

О курсе «Основы программирования для самых маленьких». 1-й модуль Карина Уракова

Цель курса: научиться основным принципам компьютерной логики и программирования с помощью ScratchJr.

Программа курса:

День первый

Изучение взаимосвязи между программным кодом и действиями персонажа на примере «Пиктомир».

Практическое задание: работа в «Пиктомир».

День второй

Изучение среды программирования

- Знакомство с интерфейсом ScratchJr
- Изучение основных блоков команд в ScratchJr
- Добавление и удаление персонажей
- Создание анимации в ScratchJr

Практическое задание: разработка своего первого проекта в ScratchJr, создание анимации.

День третий

- Повторение пройденного материала
- Разработка своих персонажей и сцен
- Использование команды повторения

Практическое задание: создание анимации в ScratchJr.

День четвертый

- Повторение пройденного материала
- Изучение способов управления персонажами с помощью устройств ввода

Практическое задание: создание итогового проекта модуля в ScratchJr

