

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей
CODDY



О курсе «Гейм-программирование в Scratch» . Андрей Рудаков

Цель курса: познакомить детей с азами программирования, фундаментом которого будет создание игр, а также работа с анимацией посредством визуальной объектно-ориентированной среды Scratch

Программа курса:

День первый

Знакомство. Основные понятия. Экскурс в мир Scratch.

- Что такое Scratch?
- Разбор интерфейса;
- Работа со спрайтами;
- Костюмы объектов и управление ими.

Задание для работы на уроке: освоение основных элементов среды Scratch.

День второй

Циклы (1 часть).

- Понятие циклов;
- События и работа с ними.

Задание для работы на уроке: применение полученных знаний на примере создания простых игры.

День третий

Переменные. Работа с переменными.

- Что такое переменная?
- Связь переменных с объектами.

Задание для работы на уроке: освоение работы с переменными.

Программа Вашего обучения

Школа программирования для детей
CODDY

О курсе «Гейм-программирование в Scratch» Продолжение.

День четвертый

Циклы (2 часть).

- Сложные циклы;
- Усовершенствование личного проекта, исправление ошибок;

День пятый,

Звуки+сообщения.

- Считывание и распознавание;
- Работа со звуками;
- Усовершенствование полученных знаний.

День шестой

Практические занятия. Создание сложных алгоритмов.

- Работа в программе. Составление алгоритмов;
- Разработка сложных проектов.

Задание для работы на уроке: составление сложных алгоритмов

День седьмой

Работа над ошибками.

- Исправление уже готовых скриптов
- Умение работать с багами.

День восьмой

Применение 3D-элементов

- Как применяется 3D в scratch?
- Работа с пером



Программа Вашего обучения

Школа программирования для детей
CODDY

О курсе «Гейм-программирование в Scratch» Продолжение.

День девятый

Закрепление полученного материала. Процедуры.

Создание процедур;
Усовершенствование полученных знаний.

День десятый, одиннадцатый

Создание своего проекта.

- Работа в программе. Составление алгоритмов;
- Составление индивидуального алгоритма для будущей игры.

Задание для работы на уроке: финальная фаза собственного проекта.
Работа над ошибками.

День двенадцатый

Презентация своего проекта перед родителями

- Заводим аккаунт на сайте и публикуем игру.
- Представление своего конечного продукта с аргументами перед родителями. Удачное завершение.

