

# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Дизайн-мышление + Логика» (5-6 лет, с планшетами) Андрей Рудаков

**Цель курса:** в игровой форме познакомить самых маленьких учеников с процессом дизайн-мышления, научить их рассуждать логически и мыслить иррационально.

### Программа курса:

#### День первый

#### Знакомство. Игра на командообразование. Игры на логику.

- Речевые игры (на формирование грамотной речи, расширение словарного запаса, понимание смысловой структуры слова)
- Графические игры (на разработку мелких мышц руки, развитие слухового и зрительного анализаторов, пространственную и количественную ориентацию)
- Математические игры (на совершенствование устного счёта, а также простейшие задачки с «подвохом» на развитие логического мышления)
- Интерактивные игры (на гаджетах)

**Задание для работы на уроке:** постараться избавиться от стеснения перед товарищами и раскрепоститься; осознать, что такое логика и с чем ее едят (проверка детей на способность делиться на команды)

**Результат занятия:** заложение у детей фундамента в понимании дизайн-мышления.

#### День второй

#### Создание собственных прототипов. Создание прототипа игры.

- Игровые задачи
- Прототипирование и что такое прототип
- Творческий и оригинальный подход к созданию игры

**Задание для работы на уроке:** создать черновой вариант прототипа игры.

**Результат занятия:** каждый ребенок выбирает свой способ реализации проекта.

#### День третий

#### Тест прототипов.

- Тестирование собственных прототипов
- Итерации и доработка
- Использование подручных средств для визуальной реализации проекта

**Задание для работы на уроке:** доработка собственного прототипа.

**Результат занятия:** прототип в виде бумажного макета и в цифровом варианте.

#### День четвертый

#### Итоговая презентация.

- Разработка элементов брендинга для игры;
- Сравнение проектов внутри коллектива.

**Задание для работы на уроке:** финальная фаза создания игрового прототипа.

# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



**О курсе «Дизайн-мышление + Логика» (5-6 лет, с планшетами)**  
**Андрей Рудаков**

**Цель курса:** узнать, что такое сайт и почему он тесно связан с логикой.

**Программа курса:**

**День пятый**

**Знакомство. Логическое занятие. Основы сайтостроения.**

- Что такое сайт?
- Почему он так важен в нашем мире?
- Игра и сайт. В чем различие?
- Адресная строка.

**Задание для работы на уроке:** понять, что такое сайт и чем он отличается от игры.

**День шестой**

**Создание собственных прототипов.**

- Игровые задачи
- Совместная работа над готовым примером
- Прототипирование сайтов
- Творческий и оригинальный подход к созданию сайта

**Результат занятия:** Каждый ребенок выбирает свой способ реализации будущего проекта.

**Задание для работы на уроке:** создать черновой вариант своего прототипа.

**День седьмой**

**Тест прототипов.**

- Тестирование собственных прототипов на планшетах
- Итерации и доработка
- Использование подручных средств для визуальной реализации проекта
- Проработка всех возможных вариантов

**Задание для работы на уроке:** доработать собственный прототип + провести начальную презентацию проектов (игра (первый модуль)+сайт (второй модуль)).

**Результат занятия:** на руках у каждого ученика проект в конечной стадии (прототип сайта).

**День восьмой**

**Итоговая презентация.**

- Разработка элементов брендинга для сайта
- Презентация (пробная) перед учителем
- Представление конечных продуктов перед родителями. Завершение проекта.

**Задание для работы на уроке:** провести итоговую презентацию двух проектов, разработанных в течение курса.

**Хотите научить своих детей логическому мышлению?  
Мы вам с радостью поможем!**