

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Ирина Кабанова

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

Программа курса:

День первый

Первое знакомство с программированием

- Что такое программирование? Кто такой программист?
- Что такое переменная?
- Знакомимся с интерфейсом Tynker
- Изучаем непонятные английские слова

Практическое задание: Изучаем интерфейс Tynker

Результат занятия: Знакомство с основными понятиями программирования на примере развивающих мини-игр

День второй

Создание первой анимации

- Что такое цикл? Изучаем циклы «forever», «repeat»
- Творческая работа над созданием танцующей анимации с помощью цикла
- Учимся использовать графический редактор
- Учимся закрывать циклы

Практическое задание: Создание танцующей анимации

Результат занятия: Создание первой анимации с помощью работы с циклами

День третий

Основы программирования на уровне Beginner

- Изучаем простые функции
- Закрепляем изученный материал с помощью Tynker
- Учимся передвигать игрового персонажа

Практическое задание: Закрепление материала на мини-играх

Результат занятия: Изучение простых функций

День четвертый

Работа с графическим редактором

- Учимся рисовать разные фигуры и работать со слоями
- Учимся менять задний фон
- Развиваем творческое мышление и фантазию

Практическое задание: Нарисовать из простых фигурок человечка с использованием полученных знаний



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Ирина Кабанова

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

Программа курса:

День первый

Учимся создавать мультфильм

- Учимся перемещать и менять персонажей
- Учимся добавлять звуки в свой мультфильм
- Развиваем фантазию

Практическое задание: Создание мини-мультфильма

Результат занятия: Умение создавать небольшие мультфильмы

День второй

Пишем первые скрипты

- Что такое скрипты и как они выглядят?
- Учим первые скрипты
- Учимся управлять персонажем с помощью скриптов

Практическое задание: Научить персонажа говорить, передвигаться

Результат занятия: Изучение простых скриптов

День третий

Работаем с функциями

- Изучение простых функций
- Использование изученной информации на практике
- Закрепление знаний на мини-игре

Практическое задание: Создание первой игры с помощью функций

Результат занятия: Изучение простых функций

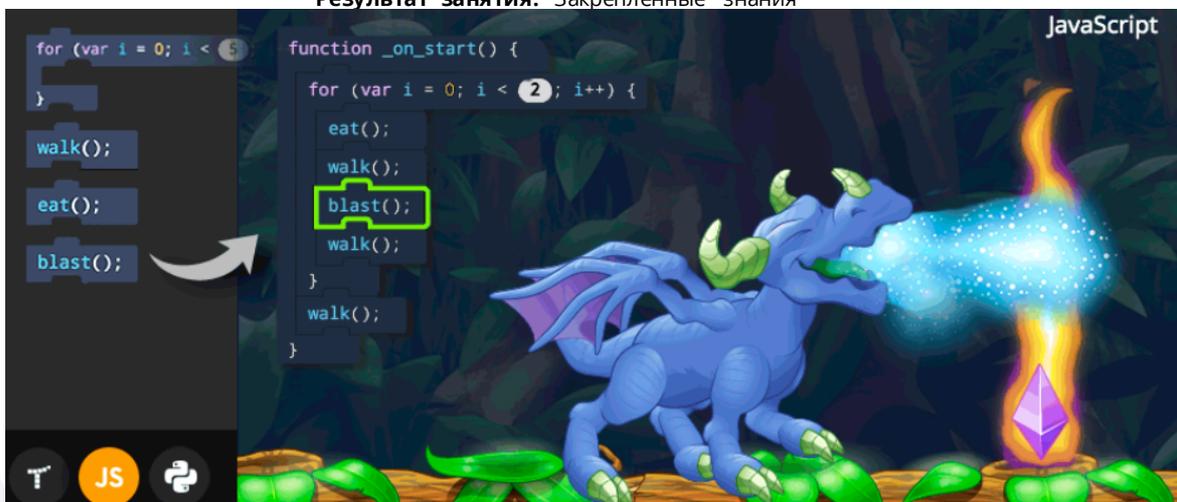
День четвертый

Повторяем и закрепляем полученные знания

- Вспоминаем изученный материал
- Закрепляем пройденные темы, восполняем пробелы
- Проходим мини-игры в Tynker

Практическое задание: Вспоминаем пройденный материал и закрепляем его

Результат занятия: Закрепленные знания



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Ирина Кабанова

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

Программа курса:

День первый

Изучаем условный оператор if/then/else

- Что такое условный оператор? Как он работает?
- Закрепляем полученные знания мини-играми

Практическое задание: создаем пульт управления персонажем

Результат занятия: изучение условного оператора

День второй

Создание игры «Кошки и собаки»

- Проработка анимации
- Проработка звуков
- Использования изученных команд программирования

Практическое задание: Создать игру

Результат занятия: Применение навыков программирования при создании игры

День третий

Создание игры «Машинки»

- Проработка анимации
- Проработка звуков
- Использования изученных команд программирования

Практическое задание: Создать игру

Результат занятия: Применение навыков программирования при создании игры

День четвертый

Закрепление изученного материала, создание личных проектов

- Повторение всех пройденных команд
- Создание собственной игры
- Презентация проектов

Практическое задание: создать свой проект

Результат занятия: презентация своих проектов

