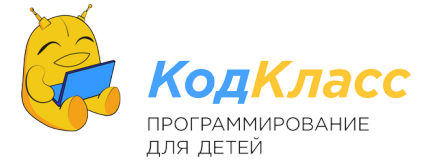


# Курс Junior



Для детей 1 - 2 класса общеобразовательной школы (~ 7 - 8 лет)

Длительность: 1 учебный год - 32 занятия по 1,5 часа

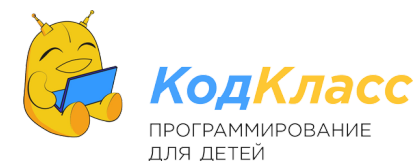
**Особенности:** курс рассчитан на детей, которые только идут в школу, поэтому обучающие среды подобраны таким образом, что в начале обучения ребенок может не владеть навыком чтения и это не будет помехой. На занятиях используются различные игровые формы работы и разминки, учитываются возрастные особенности детей младшего школьного возраста.

## Что получат дети по окончании курса:

- познакомятся с профессией и деятельностью программиста
- погрузятся в процесс создания игр и анимации
- познакомятся с базовыми алгоритмами (линейный, циклический, алгоритм ветвления) а также с основами объектно-ориентированного программирования
- узнают, что такое переменная, цикл, условный оператор и др.
- научатся работать с мышкой и клавиатурой
- научатся работать в команде
- курс способствует развитию логического, алгоритмического и пространственного мышления

Обучение на курсах проходит по выходным дням. Продолжительность занятий 1,5 часа. На занятиях используются различные игровые формы работы и разминки (гимнастика для пальцев, 5-минутные подвижные игры), чтобы дети не уставали от компьютера. Урок ведет преподаватель и его ассистент, таким образом ни один из детей не остается без внимания

## Модуль №1



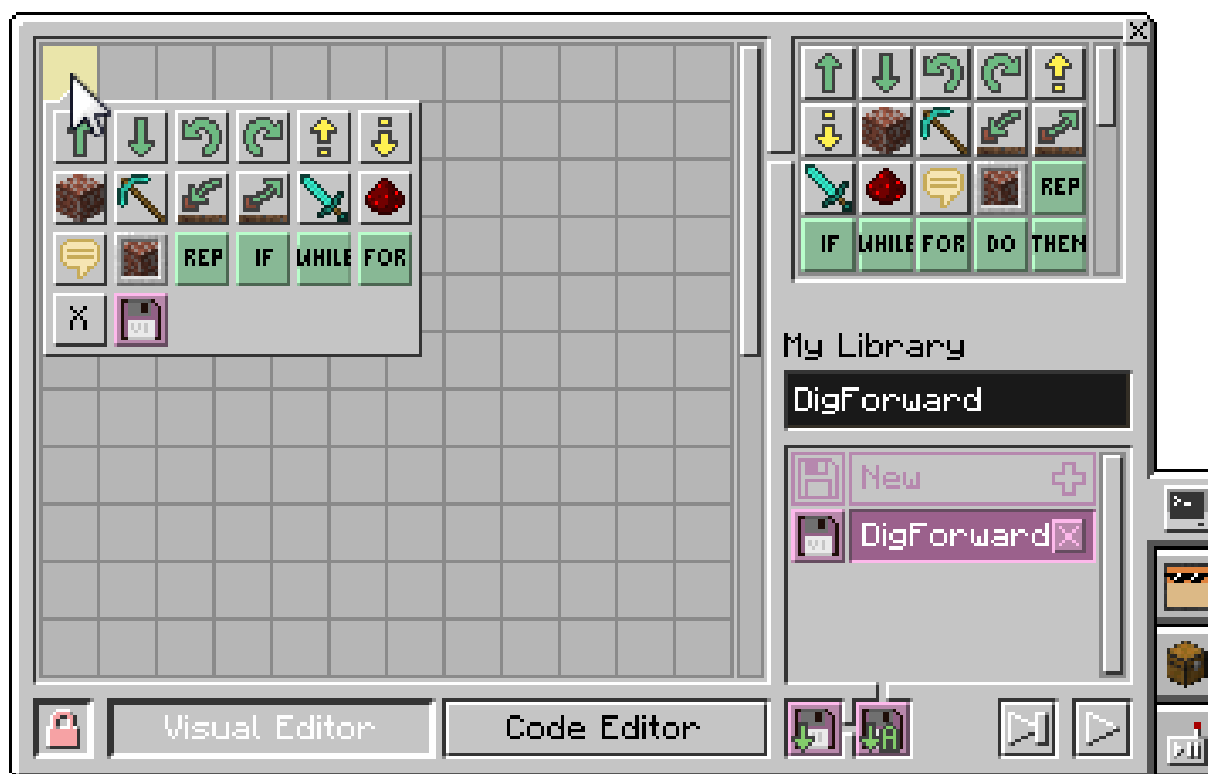
*Тематика модуля:* Создай свой мир в Minecraft

*Количество занятий:* 11 занятий (9 занятий + 2 занятия на создание своих проектов)

*Среда программирования:* Minecraft I (ComputerCraftEdu)

*Что делают дети:* составляют программы для робота - Черепашки и управляют ей. С помощью этих программ Черепашка будет выполнять различные задания и делать постройки в мире Minecraft. Ученики познакомятся с линейными и циклическими алгоритмами, а также алгоритмами ветвления. В конце модуля создадут собственный проект. Как между собой связана игра Minecraft и программирование? ComputerCraftEdu - это специальный обучающий мод для игры, созданный компанией Microsoft, который позволяет изучать программирование в самой игре.

*Как выглядит программа:*



## Модуль №2

*Тематика модуля:* Спортивные 3D-симуляторы

*Количество занятий:* 8 занятий

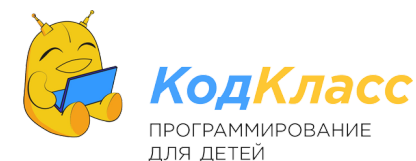
*Среда программирования:* Kodu Game Lab

*Что делают дети:* создают 3D игры с помощью простого визуального языка программирования. Ученики познакомятся с основами объектно-ориентированного программирования, а также процессом создания игр в специально разработанной компанией Microsoft обучающей среде.

*Как выглядит программа:*



## Модуль №3



*Тематика модуля:* Анимация по мотивам любимых мультфильмов

*Количество занятий:* 13 занятий (10 занятий + 3 занятия на проекты и защиту)

*Среда программирования:* Scratch

*Что делают дети:* в обучающей среде Scratch создают интерактивные открытки, анимацию и игры с популярными известными мультфильмов и игр. Ученики знакомятся с основами работы в среде Scratch и изучают блоки движения, внешности, работу со звуками и базовыми событиями. В конце курса ребята создадут свой собственный проект и представят его на защиту родителям.

*Как выглядит программа:*

