

## О курсе «Создание игр в Scratch». Модуль 1.

### Юлия Федякова

**Цель курса:** Изучить основы визуального языка программирования Scratch с целью заложить базу для дальнейшего освоения любого другого полноценного языка программирования

### Программа курса:

#### День первый

##### Знакомство со Scratch:

- основные понятия (что такое Scratch, программа, алгоритм и т. д.)
- знакомство с интерфейсом среды
- координатная сетка
- работа со спрайтами и костюмами героя

**Результат занятия:** знакомство со Scratch и начало программирования, создание

первых персонажей

#### День второй

##### Циклы и сенсоры:

- понятие цикла
- понятие сенсора и их виды
- события

**Результат занятия:** применение полученных знаний на примере создания

простой игры

#### День третий

##### Переменные

- понятие переменных
- арифметические операции
- использование переменных в создании игр

**Результат занятия:** усовершенствование игры с помощью новых знаний о

переменных

#### День четвертый

##### Звуки и сообщения

- работа со звуками
- передача сообщений между персонажами
- закрепление всего пройденного материала и работа над ошибками

**Результат занятия:** продолжение работы над игрой и подготовка проекта к

финальной сессии



## О курсе «Создание игр в Scratch». Модуль 2.

**Юлия Федякова**

**Цель курса:** Продолжить изучение визуального языка программирования Scratch. Создание своих первых игр.

### Программа курса:

#### День первый

##### Анимация в Scratch:

- добавление новых героев и фона
- рисуем своих героев и свой фон
- анимация

**Результат занятия:** создание простенького мультфильма

#### День второй

##### Игра «Змейка»:

- работа со спрайтами
- столкновение с препятствием
- управление персонажем с помощью клавиш

**Результат занятия:** создание игры «Змейка»

#### День третий

##### Продолжаем работу над игрой:

- добавляем яблоко
- сложные траектории
- создание уровней игры

**Результат занятия:** добавление новых правил и совершенствование игры

«Змейка»

#### День четвертый

##### Игра «Котенок на минном поле»:

- подготовка сцены и персонажей
- знакомство с таймером
- повторение пройденного в течение модуля материала

**Результат занятия:** создание игры «Котенок на минном поле»





# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр в Scratch». Модуль 3.

**Юлия Федякова**

**Цель курса:** Продолжаем создавать игры на Scratch. Изучаем применение Scratch в реальной жизни.

### Программа курса:

#### День первый

##### Создание игры-платформер:

- Обсуждение сценария игры
- подготовка спрайтов и игровой сцены с препятствиями
- понятие скорости

**Результат занятия:** создание игры-платформер

#### День второй

##### Усложняем игру-платформер:

- добавление очков
- добавление уровней

**Результат занятия:** продолжение работы над созданием платформера

#### День третий

##### Применение Scratch в жизни:

- вспоминаем переменные и арифметические операции

**Результат занятия:** создание калькулятора в Scratch

#### День четвертый

##### Игра «Камень, ножницы, бумага»:

- понятие случайного числа
- повторение пройденного материала и работа над ошибками

**Результат занятия:** создание игры «Камень, ножницы, бумага»

SCRATCH