании?
- Программирование исполнителя в LearnCode (CONDITIONS)
- Работа в приложении FixTheFactory

Практическое задание: Составление алгоритмов для программирования исполнителя в CODDY, FixTheFactory и LearnCode.

День третий

Эффективные последовательности.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Повторение эффективные и неэффективные последовательности
- Программирование исполнителя в LearnCode (SEQUENCES II)
- Работа в приложении FixTheFactory

Практическое задание: Составление алгоритмов для программирования исполнителя в CODDY, FixTheFactory и LearnCode.

День четвертый

Циклы и зацикливание.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Повторение понятий цикла и процедуры
- Закрепление понятия в приложении LearnCode (ALGORITHMS)
- Работа в приложении FixTheFactory

Практическое задание: Составление алгоритмов для программирования исполнителя в CODDY, FixTheFactory и LearnCode.



О курсе «Программирование для самых маленьких» 7-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Первое знакомство с компьютером.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое компьютер? Для чего он нужен?
- Учимся управлять компьютерной мышкой в Code.org

Практическое задание: Выполнение упражнений в Code.org

День второй

Лабиринт: Последовательность.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Изучение направлений, работа с командами
- Учимся составлять последовательности в Code.org

Практическое задание: Составление последовательностей в Code.org.

День третий

Последовательности 2.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Знакомство с художником-чертежником в Code.org
- Написание скриптов для художника на рисование фигур

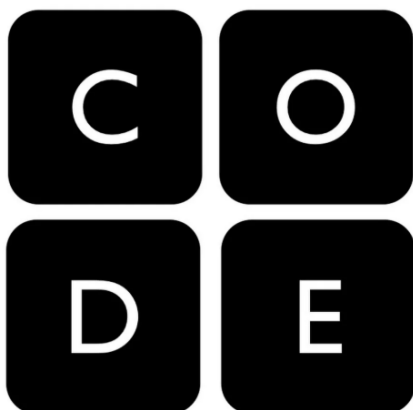
Практическое задание: Написание скриптов для исполнителей в Code.org

День четвертый

Лабиринт: Отладка.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое отладка?
- Учимся исправлять написанные последовательности в Code.org.

Практическое задание: Отладка последовательностей в Code.org.



О курсе «Программирование для самых маленьких» 8-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Защикливание.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Учимся работать с клавиатурой
- Изучение защикливания в Code.org
- Написание скриптов с циклами в Code.org

Практическое задание: Написание скриптов с циклами в Code.org

День второй

Защикливание 2.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Закрепление изученной темы «Защикливание»
- Написание скриптов с циклами в Code.org

Практическое задание: Написание скриптов с циклами в Code.org

День третий

События.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Что такое события в программировании?
- Написание скриптов с событиями в Code.org

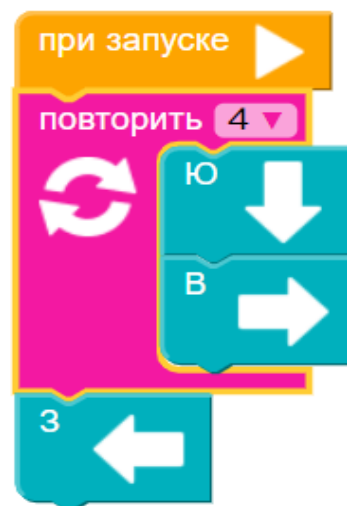
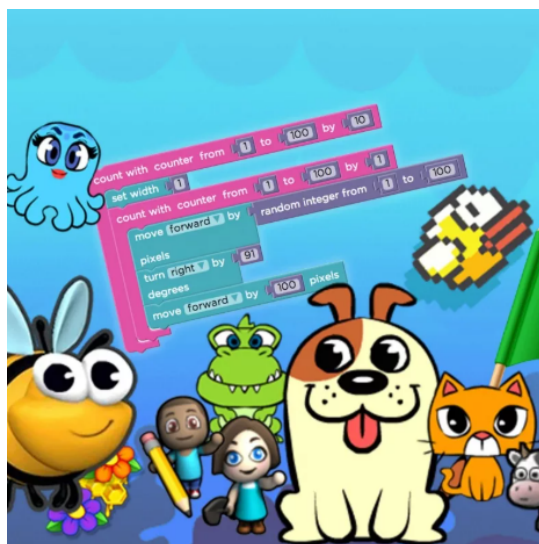
Практическое задание: Написание скриптов с событиями в Code.org

День четвертый

Создание своего проекта в Code.org.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Проработка макета проекта на листках
- Написание скриптов для рисования изображения в Code.org

Практическое задание: Создание своего проекта в Code.org



О курсе «Программирование для самых маленьких» 9-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Блочное программирование в CodeMonkey.

- Повторение пройденного материала
- Знакомство с интерфейсом CodeMonkey (Бобер)
- Изучаем блочное программирование в CodeMonkey (1-12)
- Пишем скрипты для исполнителя, помогаем бобру построить плотину

Практическое задание: Написание скриптов для исполнителя в CodeMonkey

День второй

Знакомимся с командами на английском языке.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Знакомство с интерфейсом CodeMonkey (Обезьянка)
- Изучаем простые команды на английском языке в CodeMonkey (1-10)
- Пишем скрипты для исполнителя, помогаем обезьянке собрать бананы

Практическое задание: Написание скриптов для исполнителя в CodeMonkey

День третий

Знакомимся с командами на английском языке 2.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Изучаем простые команды на английском языке в CodeMonkey (11-20)
- Пишем скрипты для исполнителя, помогаем обезьянке собрать бананы

Практическое задание: Написание скриптов для исполнителя в CodeMonkey

День четвертый

Знакомимся с командами на английском языке 3.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Изучаем простые команды на английском языке в CodeMonkey (21-30)
- Пишем скрипты для исполнителя, помогаем обезьянке собрать бананы

Практическое задание: Написание скриптов для исполнителя в CodeMonkey



CODEMONKEY

О курсе «Программирование для самых маленьких» 10-й модуль

Цель курса: Развить логическое мышление и внимательность у детей. Раскрыть их способности к программированию.

Программа курса:

День первый

Создание многоуровневой игры.

- Повторение пройденного материала
- Какие игры бывают? Какие сюжеты можно для них придумать?
- Создание сюжета для игры, написание плана игры
- Создание многоуровневой игры в ScratchJr на компьютере
- Проработка меню и первого уровня

Практическое задание: Создание меню и первого уровня игры.

День второй

Создание второго и третьего уровней.

- Проверка домашнего задания
- Продолжение работы над многоуровневой игрой в ScratchJr
- Проработка звука и эффектов
- Создание второго и третьего уровней

Практическое задание: Создание второго и третьего уровней игры.

День третий

Создание четвертого и пятого уровней.

- Проверка домашнего задания
- Работа над анимациями в ScratchJr
- Создание четвертого и пятого уровней

Практическое задание: Создание четвертого и пятого уровней игры.

День четвертый

Защита проектов.

- Доработка своих проектов
- Проработка сцен и персонажей
- Развитие коммуникативных навыков, учимся презентовать проект группе
- Защита и презентация своих проектов группе

Практическое задание: Доработка проектов и презентация их группе

