

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Tynker» Екатерина Доржиева

1-й модуль

Цель курса: научиться основным принципам программирования, развить логическое мышление, создать собственные игры, мультфильмы, презентации.

Программа курса:

День первый

Знакомство с программированием

- Знакомство с интерфейсом Tynker
- Добавление и удаление персонажей
- Изучение основных блоков команд

Практическое задание: разработка своего первого проекта в Tynker

Результат занятия: знакомство с языком программирования Tynker

День второй

Циклы

- Повторение пройденного материала
- Учимся использовать циклы
- Знакомимся с условиями выхода из цикла

Практическое задание: научить персонажа ходить

Результат занятия: задание движения персонажей

День третий

Анимация персонажей

- Учимся использовать графический редактор
- Учимся менять костюмы

Практическое задание: научиться изменять персонажа

Результат занятия: создание анимированного персонажа

День четвертый

Создание мультфильма

- Персонажи начинают говорить
- Учимся использовать звуки
- Создаем мультфильм

Практическое задание: применение знаний, полученных в течение модуля



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Tynker» Екатерина Доржиева

2-й модуль

Цель курса: научиться основным принципам программирования, развить логическое мышление, создать собственные игры, мультфильмы, презентации.

Программа курса:

День первый

Повторение

- Повторение материалов первого модуля
- Решение заданий на использование основных блоков

Практическое задание: разобрать задачи

Результат занятия: закрепление пройденного материала

День второй

Условия

- Учимся использовать условие «если, то»
- Создаем пульт управления персонажем

Практическое задание: научить персонажа двигаться, управляя им с клавиатуры

Результат занятия: умение правильно использовать условия

День третий

Первая игра

- Учимся пользоваться блоком сенсоры
- Создаем первую игру «Хищник»

Практическое задание: научиться изменять персонажа

Результат занятия: создание анимированного персонажа

День четвертый

Создание игры «Ферма»

- Повторяем весь пройденный материал
- Создаем игру «Ферма»

Практическое задание: создание итогового проекта

