

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Рафаил Шарафутдинов

Цель курса: обучение детей основам программирования на примере игр и анимаций

Программа модуля:

День первый

Знакомство с программированием

- Что такое программирование, где применяется
- Что такое алгоритм
- Проходим мини-игры, изучаем первые английские слова
- Изучаем интерфейс программы Tynker

День второй

Графический редактор

- Изучение рисовалки в программе Tynker
- Рисуем разные фигуры, используем наклейки
- Рисуем с использованием полученных знаний солнце
- Рисуем задний фон с домиком

День третий

Первые скрипты

- Учимся добавлять готовых персонажей и задний фон
- Изучаем первые скрипты
- Учим персонажа двигаться по нажатию на него самого
- Учим персонажа говорить

День четвертый

Циклы

- Что такое «циклы» и какие они бывают
- Прохождение мини-игр на цикл repeat
- Использование цикла repeat в проектах для движения



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Рафаил Шарафутдинов

Цель курса: обучение детей основам программирования на примере игр и анимаций

Программа модуля:

День первый

Изучение оставшихся базовых скриптов

- Добавление звуков в игру
- Использование скрипта wait
- Создание анимации «диалог»

День второй

Условный оператор if then

- Прохождение мини-игр на тему условного оператора
- Применение if then в игре
- Создание игры «гонки»

День третий

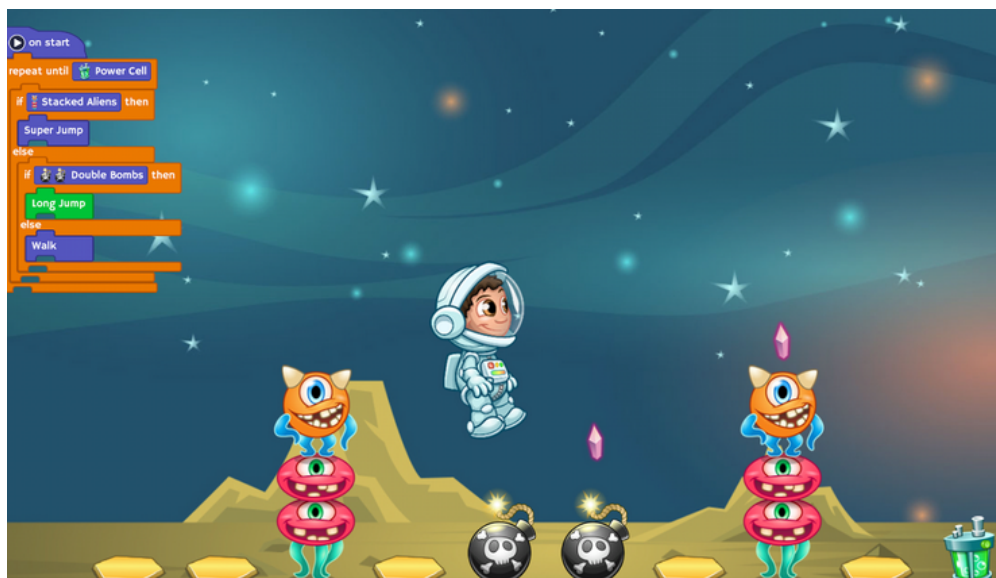
Разбор прописанных персонажей

- Изучение программирования летательных аппаратов
- Функция explosion (взрыв)
- Создание игры «полёт с препятствием»

День четвертый

Сообщения

- Передача сообщений между персонажами
- Создание кнопки
- Создание анимации с использованием кнопок



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Рафаил Шарафутдинов

Цель курса: обучение детей основам программирования на примере игр и анимаций

Программа модуля:

День первый

Оставление следа за персонажем

- Создание передвигающегося героя
- Использование режима drawing
- Регулировка цвета и размера линии, оставляемой персонажем

День второй

Переменные

- Что такое переменные, где они используются
- Создание очков
- Создание игры «найди предмет»

День третий

Создание большой игры

- Создание движущегося космического корабля
- Запуск пуль
- Запуск астероида
- Создание очков

День четвертый

Повторение материала, создание своих игр

- Каждый придумывает игру, обсуждая с преподавателем
- Воплощаем свои проекты, стараясь использовать все пройденные темы
- Презентация проектов родителям

