



О курсе «Программирование для самых маленьких»

Альбина Коротина

Модуль №1 «Основы программирования»

Цель курса:

Изучить основные понятия информатики с помощью решения головоломок, которые учат последовательностям, циклам, условным операторам и многому другому.

Программа курса:

День первый

Цель урока: Выяснить, что не так просто понять, какие именно команды нужно дать компьютеру, чтобы он работал правильно. Выработать у учеников навык по использованию стратегии "проб и ошибок" для решения задачи и поиска подходящего варианта команды. Выучить, что действия по решению задачи должны происходить в строго определенной последовательности.

Изучаемые понятия: последовательности и гибкие последовательности.

День второй

Цель урока: Узнать, что такое команды, и как их можно менять с помощью параметров. Узнать, что команды - это основная инструкция, тогда как параметры - это детали.

Изучаемые понятия: команды и параметры, события.

День третий

Цель урока: Узнать, что такое цикл и понять, почему цикл так важен. Понять, что некоторые последовательности более эффективные и, соответственно, лучше для использования, чем другие. Подумать о примерах ситуаций в обычной жизни, которые можно улучшить с помощью команды цикл.

Изучаемые понятия: циклы, бесконечные циклы и эффективность.

День четвертый

Цель урока: Понять, что программист может создавать действия, которые происходят только при определенных условиях. Предложения с условием «if» («если») описывают действия, которые происходят только если соблюдаются определенные условия. Продемонстрировать, как оператор «если» используется в жизни. Освоить практические навыки креативного подхода к решению задач, включая новые способы решения задач и исправления алгоритмов, в которых могут быть пропущены элементы.

Изучаемые понятия: условные операторы и отладка.

Хотите научить своих детей логическому мышлению?
Приходите, Мы Вам с радостью поможем!





Модуль №2 «Создание мультфильмов на планшетах»

Цель курса:

- Научить ребёнка находить средства, необходимые для решения поставленной задачи;
- Научить ребёнка придумывать цепочки шагов;
- Научить ребёнка анализировать созданный план, находить и исправлять ошибки;
- Научить ребёнка выходить за рамки, а значит, возможность создавать что-то своё.

Программа курса:

День первый	Повторение понятий: последовательности, эффективные и неэффективные последовательности, команды, параметры, циклы, бесконечные циклы и т.д. Повторение иконок в ScratchJr.
День второй	Поиск идей для составления сюжета мультфильма. Создание схемы мультфильма.
День третий	Создание сценария мультфильма в ScratchJr.
День четвертый	Доработка и презентация мультфильма.

Модуль №3 «Создание компьютерных игр»

Цель курса:

- Научить ребёнка находить средства, необходимые для решения поставленной задачи;
- Научить ребёнка придумывать цепочки шагов;
- Научить ребёнка анализировать созданный план, находить и исправлять ошибки;
- Научить ребёнка выходить за рамки, а значит, видеть возможности и средства для того, чтобы придумать собственную компьютерную игру.

Программа курса:

День первый	Подвижные игры «Роботы и Капитаны», «Эмоциональный Я», «Слово «нет» в кармане» и др. Повторение иконок в ScratchJr.
День второй	Знакомство с различными вариантами создания компьютерных игр. Генерация идей.
День третий	Создание своих собственных компьютерных игр.
День четвертый	Доработка и презентация компьютерных игр.