

## 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

