

О курсе «Гейм-программирование в Scratch» (два месяца) Андрей Рудаков

Цель курса: познакомить детей с азами программирования и анимации на примере создания игр в визуальной объектно-ориентированной среде Scratch.

Программа курса:

День первый

Знакомство. Основные понятия. Экскурс в мир Scratch.

- Что такое Scratch?
- Разбор интерфейса;
- Работа со спрайтами;
- Костюмы объектов и управление ими.

Задание для работы на уроке: освоение основных элементов среды Scratch.

День второй

Циклы (первая часть).

- Понятие циклов;
- События и работа с ними.

Задание для работы на уроке: применение полученных знаний на примере создания простых игры.

День третий

Переменные. Работа с переменными.

- Что такое переменная?
- Связь переменных с объектами.

Задание для работы на уроке: освоение работы с переменными.

The Scratch logo, featuring the word 'SCRATCH' in a stylized, bubbly, orange font with a white outline and a slight shadow effect.

Программа Вашего обучения

Школа программирования для детей
CODDY

О курсе «Гейм-программирование в Scratch» - продолжение

День четвертый

Циклы (вторая часть).

- Сложные циклы;
- Усовершенствование личного проекта, исправление ошибок;

День пятый

Звуки и сообщения.

- Считывание и распознавание;
- Работа со звуками;
- Усовершенствование полученных знаний.

День шестой, седьмой

Практические занятия. Создание своего проекта.

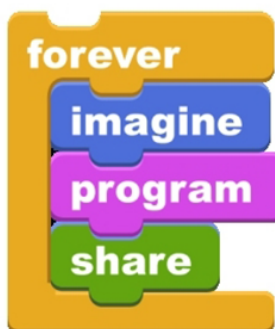
- Работа в программе. Составление алгоритмов;
- Составление индивидуального алгоритма для будущей игры.

Задание для работы на уроке: финальная фаза собственного проекта.
Работа над ошибками.

День восьмой

Презентация своего проекта перед родителями

- Заводим аккаунт на сайте и публикуем игру.
- Представление и защита конечного продукта перед родителями.
Удачное завершение.



SCRATCH

Начните реализовывать свои проекты со Scratch!