

Программирование на Scratch. Junior

Рекомендуемый возраст: курс только для первоклассников, поступивших в 1 класс

Поступающий ученик должен:

- Быть мотивированным на развитие как [программист](#) (см. мотивирующие [книги](#) и [фильмы](#))
- Владеть [базовой компьютерной грамотностью](#) (например, пройти [Летний курс по КГ для дошкольников](#) для подготовки)
- Для проверки желания и возможности обучаться на годовом курсе можно пройти [Летний экспресс-курс по программированию на Scratch](#)

[Мастер-класс по Программирование игры в Scratch](#) - содержит несколько занятий курса в ускоренном виде

[Видео с одного из занятий курса по программированию на Scratch](#)

Рекомендуемый возраст: 1 класс (курс только для первоклассников)

Требования к знаниям и навыкам: [базовая компьютерная грамотность](#)

Описание курса

Scratch является наиболее распространенным учебным графическим языком программирования, он используется для обучения учеников 1..5 классов программированию и робототехнике (роботы Lego Mindstorms, VEX и Arduino могут программироваться в версиях Scratch).

Поэтому изучение Scratch даёт базу для будущего развития в области программирования и робототехники.

Старт изучения программирования идет в игровой форме с помощью сервисов Час кода (простое графическое программирования для решения различных игровых задач - дойти до финиша, собрать предметы и т.д.): hourofcode.com/ru/learn. Затем идет освоение программирование и создание игр уже в сервисах Scratch.

Разделы и темы, планируемые в курсе:

Раздел 1. Введение в программирование - знакомство с основными программными шаблонами: алгоритм, цикл, ветвление

1. Основы работы с компьютером. Мышь, клавиатура. Знакомство с программированием в [My Online Neighborhood](#). Знакомство с программированием в [Ледниковый период](#)
2. Алгоритмы. Знакомство с программированием в [Родокодо](#). Знакомство с программированием в [Kodable](#)
3. Циклы. [Циклы в Ледниковый период](#). [Циклы в Собирателе](#)
4. Основы программирования в [Час кода Майнкрафт](#)
5. Основы программирования в [Час кода Эльза](#). Циклы бесконечные и счетные
6. Программирование в [Художник](#). Программирование движений в [Пёс Хорхе](#)
7. Программирование в Minecraft Education Edition

Раздел 2. Программирование игр на Scratch

1. Движения персонажа в Scratch
2. Алгоритмы. Циклы бесконечные и счетные
3. Ветвления Если-Тогда и Если-Тогда-Иначе
4. Переменные
5. Разработка игр

Раздел 3. Мультипликация и анимация в Scratch

Раздел 4. Олимпиадное программирование

1. Подготовка и участие в [Российском национальном отборочном этапе Международной Scratch олимпиады по креативному программированию](#)

Дипломы учеников:



Сайт [Программный кот](#), [протокол справа](#), все ученики Лицей Бауманский - преподавателя Большакова Александра



ДИПЛОМ

III степени

Награждается

Воронцов Тимофей Алексеевич

за III место
в номинации

"Моя книга"

в Приволжском межрегиональном туре
Российского национального отборочного этапа
VII Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию 2023

Оргкомитет Приволжского
межрегионального тура

#ScratchOlympiad
2023

SCRATCH
olympiad 2024



ДИПЛОМ

III степени

Награждается

Ведерников Иван Антонович

**за III место
в номинации**

"Мой мир"

в Приволжском межрегиональном туре
Российского национального отборочного этапа
VIII Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию 2024

Оргкомитет Приволжского
межрегионального тура

**#ScratchOlympiad
2024**

[Результаты](#)

Возможные следующие курсы:

1. [Программирование на Scratch. Базовый уровень](#)
2. [Робототехника на Hobots. Базовый уровень](#)

См. также [Общая информация по курсам Большакова Александра на 2025 год](#)