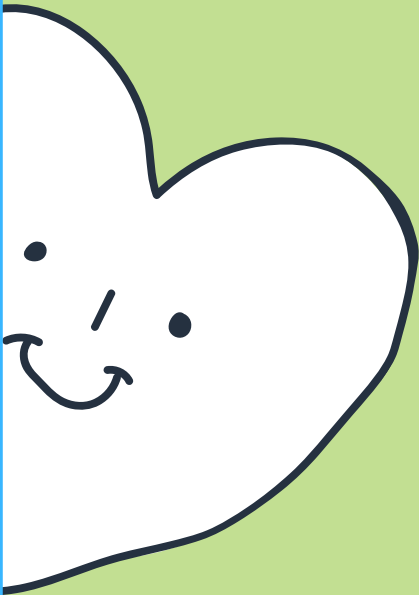
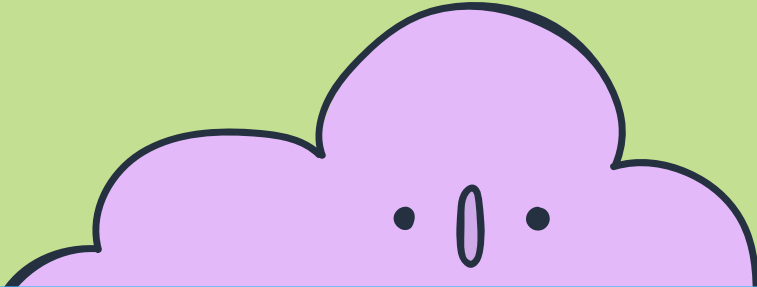
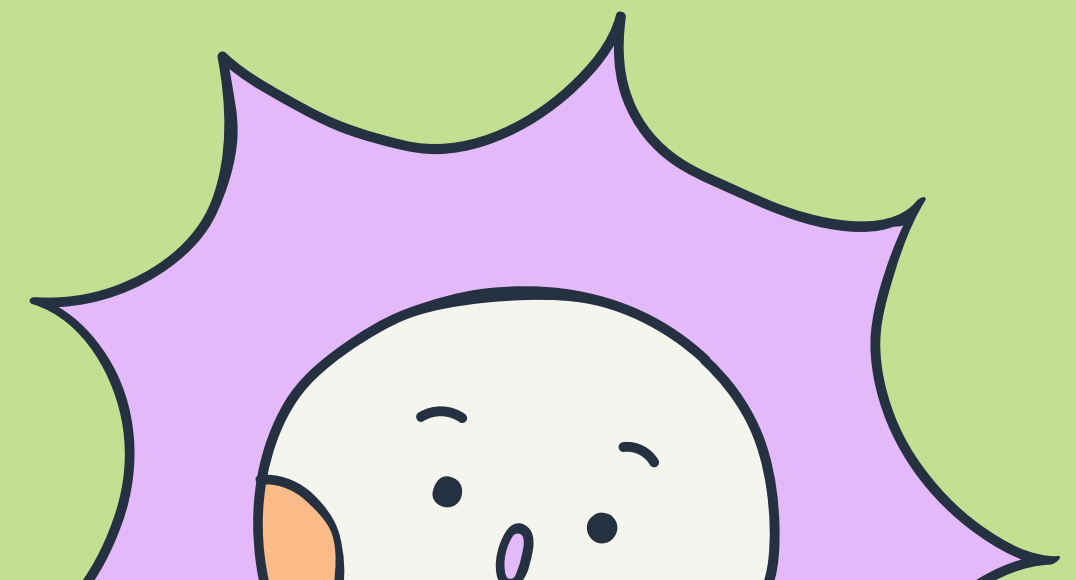




ДИЗАЙН ИГР ДЛЯ МАЛЫШЕЙ: ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ ИГР В SCRATCH

CODDY

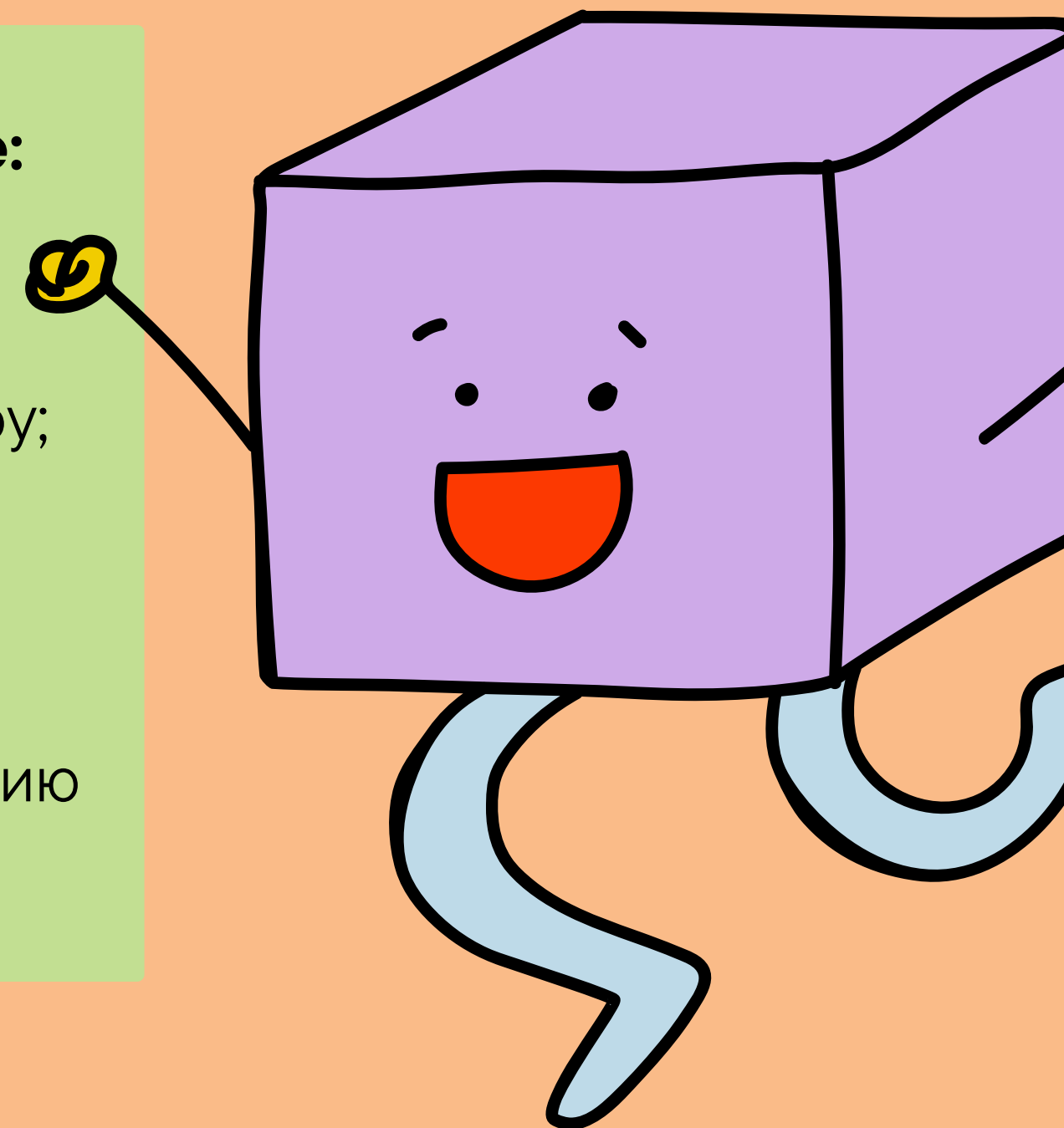
Международная школа
программирования
и дизайна для детей



ДЛЯ КОГО ИНТЕНСИВ?

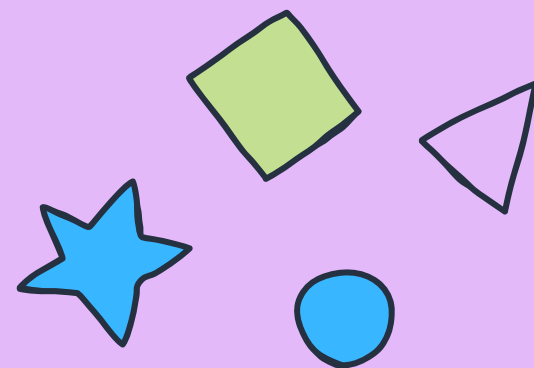
Интенсив разработан для ребят возраста 4-7 лет, которые:

- обладают разными характерами и темпераментами;
- хотят на практике реализовать свои идеи в настоящую игру;
- любят дизайн и желают изучать данное направление;
- имеют математический склад ума – курс поможет развиваться в IT-направлении;
- ученики также получат основы знаний по прототипированию и созданию интерфейсов.



ФОРМАТ ЗАНЯТИЙ

- Онлайн (в режиме реального времени с преподавателем)
- 12 занятий
- 3 раза в неделю по 1 астрономическому часу



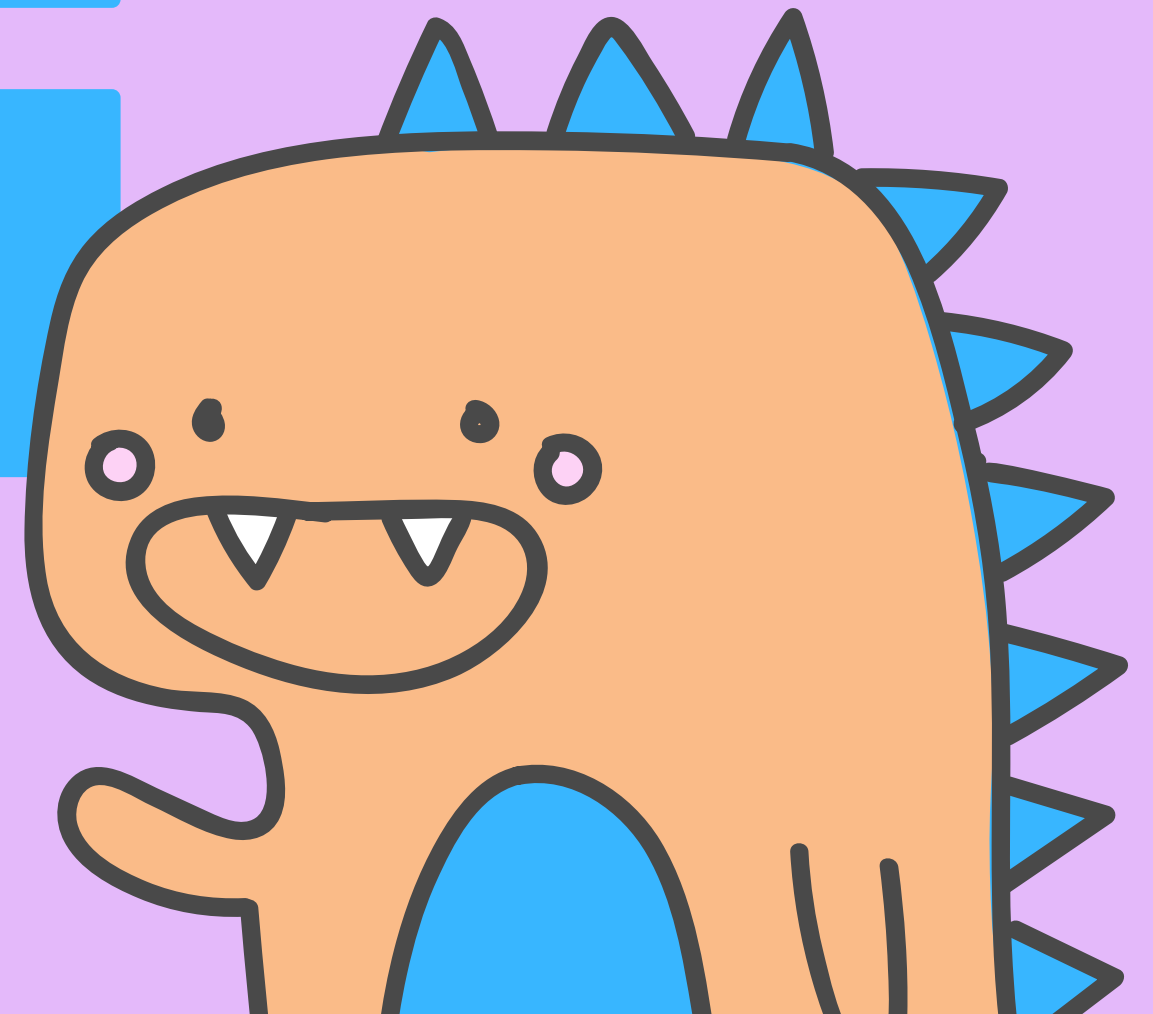
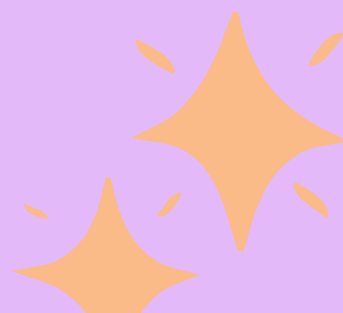
АКТУАЛЬНОСТЬ

01

На интенсиве ребенок узнает «внутреннюю кухню» и первые этапы создания приложений и сайтов – это позволит ему в дальнейшем перейти к углубленному изучению создания игр, сайтов и приложений.

02

Ребенок учится понимать, как грамотно выстраивать создание игры с самого начала, а практические навыки сразу применит в ScratchJr.



АКТУАЛЬНОСТЬ

CODDY

03 Программа является комплексной – охватывает и творческий этап создания своего проекта, и технические составляющие. Это позволяет ребенку освоить как цифровые, так и мягкие навыки.

04 Курс подойдет как детям, желающим в будущем связать свою жизнь с программированием, так и ребятам, которым интересен дизайн.

05 На занятиях дети учатся грамотно выстраивать свои мысли и решать задачи из обычной жизни.

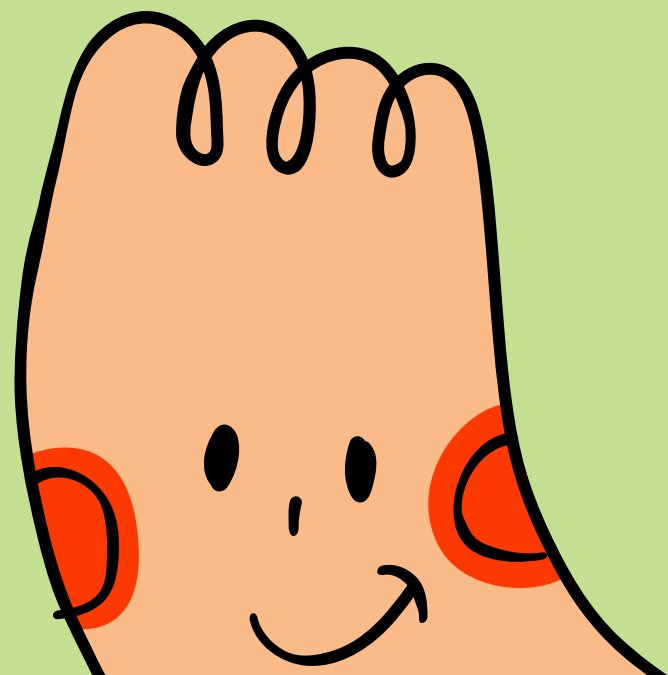


ЧТО ТАКОЕ SCRATCH?

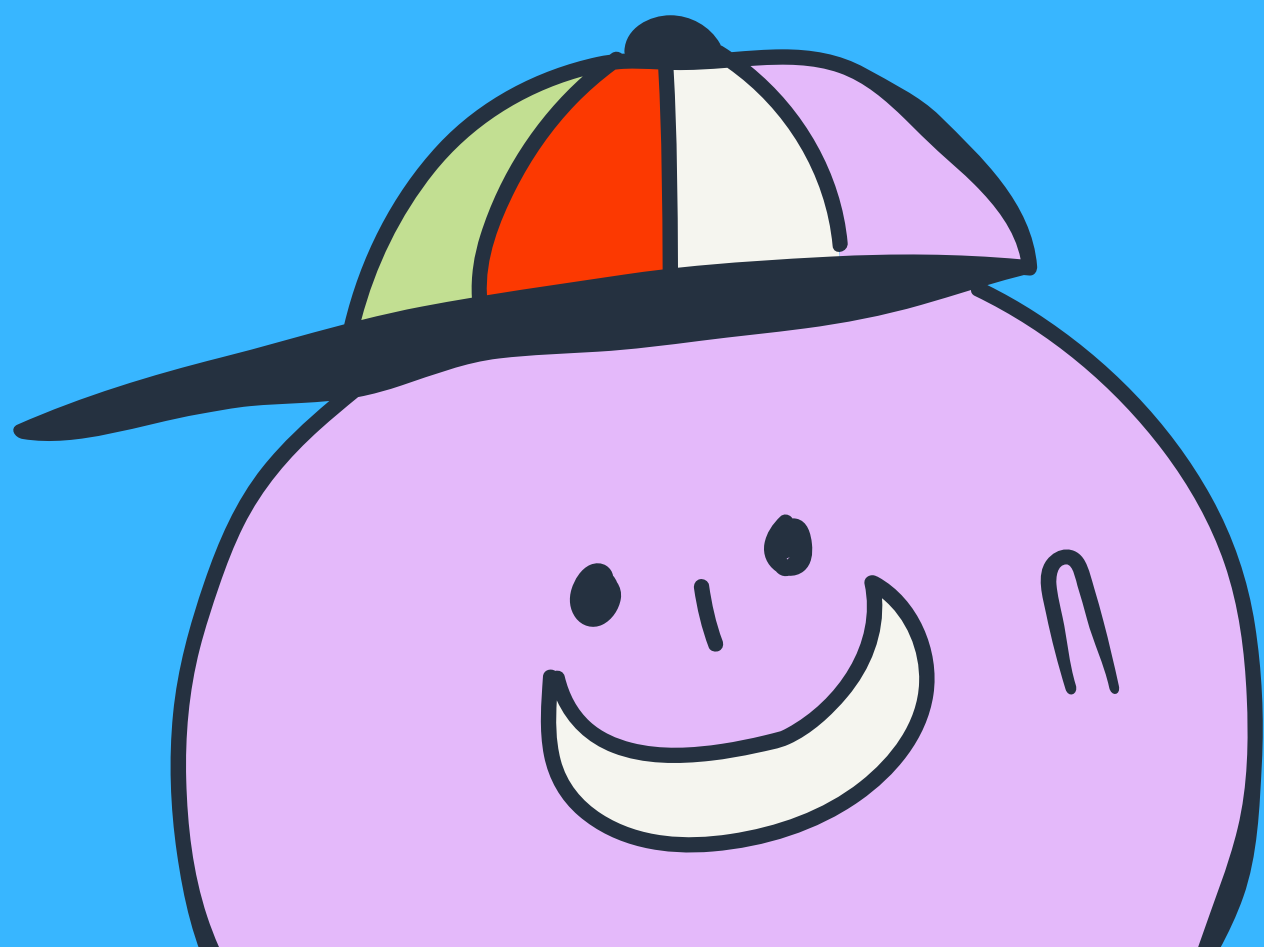
CODDY

Создание игр в ScratchJR – это блочное программирование, где каждый ребенок будет собирать код как в «лего».

Это базовые навыки программирования, которые пригодятся ребенку при изучении более сложных языков программирования.



ЧТО ТАКОЕ ДИЗАЙН- МЫШЛЕНИЕ



Дизайн-мышление позволяет детям развить творческие способности и креативное мышление при помощи создания игр на бумаге, прототипирования и поиска нестандартных решений, реализации идей в проекты.

Создание прототипов помогает детям изучать основы создания игр и приложений изнутри, что упрощает техническое составление будущих материалов для своих IT-проектов – игр, сайтов, приложений. А изучение таких понятий, как «эмпатия» и «рефлексия» пригодится каждому человеку и в обычной жизни.

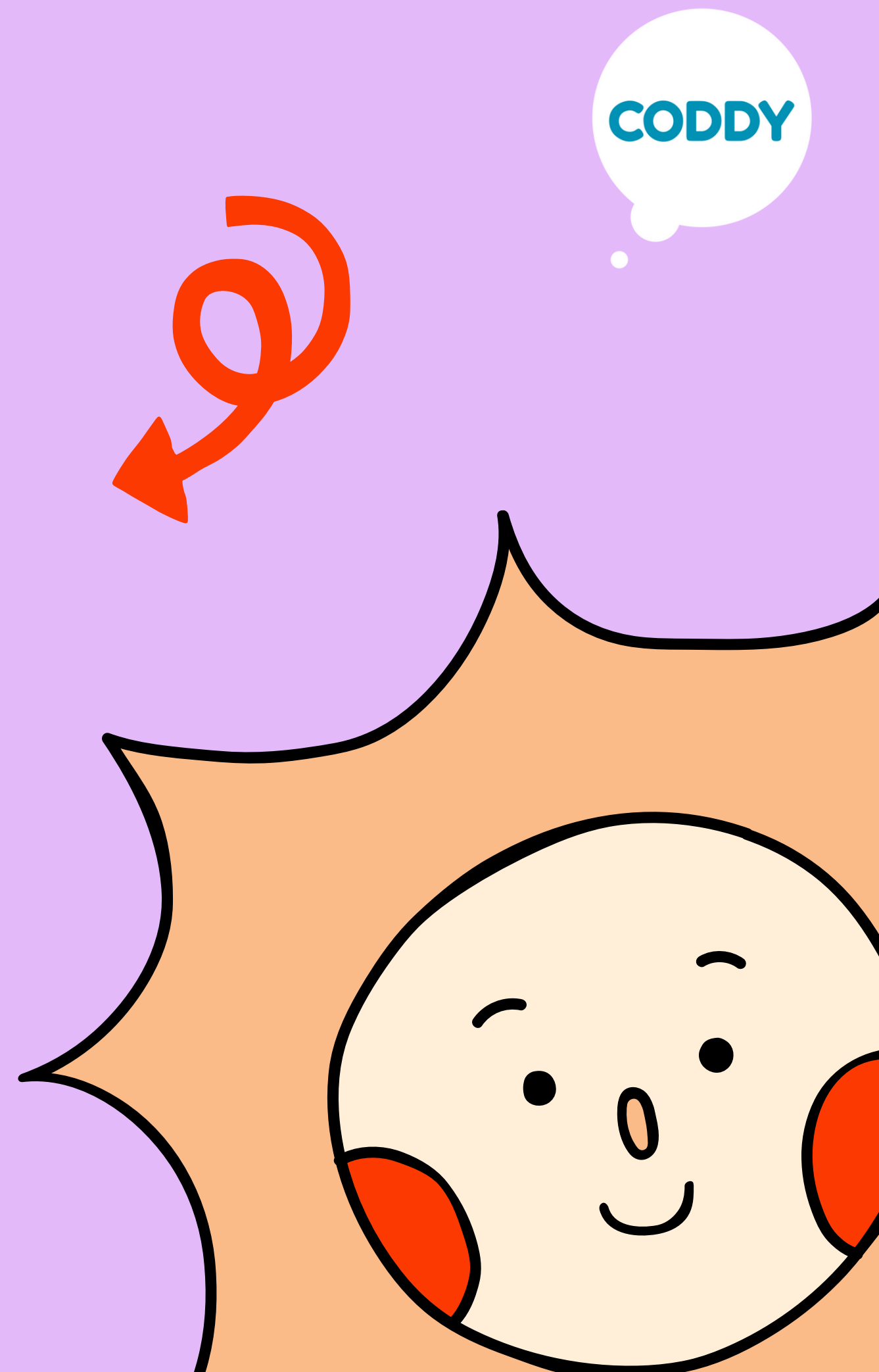
ЦЕЛИ ИНТЕНСИВА

CODDY

01 Получить основы алгоритмических знаний с помощью ScratchJR – программы блочного программирования.

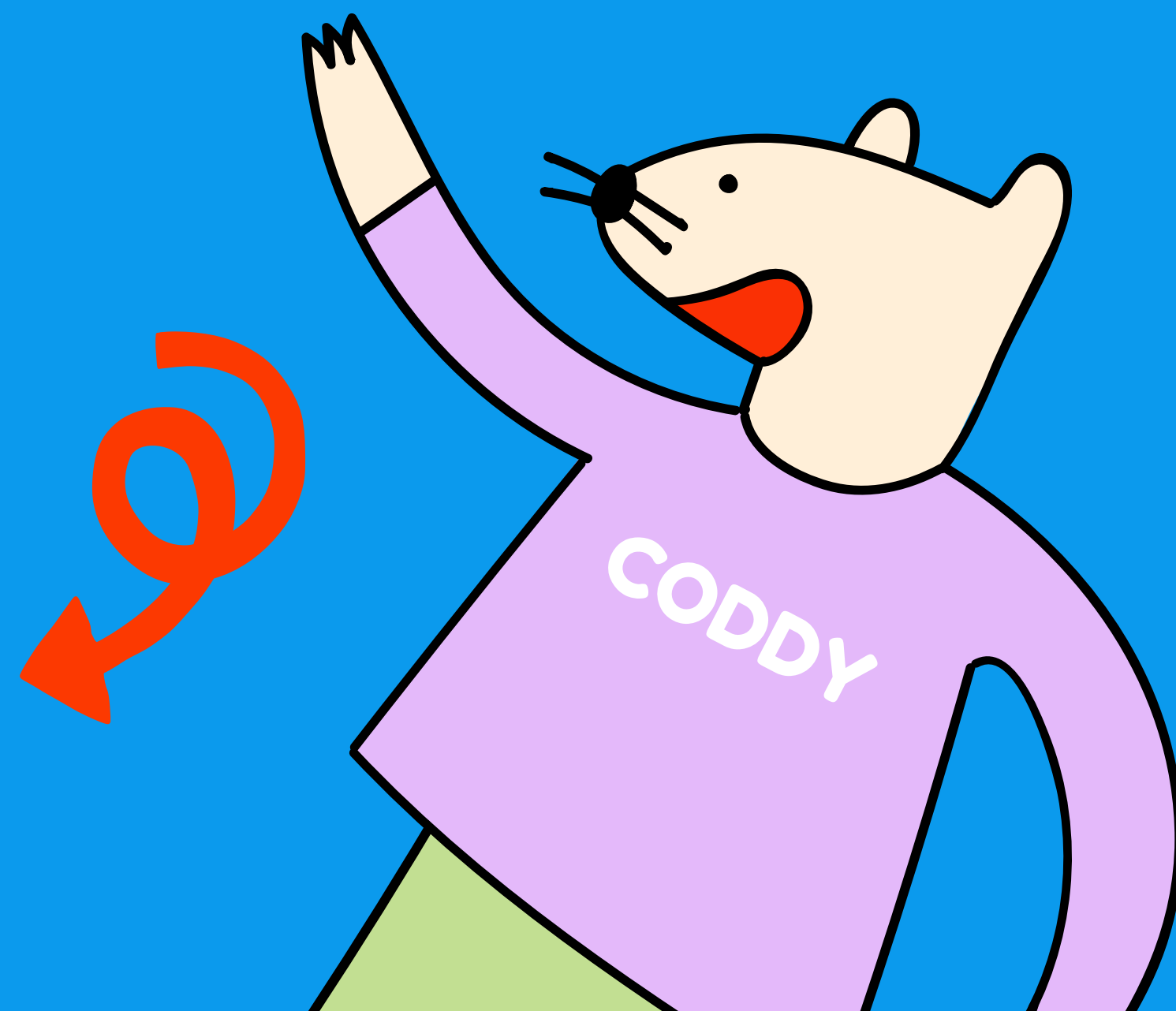
02 Познакомиться с основными понятиями и задачами дизайн-мышления.

03 На практике изучить первые этапы создания своего IT-проекта на основе знаний о программировании и дизайн-мышлении.



- получают базовые понятия по дизайну-мышлению и созданию прототипов;
- изучат понятия «эмпатия», «рефлексия», «проблема и решение», «мозговой штурм»;
- изучат основы создания алгоритмов в программе ScratchJr, познакомятся с понятием переменной;
- научатся формулировать свои идеи, а затем воплощать их на языке прототипа и в программировании;
- создадут прототип своей игры на бумаге;
- сделают свою первую игру в Scratch с героями и алгоритмами.

НА ИНТЕНСИВЕ ДЕТИ:





ПРЕИМУЩЕСТВА ИНТЕНСИВА

01

Много практических задач и заданий на развитие внимания, творческого и логического мышления.

02

Интенсив дает базу для дальнейшего развития и в дизайне, и в программировании.

03

Занятия проходят в игровой форме.



ПРИБРЕТАЕМЫЕ НАВЫКИ

Интенсив позволит развить:

- творческие способности при помощи создания игр на бумаге;
- алгоритмическое, логическое мышление через решение практических задач;
- навыки проектной работы путем создания творческого проекта;
- умение работать в команде и навыки коммуникации;
- грамотность речи и навыки ораторского мастерства путем презентации своего проекта.



CODDY

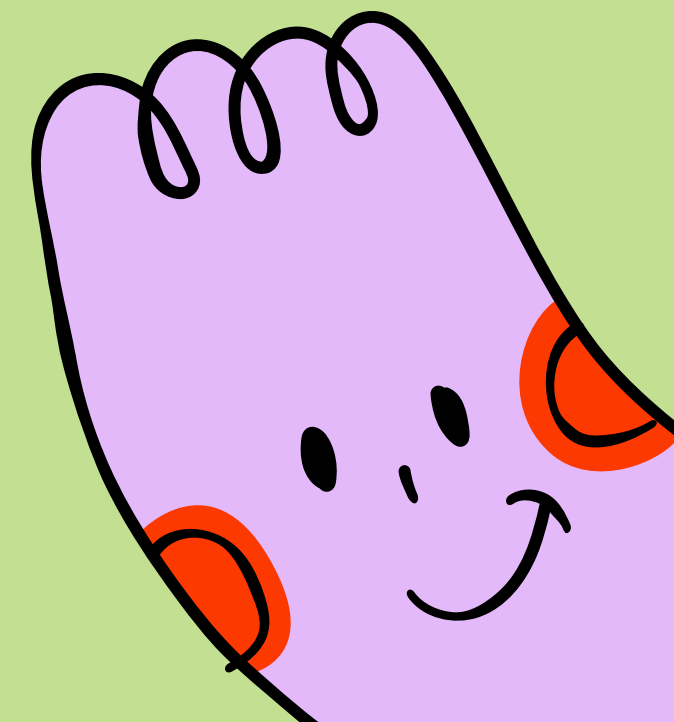




CODDY

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ?

- Установите на компьютере программу ScratchJr
- А также подготовьте бумагу и карандаши



ПРОГРАММА ИНТЕНСИВА

Урок 1. Знакомство с программой Scratch. Основы создания игры.

- Знакомство с детьми
- Изучение основ программы ScratchJr
- Добавление героя
- Добавление фона
- Создание простых алгоритмов для героев (движение)



CODDY

- Что такое дизайн-мышление
- Эмпатия, рефлексия, проблемы и решения
- Задания на развитие внимания и логики
- Практические задания на бумаге на закрепление тем

Урок 2. Знакомство с дизайн-мышлением.



ПРОГРАММА ИНТЕНСИВА

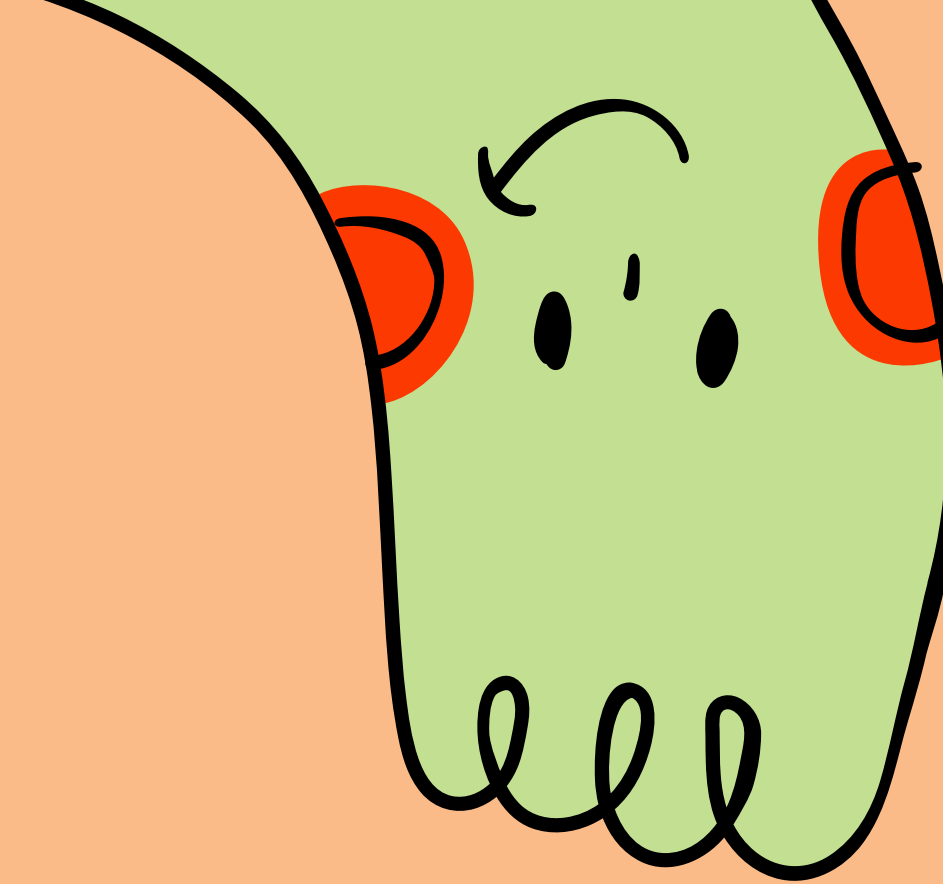
Урок 3. Создание идеи своей игры.

- Задания на развитие внимания и логики
- Создание идеи игры
- Создание своего «идеального» главного героя для игры
- Создание основных элементов игры на бумаге



Урок 4. Создание своего героя в программе ScratchJr.

- Изучение основ рисования в ScratchJr
- Изучение геометрических фигур и работы с ними в программе
- Создание своих героев с помощью полученных знаний



CODDY

ПРОГРАММА ИНТЕНСИВА

Урок 5. Создание героя и элементов игры.

- Повторение пройденного материала
- Создание своего главного героя в программе ScratchJr
- Создание основных элементов игры внутри программы



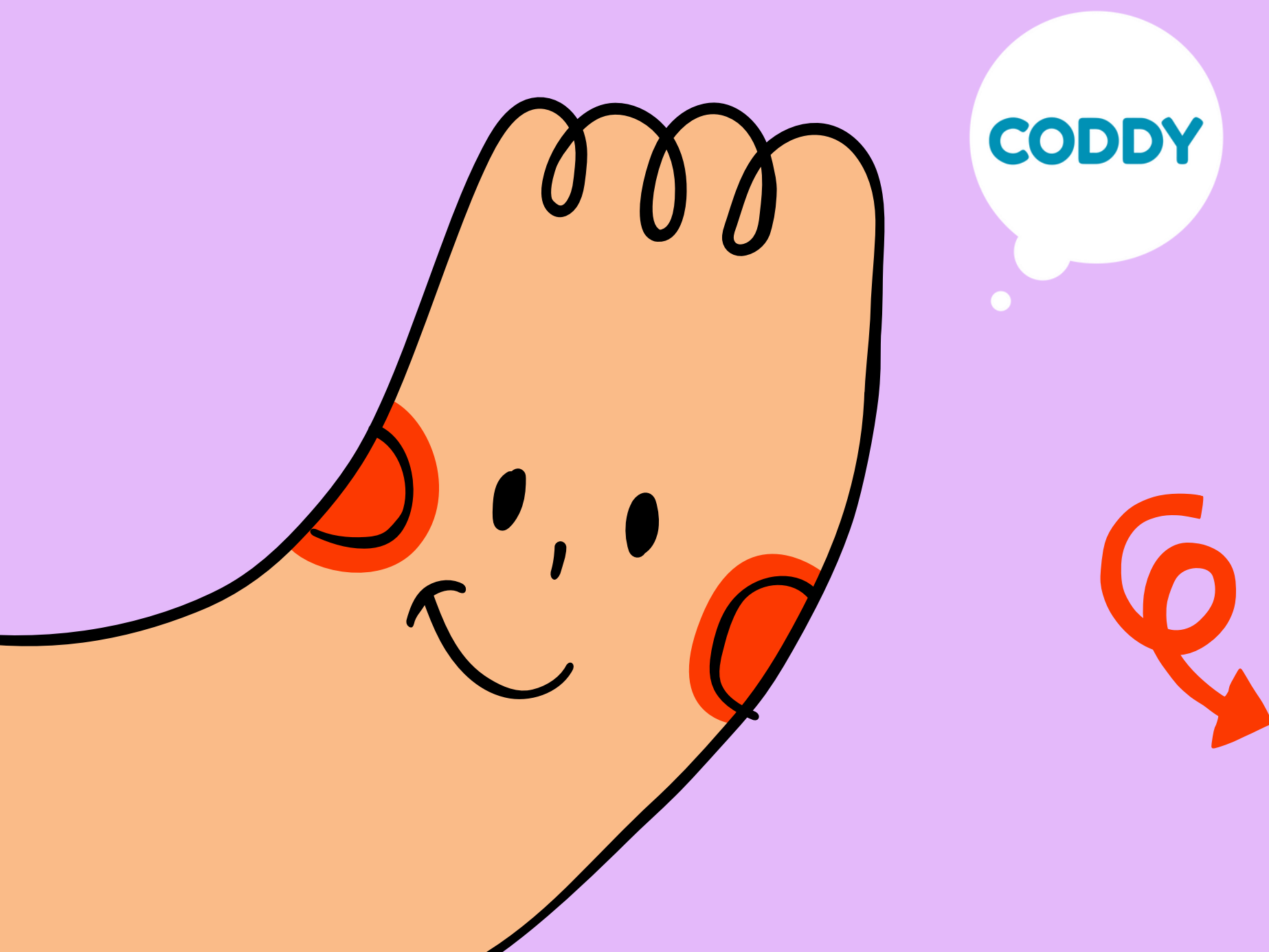
CODDY

- Задания на развитие внимания и логики
- Изучение основ создания прототипов
- Создание своих прототипов на бумаге

Урок 6. Основы создания прототипов игры.



ПРОГРАММА ИНТЕНСИВА



Урок 7. Создание прототипа игры на бумаге.

- Задания на развитие внимания и логики
- Изучение стандартных элементов и экранов различных игр
- Продолжение создания своего прототипа игры на бумаге

Урок 8. Создание кнопок управления для игры.

- Создание кнопок управления для своей игры на планшете
- Создание алгоритмов для кнопок управления

ПРОГРАММА ИНТЕНСИВА

Урок 9. Новые герои и алгоритмы в игре.

- Изучение темы «Проблемы и их решения»
- Глубокое изучение понятия «эмпатия в обычной жизни и в программировании»
- Практическое решение задач по теме занятия



CODDY

- Усовершенствование своей игры на планшете
- Добавление дополнительных героев
- Создание алгоритмов для новых героев

Урок 10. Эмпатия в жизни и в IT.



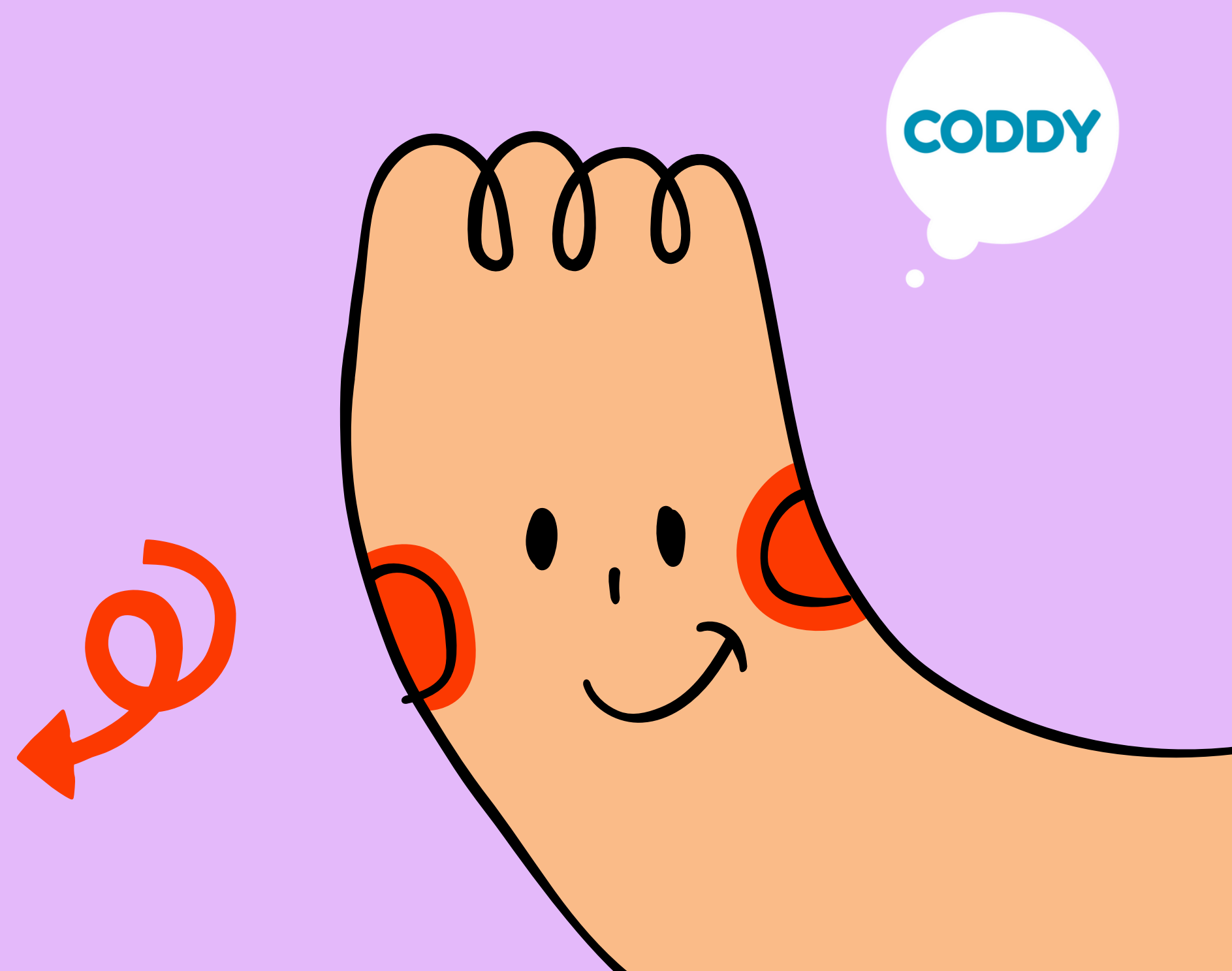
Урок 11. Переменные в программировании игры.

- Финальные штрихи и доработка игры
- Изучение элемента «переменная»
- Создание алгоритмов через переменную для «победы»

Урок 12. Презентация проектов.

- Повторение всех пройденных материалов
- Подготовка к презентации проектов
- Презентация проектов

ПРОГРАММА ИНТЕНСИВА



ДАЛЬНЕЙШИЕ РЕКОМЕНДУЕМЫЕ КУРСЫ:

- Программирование в Scratch
- Дизайн-мышление
- Веб-программирование и курсы по созданию сайтов
- Курсы по графическому дизайну

CODDY



CODDY

ОБУЧЕНИЕ

С РЕЗУЛЬТАТОМ!

The CODDY logo is displayed inside a white speech bubble with a small tail pointing towards the bottom left. The logo itself consists of the word "CODDY" in a bold, blue, sans-serif font.

Оставьте заявку:

- на сайте www.coddyschool.com
- по телефону 8 (495) 106-60-11

Напишите нам:

- info@coddyschool.com

