

Курс «Основы программирования для самых маленьких» Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

Программа курса:

1-ый модуль.

День первый

Знакомство с программированием.

- Знакомство со ScratchJr
- Введение понятия программирование
- Изучение блока движение в ScratchJr
- Изучение блоков внешнего вида ScratchJr
- Создание первой мини-игры

Практическое задание: Создание первого проекта в ScratchJr

День второй

Что такое цикл?

- Изучение блока оранжевого цвета в ScratchJr
- Понятие «Цикл» = Повторение
- Создание мультфильма с использованием «циклов» и «скорости».

Практическое задание: Создание мультфильма «Гонки».

День третий

Новые пусковые блоки.

- Изучение новых пусковых блоков
- Практическое использование новых пусковых блоков
- Создание подводного мира

Практическое задание: Создание мира, где герой сможет себя накормить.

День четвертый

Создание собственного фона

- Повторение пройденного материала
- Изучение редактора для создания собственного фона
- Создаем фон «Лабиринт»
- Создание мультфильма «Лабиринт»

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

2-ой модуль.

День первый

Работа с редактором.

- Изучение редактора
- Учимся рисовать своих героев
- Осваиваем основные геометрические фигуры в ScratchJr
- Создание мультфильма с использованием своих персонажей.

Практическое задание: Создание мультфильма с использованием своих персонажей.

День второй

Алгоритм.

- Повторение пройденного материала
- Что такое алгоритм? Исполнитель? Цикл?
- Создание мультфильма с большим количеством героев в ScratchJr с использованием всех изученных ранее блоков.

Практическое задание: Создание мультфильма с большим количеством героев

День третий

Переключение между сценами.

- Изучаем понятие «таймер»
- Осваиваем «красный блок», учимся программировать героя так, чтобы он открывал и закрывал глаза.
- Создание мультфильма из двух сцен «Пробуждение».

Практическое задание: Создание мультфильма из двух сцен «Пробуждение».

День четвертый

Создание своей мини игры.

- Повторение пройденного материала
- Изучение типов мини-игр
- Создание первой мини-игры через единый алгоритм
- Разработка собственной мини-игры в ScratchJr с использованием изученных блоков.

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

3-ий модуль.

День первый

Моя первая игра.

- Повторение пройденного материала за 2 модуль
- Изучение новых пусковых блоков «конверты-письма»
- Создание кнопок управления для героя
- Создание своей игры в ScratchJr

Практическое задание: Создание своей игры в ScratchJr

День второй

Моя вторая игра.

- Повторение пусковых блоков «конверты-письма»
- Повторение темы «Как создать собственного героя и фон?»
- Создание игры «Поймай в коробку» в ScratchJr

Практическое задание: Создание игры «Поймай в коробку» в ScratchJr

День третий

Понятие «Диалог»

- Повторение пройденного материала
- Изучение зеленого блока
- Узнаем что такое «Диалог»
- Создание мультфильма с диалогами между героев

Практическое задание: Создание мультфильма «Пришелец и его новые друзья»

День четвертый

Закрепление понятия Диалог.

- Повторение пройденного материала
- Создание мультфильма из нескольких сцен с использованием всех изученных блоков

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

4-ый модуль.

День первый

Цифры и числа.

- Повторение материала за 3 модуль
- Игры на изучение цифр и чисел
- Создание игры «Веселый счет» в ScratchJr

Практическое задание: Создание игры «Веселый счет» в ScratchJr

День второй

Буквы и слова

- Изучение понятия «Алфавит»
- Игры «Слово на букву...»
- Создание игры «Слова» в ScratchJr

Практическое задание: Создание игры «Слова» в ScratchJr

День третий

Дальше-больше.

- Повторение пройденного материала
- Углубленное изучение редактора, создание пиратов
- Создание мультфильма «В поисках сокровищ» в ScratchJr

Практическое задание: Создание мультфильма «В поисках сокровищ» в ScratchJr

День четвертый

Геометрические фигуры.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Знакомство с понятием «Ассоциация»
- Игра в ассоциации
- Создание проекта «Геометрические фигуры и те, кто на них похож» в ScratchJr

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

5-ый модуль.

День первый

Логика и смекалка в программировании.

- Повторение материала за 4 модуль
- Развитие логических навыков
- Решение головоломок
- Создание мини-игры ScratchJr «Соревнование».

Практическое задание: Создание мини-игры ScratchJr «Соревнование»

День второй

«Изобрази в программе».

- Повторение пройденного материала
- Изучение понятия «Макет-проект»
- Создание игры на бумаге
- Воплощение своей нарисованной игры в ScratchJr

Практическое задание: Воплощение своей нарисованной игры в ScratchJr

День третий

Игры против Мультфильмов.

- Повторение пройденного материала
- Повторение понятия «Макет-проект»
- Создание 1 сцены мультфильма на бумаге
- Воплощение своего нарисованного мультфильма в ScratchJr

Практическое задание: Воплощение своего нарисованного мультфильма в ScratchJr

День четвертый

Потеряшка.

- Повторение пройденного материала, проверка домашнего задания
- Создание мультфильма «Потеряшка»

Практическое задание: Создание мультфильма «Потеряшка»

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

6-ой модуль.

День первый

Логика и смекалка в программировании.

- Повторение материала за 4 модуль
- Развитие логических навыков
- Решение головоломок
- Создание мультфильма из нескольких сцен «Вот это удар». Используем все изученные материалы.

Практическое задание: Создание мультфильма из нескольких сцен «Вот это удар».

День второй

«Путешествуем по морям вместе с компасом»

- Повторение пройденного материала
- Изучаем особенности перехода мультфильма с одной сцены на другую
- Повторение блоков, которые нам помогут создавать длинные мультфильмы
- Воплощение своих идей на основе придуманного мультфильма вместе с преподавателем.

Практическое задание: Воплощение своих идей на основе придуманного мультфильма вместе с преподавателем.

День третий

Времена года.

- Решение заданий на тему «Времена года»
- Воплощение разных времен года в программе
- Создание мультфильма «Я и 4 времени года».

Практическое задание: Создание мультфильма «Я и 4 времени года».

День четвертый

Службы помощи.

- Изучаем различия между «Полиция», «Пожарные», «Спасатели»
- Изучаем их особенности в работе
- Создание мультфильма с одной из выбранных профессий.

Практическое задание: Создание мультфильма с одной из выбранных профессий.

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

7-ой модуль.

День первый

Halloween.

- Изучаем праздник.
- Придумываем «страшных героев»
- Создаем мультфильм «Чердак с приведениями».

Практическое задание: Создаем мультфильм «Чердак с приведениями».

День второй

Halloween.

- Создаем тематических героев.
- Рисуем и фантазируем вместе.
- Создаем мультфильм на основе творческих желаний ученика.

Практическое задание: Создаем мультфильм на основе творческих желаний ученика.

День третий

Halloween.

- Создаем тематических героев для игры
- Рисуем и фантазируем вместе.
- Создаем игру на основе творческих желаний ученика «Собери все конфеты/тыквы/приведения и т.д.»

Практическое задание: Создаем игру на основе творческих желаний ученика «Собери все конфеты/тыквы/приведения и т.д.»

День четвертый

Halloween.

- На основе созданных героев создаем «Самый страшный лабиринт»
- Вспоминаем тему «Сам рисую фон»
- Создаем длинный единый алгоритм для прохождения нескольких уровней нашей игры.

Практическое задание: Создаем длинный единый алгоритм для прохождения нескольких уровней нашей игры.

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

8-ой модуль.

День первый

Новый год- веселый праздник.

- Вспоминаем как работает редактор
- Рисуем тематических героев- Дед Мороз, Снегурочка, Снеговик, Подарки, Новогодняя Елка и т.д. ориентиры на фантазию ученика
- Создание мультфильма с использованием созданных персонажей.

Практическое задание: Создание мультфильма с использованием созданных персонажей.

День второй

Новый год.

- Создаем игру «Дед Мороз и потерянные подарки»
- Программирование кнопок, с помощью ранее изученных блоков
- Практика изученных навыков в создании игр.

Практическое задание: Создаем игру «Дед Мороз и потерянные подарки»

День третий

Новый год.

- Создание мультфильма «Каждый сегодня получит подарок»
- Практика изученных навыков в создании мультфильма.

Практическое задание: Создание мультфильма «Каждый сегодня получит подарок»

День четвертый

Новый год.

- Создание мультфильма-игры «Что же мне подарил Дед Мороз»
- Практика изученных навыков в создании мультфильма.

Практическое задание: Создание мультфильма-игры «Что же мне подарил Дед Мороз».

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

9-ый модуль.

День первый

Что такое телепорт?

- Изучение различных игр с «перемещением» героев»
- Практическое использование навыков.
- Создание мини-игры «Телепорт»

Практическое задание: Создание мини-игры «Телепорт»

День второй

Найди меня.

- Изучение различных игр с «поиском героев»
- Практическое использование навыков.
- Создание мини-игры «Найди меня»

Практическое задание: Создание мини-игры «Найди меня»

День третий

Кто-то здесь предатель.

- Изучение различных игр на тему «Найди лишнего»
- Практическое использование навыков
- Создание мини-игры «Найди лишнего»

Практическое задание: Создание мини-игры «Найди лишнего»

День четвертый

«Звездные войны»

- Повторение изученного материала.
- Создание игры из нескольких уровней с переходами на слайды «Выиграл», «Проиграл»
- Создание игры «Звездные войны».

Практическое задание: Создание игры «Звездные войны».

Курс «Основы программирования для самых маленьких»

Автор: Ушакова Вероника.

Цель курса: Научиться основным принципам программирования с помощью ScratchJr. Развить аналитические способности и логику. Подготовиться к дальнейшему изучению программирования.

10-ый модуль.

День первый

Давай фантазировать. Теперь ты учитель- я ученик.

- Теперь ты учитель- я ученик, объясни мне новую тему
- Используем новый способ коммуникации между педагогом и учеником
- Создание мультфильма на основе идей ученика.

Практическое задание: Создание мультфильма на основе идей ученика.

День второй

Давай фантазировать.

- Учимся «перемещать» ученика в мультфильм.
- Глубокое изучение редактора. Добавление различных фото в мультфильм и самих героев.
- Создание мультфильма на основе идей ученика с использованием «новых» персонажей.

Практическое задание: Создание мультфильма на основе идей ученика с использованием «новых» персонажей.

День третий

Мой любимый мультфильм.

- Разбираем тему главный герой и второстепенные персонажи.
- Разбираем «по полочкам» любимый мультфильм ученика
- Создаем любимый мультфильм ученика в ScratchJR.

Практическое задание: Создаем любимый мультфильм ученика в ScratchJR.

День четвертый

Мой любимый мультфильм.

- Разбираем тему главный герой и второстепенные персонажи.
- Разбираем «по полочкам» любимый мультфильм ученика
- Создаем любимый мультфильм ученика в ScratchJR.

Практическое задание: Создаем любимый мультфильм ученика в ScratchJR.