

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Анастасия Соломко

Цель курса: Сделать программирование более доступным и понятным для детей младшего школьного возраста. Курсы Tynker позволяют детям экспериментировать с визуальными блоками. После изучения основ ребята могут перейти на JavaScript в системе обучения Tynker.

Программа курса:

День первый

Знакомство со средой программирования Tynker

- Введение в Tynker
- Изучение структуры программы
- Знакомство с условными выражениями и циклами “forever”, “repeat”

Практическое задание: научиться взаимодействовать с приложением Tynker.

День второй

Основы программирования в Tynker на уровне Beginner

- Создание своей первой игры
- Изучение модулей sounds, looks и drawing
- В чем же разница между циклами “for” и “for each”?

Практическое задание: Работа в Tynker.

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

День третий

Работа с функциями

- Разработка своих персонажей и сцен
- Использование функций и переменных на практике

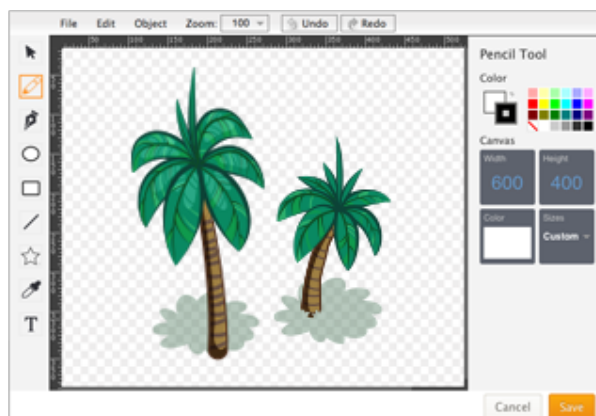
Практическое задание: Создание анимации в Tynker.

День четвертый

Итоговая презентация

- Компоновка полученных знаний
- Небольшой тест по проверке знаний
- Добавление новых функций в итоговую игру

Практическое задание: Создание итогового проекта в Tynker.



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Анастасия Соломко

Цель курса: Закрепить и углубить знания, которые получили в течение 1 модуля. Дети учатся и применяют навыки программирования в забавных приключениях по игровому миру.

Программа курса:

День первый

Переход на новый уровень Intermediate

- Повторение циклов
- Создание игры на основе изученного
- Использование функции клонирования персонажей

Практическое задание: углубить свои знания о функционале приложения Tynker.

День второй

Основы программирования в Tynker

- Создание проекта “Экологическая пирамида”
- Создание персонажей, который будут говорить об их роли в экосистеме
- Размещение их в координатных осях

Практическое задание: Работа в Tynker.

Результат занятия: проект с мини-мультфильмом.

День третий

Работа с Broadcast

- Разработка своих персонажей и сцен
- Использование физики в играх

Практическое задание: Создание игры AngryBirds.

День четвертый

Итоговая презентация

- Компоновка полученных знаний
- Добавление новых функций в итоговую игру

Практическое задание: Создание итогового проекта “Solar System”.



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Анастасия Соломко

Цель курса: Закрепить и углубить знания, которые получили в течение 2 модулей. Дети учатся и применяют навыки программирования в забавных приключениях по игровому миру.

Программа курса:

День первый

Переход на новый уровень Advanced

- Повторение всего курса
- Создание игры в стиле minecraft

Практическое задание: углубить свои знания о функционале приложения Tynker.

День второй

Программирование в Tynker

- Доведение проекта до конца
- Создание персонажей, которые будут говорить об их роли в экосистеме
- Размещение их в координатных осях

Практическое задание: Работа в Tynker.

Результат занятия: проект с сюжетной мини-игрой.

День третий

Code-A-Thon

- Разработка своих персонажей и сцен
- Использование условных конструкций и циклов

Практическое задание: Создание игры “Кошки-мышки”.

День четвертый

Итоговая презентация

- Компоновка полученных знаний
- Создание истории одного известного человека

Практическое задание: Создание итогового проекта “The History”.

