

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Kodu Game Lab ENG» Алиса Петровская

Цель курса: Курс для юных разработчиков позволит освоить технический английский, познакомиться с основами объектно-ориентированного, визуального программирования, развить алгоритмическое мышление и проявить свои творческие способности, фантазию, поработать в команде.

Программа первого модуля:

День первый

Знакомство и первые шаги.

- Что такое Kodu Game Lab;
- Изучение новых слов;
- Правила и принцип работы, языковая практика;
- Создание первого объекта;
- Добавление ландшафта;

День второй

Создание собственных миров.

- Повторение пройденного материала, языковая практика;
- Создание собственного ландшафта;
- Проработка персонажа;
- Изучение движения объектов;
- Изучение диалогов на английском языке;

День третий

Работа над собственной игрой.

- Повторение пройденного материала, изучение новых слов;
- Таймеры и подсчеты очков в игре;
- Работа со звуком;
- Проработка всех возможных вариантов;

День четвертый

Работа над собственной игрой.

- Повторение;
- Добавление второго игрока;
- Опция «Друзья»;
- Загрузка созданной игры.



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Kodu Game Lab ENG» Алиса Петровская

Цель курса: Курс для юных разработчиков позволит освоить технический английский, познакомиться с основами объектно-ориентированного, визуального программирования, развить алгоритмическое мышление и проявить свои творческие способности, фантазию, поработать в команде.

Программа второго модуля:

День первый

Разработка нового собственного проекта.

- Создание нового мира;
- Выбор жанра и сюжета игры;
- Проработка ландшафта;
- Проработка персонажей;
- Повторение языковых выражений и разбор новых слов

День второй

Работа над собственным проектом.

- Создание клонов и порожденных объектов;
- Создание индикаторов жизней;
- Начисление баллов за действие объектов;
- Работа с несколькими позициями;
- Языковая практика;

День третий

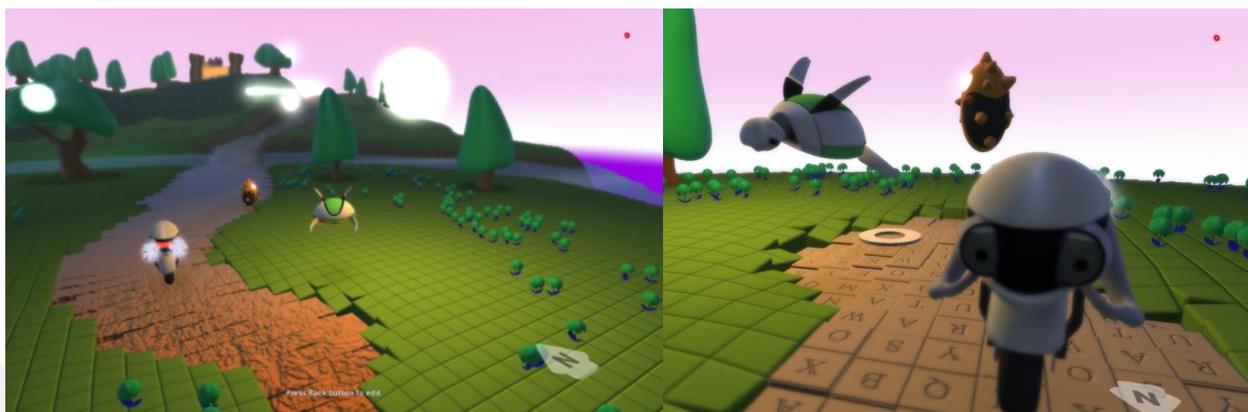
Работа над собственным проектом.

- Создание и добавление уровней;
- Опция времени игры;
- Проработка всех возможных вариантов;

День четвертый

Работа над собственным проектом.

- Опция «Друзья»;
- Презентация игры перед одноклассниками;
- Загрузка созданной игры;





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Kodu Game Lab ENG» Алиса Петровская

Цель курса: Курс для юных разработчиков позволит освоить технический английский, познакомиться с основами объектно-ориентированного, визуального программирования, развить алгоритмическое мышление и проявить свои творческие способности, фантазию, поработать в команде.

Программа третьего модуля:

День первый

Разработка собственного проекта.

- Создание нового мира;
- Выбор жанра и сюжета игры;
- Проработка ландшафта нескольких связанных уровней;
- Добавление персонажей;
- Повторение языковых выражений и разбор новых слов;

День второй

Работа над собственным проектом.

- Создание врагов;
- Создание индикаторов жизни;
- Программирование ботов и клонов;
- Опция «Родитель»;
- Языковая практика;

День третий

Работа над собственным проектом.

- Создание и добавление уровней;
- Опция времени игры;
- Таймеры и создание алгоритмов задания случайных чисел;
- Повторение пройденных слов;

День четвертый

Работа над собственным проектом.

- Создание описания игры на английском языке;
- Презентация игры перед одноклассниками;
- Загрузка созданной игры;





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Scratch in ENG» Алиса Петровская

Цель курса: изучить азы программирования, алгоритмики и технического английского на примере создания игр в среде Scratch.

Программа первого модуля:

День первый

Знакомство. Основные понятия.

- Что такое Scratch?;
- Изучение интерфейса;
- Разбор новых слов;
- Работа со спрайтами;
- Редактирование объектов;

День второй

Понятие координат.

- изучение координатной плоскости;
- Перемещение персонажей;
- Изучение новых слов и выражений;
- Повторение пройденного материала ;

День третий

Циклы и переменные.

- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов ;
- Знакомство с понятием «переменная»;
- Связь переменных с объектами ;
- Знакомство с основными циклами;

День четвертый

Оператор.

- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов ;
- Изучение основных математических операций;
- Понятие «оператор»;

SCRATCH



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Scratch in ENG» Алиса Петровская

Цель курса: изучить азы программирования, алгоритмики и технического английского на примере создания игр в среде Scratch.

Программа второго модуля:

День первый

Циклы.

- Сложные циклы;
- Понятие вектор, скорость и ускорение;
- Реалистичное движение;
- Изучение и разбор новых слов и выражений;

День второй

Работа с анимацией и звуком.

- Изучение движения фона;
- Использование ресурсов из интернета (поиск и скачивание фонов, персонажей и предметов);
- Работа с анимацией и добавление звуков;
- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов ;

День третий

Работа над собственным проектом.

- Создание сюжета;
- Проработка персонажей;
- Создание игровой сцены;
- Языковая практика;

День четвертый

Работа над собственным проектом

- Доработка игры;
- Добавление звуков ;
- Регистрация на сайте Scratch ;
- Публикация 2х мерной игры;





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Scratch in ENG» Алиса Петровская

Цель курса: изучить азы программирования, алгоритмики и технического английского на примере создания игр в среде Scratch.

Программа третьего модуля:

День первый

Изучение 3D пространства

- Изучение новых слов и выражений;
- Разбор пространства XYZ;
- Изучение видов 3D игр;
- Выбор жанра и типа игры;

День второй

Перспектива

- Изучение новых слов и выражений;
- Понятие перспектива и ее применение;
- Создание игры ;
- Работа над проектом;

День третий

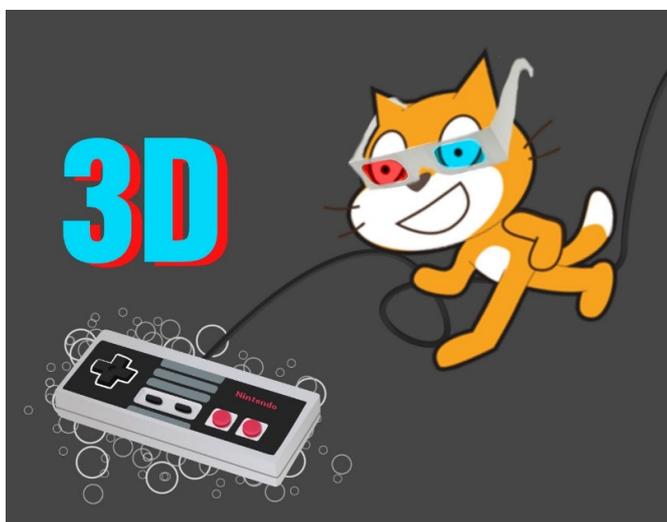
Движение в 3D

- Различие 2х и 3х мерного пространства ;
- Поворот и движение в 3D;
- Разработка своей мини игры;

День четвертый

Создание собственного проекта

- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов ;
- Разработка сюжета ;
- Создание игровой сцены;



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Разработка игр в Roblox Studio & English» Алиса Петровская

Цель курса: изучить основы программирования на языке LUA, познакомиться со средой для создания игр Roblox Studio и усовершенствовать технический английский.

Программа первого модуля:

День первый

Первое знакомство с миром Roblox

- Что такое «язык программирования»? Основные понятия;
- Мир Roblox;
- Ознакомление с Roblox Studio и изучение интерфейса;
- Разбор новых слов;

День второй

Основы Roblox

- Повторение изученных слов и выражений;
- Основные режимы работы с Terrain;
- Работа со Spawn;
- Изучение Toolbox;

День третий

Основные инструменты

- Toolbar;
- Разбор и создание первого скрипта;
- Понятие «переменная»;
- Изучение новых слов и повторение пройденного материала;

День четвертый

Синтаксис.

- Переменные и их типы ;
- Основы синтаксиса языка Lua;
- Написание скриптов с использованием полученных знаний;
- Разбор новых слов;



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Разработка игр в Roblox Studio & English» Алиса Петровская

Цель курса: изучить основы программирования на языке LUA, познакомиться со средой для создания игр Roblox Studio и усовершенствовать технический английский.

Программа второго модуля:

День первый

Циклы.

- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов;
- Понятие циклы;
- Основные циклы и принцип их работы;
- Создание игровой сцены;

День второй

Виды программирования. Работа над собственным проектом

- Программирование сверху-вниз и снизу-вверх;
- Проработка персонажей;
- Разработка клонов/ роботов/ ботов;
- Составление скриптов для сложных персонажей и объектов;
- Повторение слов и выражений;

День третий

Разработка игровых скриптов

- Программирование кнопок;
- Создание эффектов и декораций;
- Сообщество Roblox;
- Изучение новых слов и повторение пройденного материала;

День четвертый

Создание ботов

- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов;
- Создание и программирование ботов;
- Взаимодействие ботов между собой;
- «Враги» и «друзья»;



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Разработка игр в Roblox Studio & English» Алиса Петровская

Цель курса: изучить основы программирования на языке LUA, познакомиться со средой для создания игр Roblox Studio и усовершенствовать технический английский.

Программа третьего модуля:

День первый

3D игры и их виды.

- Жанры и типы 3D игр;
- Выбор жанра игры и разработка сценария;
- Проработка игровой сцены;
- Разбор новых слов;

День второй

Работа над собственным проектом

- составление алгоритмов для решения игровых задач;
- Проработка сюжета;
- Написание игрового скрипта;
- Повторение слов и выражений;

День третий

Работа над собственным проектом

- Усовершенствование игровых сцен;
- Создание эффектов ;
- Программирование врагов;
- Изучение новых слов и повторение пройденного материала;

День четвертый

Заключительный день

- Повторение пройденных слов и выражений, проработка новых слов;
- Доработка собственного проекта;
- Презентация игры перед одноклассниками;
- Публикация игры в сообществе Roblox.

