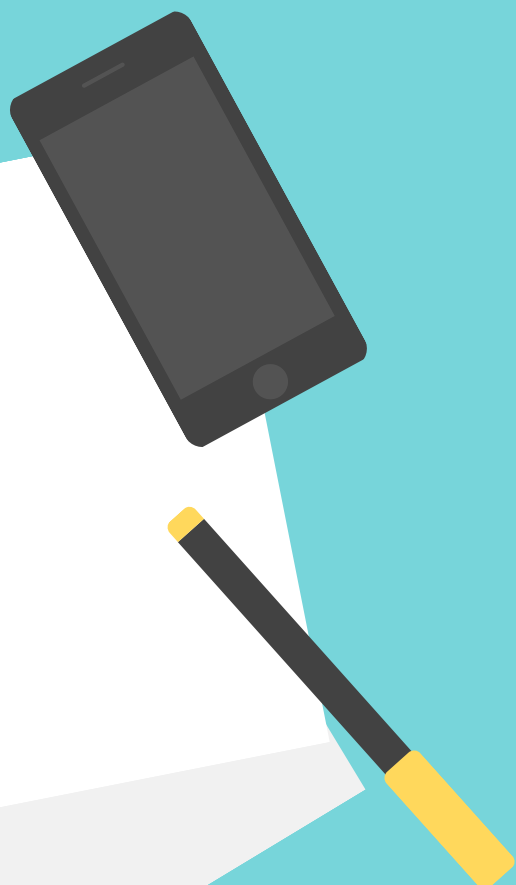




Международная
школа программирования
для детей

ОНЛАЙН-ИНТЕНСИВЫ

Программирование на Python
+
ораторское мастерство



www.coddyschool.com



ПРОГРАММА



ПЕРВЫЙ ДЕНЬ
понедельник

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- введение в Python: сферы применения и возможности данного языка программирования
- основные типы данных, первая программа
- функции print() и input(), знакомство с библиотекой turtle()

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- общение детей между собой и представление программы на ближайшие 2 недели
- интерактив на тему “Как работать в команде?”

ВТОРОЙ ДЕНЬ
вторник

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- ветвление (конструкции if - else)
- вложенные условные конструкции
- консольная игра

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- артикуляционная гимнастика - набор упражнений для идеальной дикции
- игры и упражнения на развитие воображения и творческих способностей участников





ПРОГРАММА



ТРЕТИЙ ДЕНЬ
среда

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- операторы сравнения, тип данных boolean
- каскадные условные конструкции
- циклы while (рисование фигур в turtle)

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- 5 типов публичных выступлений: как понять, что впереди
- способы исследования целевой аудитории
- “Портрет идеального слушателя и идеального клиента игры”
- способы ускорения движения к успеху, которые может использовать человек

ЧЕТВЕРТЫЙ
ДЕНЬ
четверг

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- циклы for
- функции, встроенные методы
- локальные и глобальные переменные (codewards.ru)

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- изучение способов расширения словарного запаса
- написание монофона о своей будущей профессии - текста, все слова которого начинаются на одну букву





ПРОГРАММА



ПЯТЫЙ ДЕНЬ
пятница

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- введение в ООП

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- составление композиции выступления

- подготовка выступления на тему "Зачем нам нужны книги?"

ИТОГИ НЕДЕЛИ

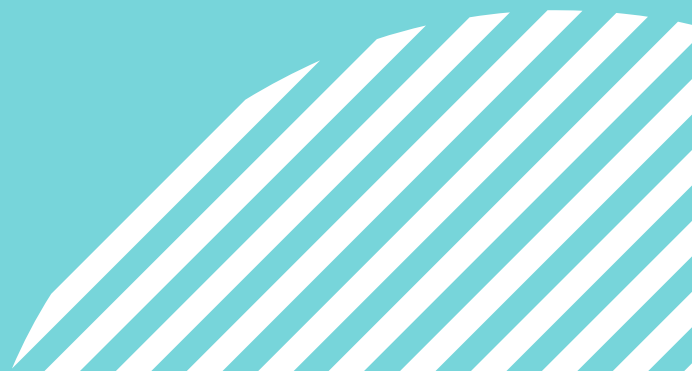
- изучение основ языка программирования Python

- решение задач по программированию низкой и средней сложности

- формирование команды, выявление общих интересов, помимо курса

- разработка плана проекта, выделены первостепенные и второстепенные задачи

- работа над композицией выступления





ПРОГРАММА



ШЕСТОЙ ДЕНЬ
понедельник

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- первые игры, интересные факты о разработке игр в топовых гейм-компаниях
- изучение функции "рекурсия"

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- знакомство с техникой приближения-отталкивания собеседников
- практика ощущения собственных психологических границ
- первая презентация проекта

СЕДЬМОЙ ДЕНЬ
вторник

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- подключение библиотек
- знакомство с rpgame, функции rpgame

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- аргументация - как научиться убеждать и отстаивать свою позицию
- схема аргументированной речи + практика





ПРОГРАММА



ВОСЬМОЙ ДЕНЬ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

среда

- начало проекта “Арканойд”
- создание отдельных файлов усложнения функций игры
- работа над кодом для “кирпичей” и платформы

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- проработка техники речи - разминка перед выступлением + скороговорки
- творческий проект “Моя команда в красках”
- защита творческого проекта

ДЕВЯТЫЙ ДЕНЬ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

четверг

- улучшение алгоритма расчёта траектории движения мяча
- добавление элементов интерфейса в игру

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- дополнение презентации
- тренировка/репетиция
- отработка и обсуждение публичного выступления





ПРОГРАММА



ДЕСЯТЫЙ ДЕНЬ
пятница

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- создание финального файла игры
- тестирование багов
- финальная доработка игры

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

- работа над раскрепощением на сцене
- завершение работы над защитой проекта
- генеральная репетиция

ВЕЧЕРНЯЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА ПЕРЕД РОДИТЕЛЯМИ

ИТОГИ НЕДЕЛИ

- создание своей игры на языке программирования Python
- знание базы данного языка
- дети ознакомились со спецификой публичного выступления и начали формировать свой стиль
- подготовлена и продемонстрирована презентация созданной игры как готового продукта

