



Кодвардс

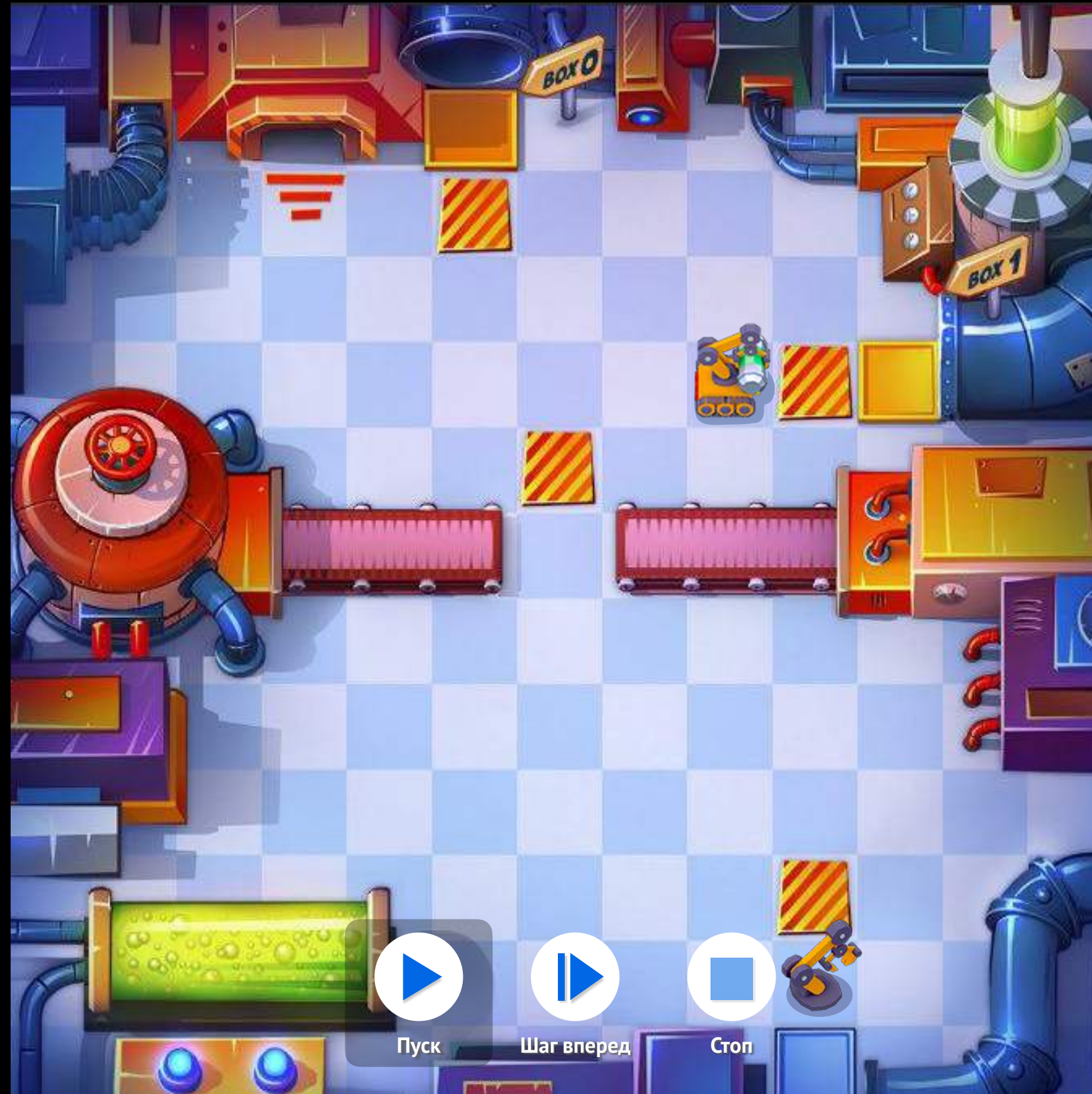
codewards.ru

Курс по обучению детей
программированию



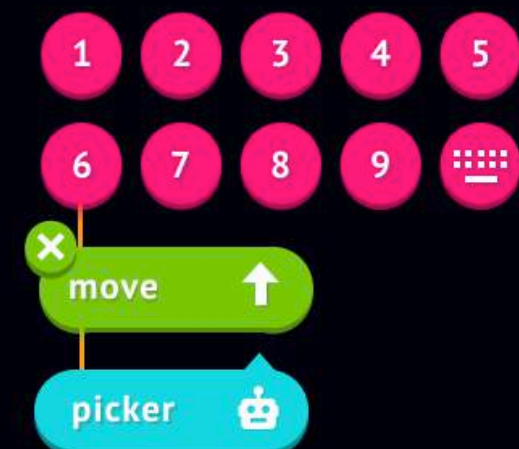
| Кодвардс – это

Учебно-методический комплекс для обучения детей младшего школьного возраста основам программирования на основе авторской методики с элементами игровых механик



Спроси меня, если тебе понадобится помощь!

```
1 android.move  
2 android.rotate  
4 picker.load  
5 picker.rotate left  
6 picker.rotate right  
7 picker.load  
8 picker.move 14
```



| Состав продукта



1

Онлайн-платформа с индивидуальным доступом



2

Методические материалы для учителя



3

Обучающие материалы для учителей и поддержка



4

Рабочие тетради для учеников

| Онлайн-доступ к платформе

Компьютерная часть занятий проходит в программном интерфейсе, где дети выполняют задания урока. В виртуальном мире «Кодвардс», им предстоит в роли инженеров-спасателей наладить работу станции и восстановить части информационной системы, с помощью которых осуществляется её управление.



| Методические материалы

Каждый урок снабжен подробным руководством для учителя, как проводить занятия. Методика учитывает требования СанПиНа к организации образовательного процесса в классах младшей школы.



Быстро изучить
новую тему



Грамотно
организовать урок

Часть 1. Знакомство – приветствие

Знакомимся, представляемся. Выполняем несложные игры (или игру) на запоминание имен, если в группе много незнакомых с друг другом детей.

Часть 2. Некомпьютерная активность

Ориентировочное время – 10 минут

Учитель: “Вы любите приключения и игры? А что такое приключение?”

- Заход на то, что с этого момента мы все – инженеры-спасатели. Кто такой спасатель, наверное, знают все... Актуализируем знания или строим предположения. Приводим примеры спасателей из фильмов и мультфильмов, пожарные, врач скорой помощи и т.п.

Учитель: “А инженер?”

- Скорее всего, это будет новое для детей слово. Можно собрать ассоциации на это слово. Подводим к тому, что инженер – это человек, который придумывает и работает (настраивает, ремонтирует) со всякими устройствами, механическими и компьютерными. Приводим примеры из мира профессий. Может быть кто-то из родителей детей работает инженером. Немного о виртуальном мире - игры, программы, программисты, спецэффекты и т.д.

Учитель: “Хочу вам по секрету сообщить, что на виртуальную страну, которую построили программисты, напал страшный враг - вредитель. Кто это и чего он хочет пока не выяснили, известно только имя **Кодавр** и питается он компьютерными кодами. Программы получают повреждения, появляются сбои и ошибки, соответственно все, что с помощью программ создано ломается и разрушается. Первой жертвой атаки Кодавра стала виртуальная подводная станция. Именно туда нам с вами и предстоит отправиться. Готовы? (Да!)

Прежде чем отправиться в экспедицию, нам нужно что? Правильно пройти инструктаж и обучение, как говорят в армии “курс молодого бойца”! Вы смотрели фильмы про спасательные миссии, про экспедиции” (небольшой разговор), там никто не работает в одиночку - только группами или отрядами.”

- Объединяемся в отряды, каждый отряд придумывает себе название, а каждый

Концепция №1:

КТО + ЧТО + КАК

спасатель - имя, рисует свой аватар-образ героя-спасателя на листе, лист вкладывает в планшет (дневник инженера спасателя). Время пошло!

- Отряд озвучивает название, имена членов, затем обсуждаем, что будет необходимо на задании (компьютер, робот, инструменты, бабушка, бутерброд, и т.п.). Актуализируем понятия «робот», «компьютер». Упражнения на командное взаимодействие (физкультминутка - встать, сесть, руки поднять и т.д.).

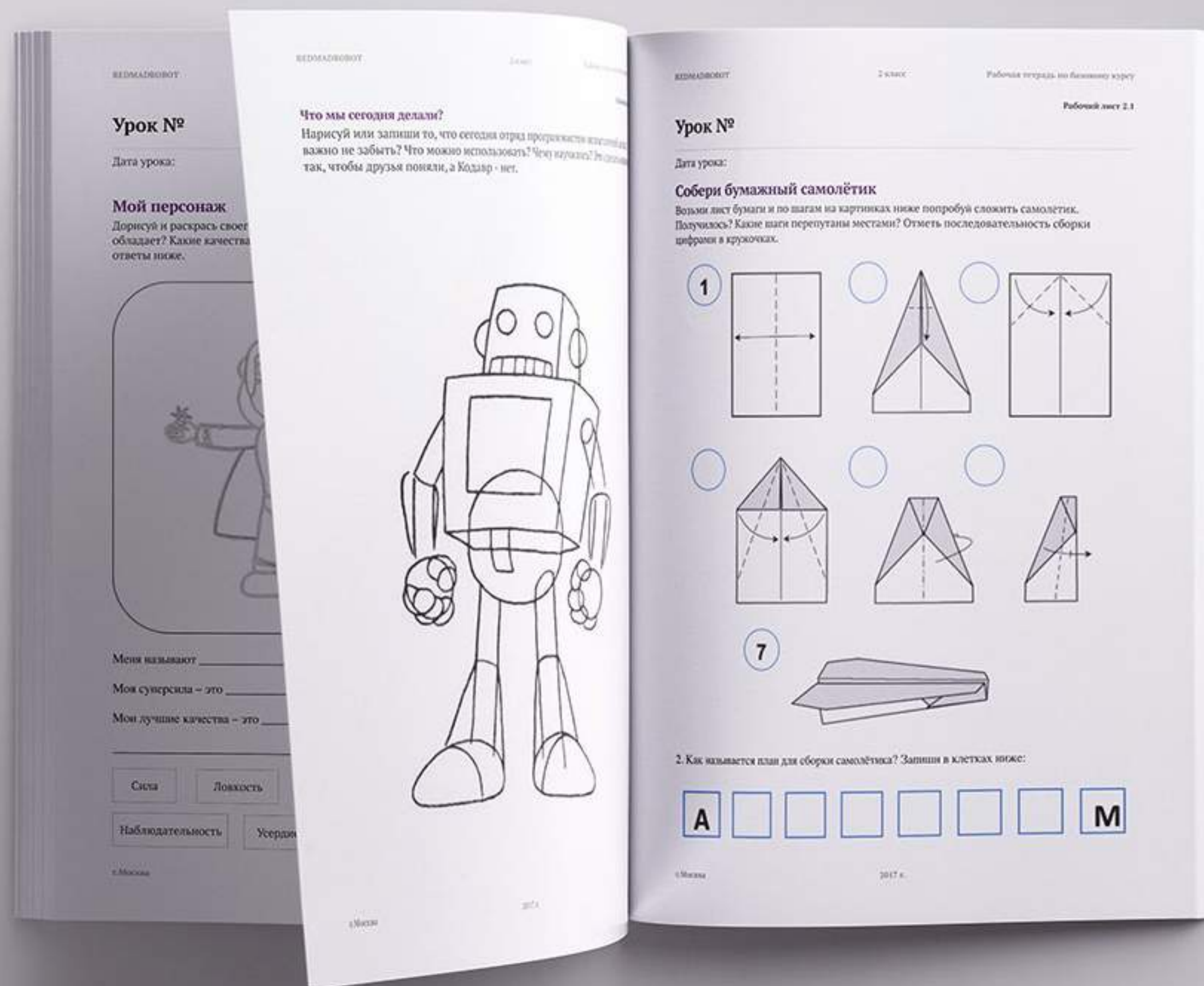
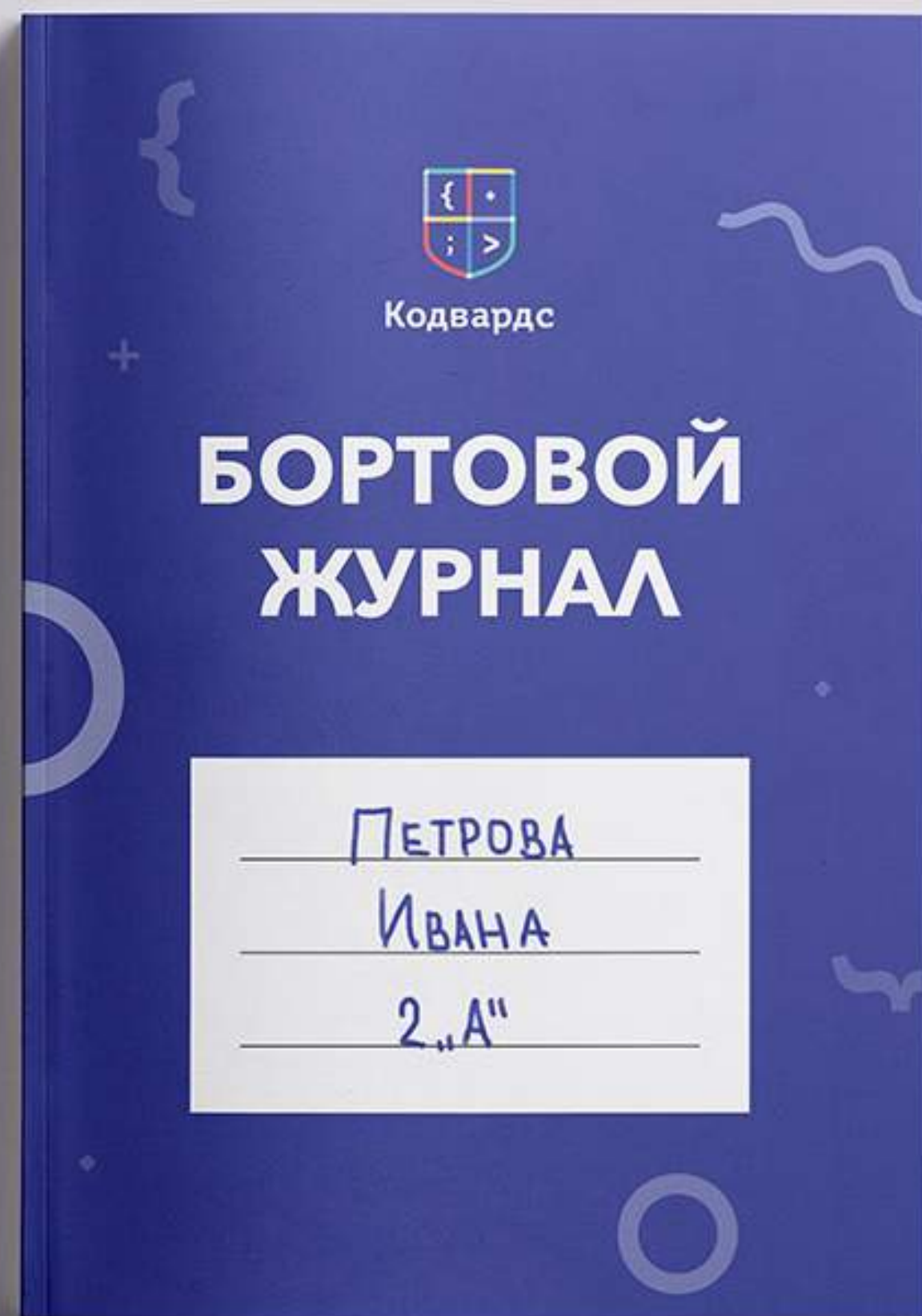
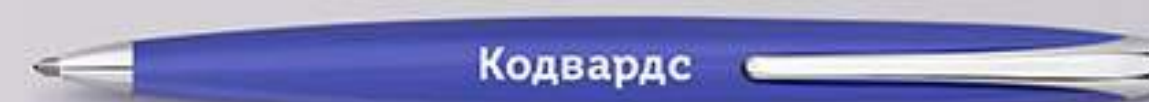
Учитель: “Готовы к приключениям?”

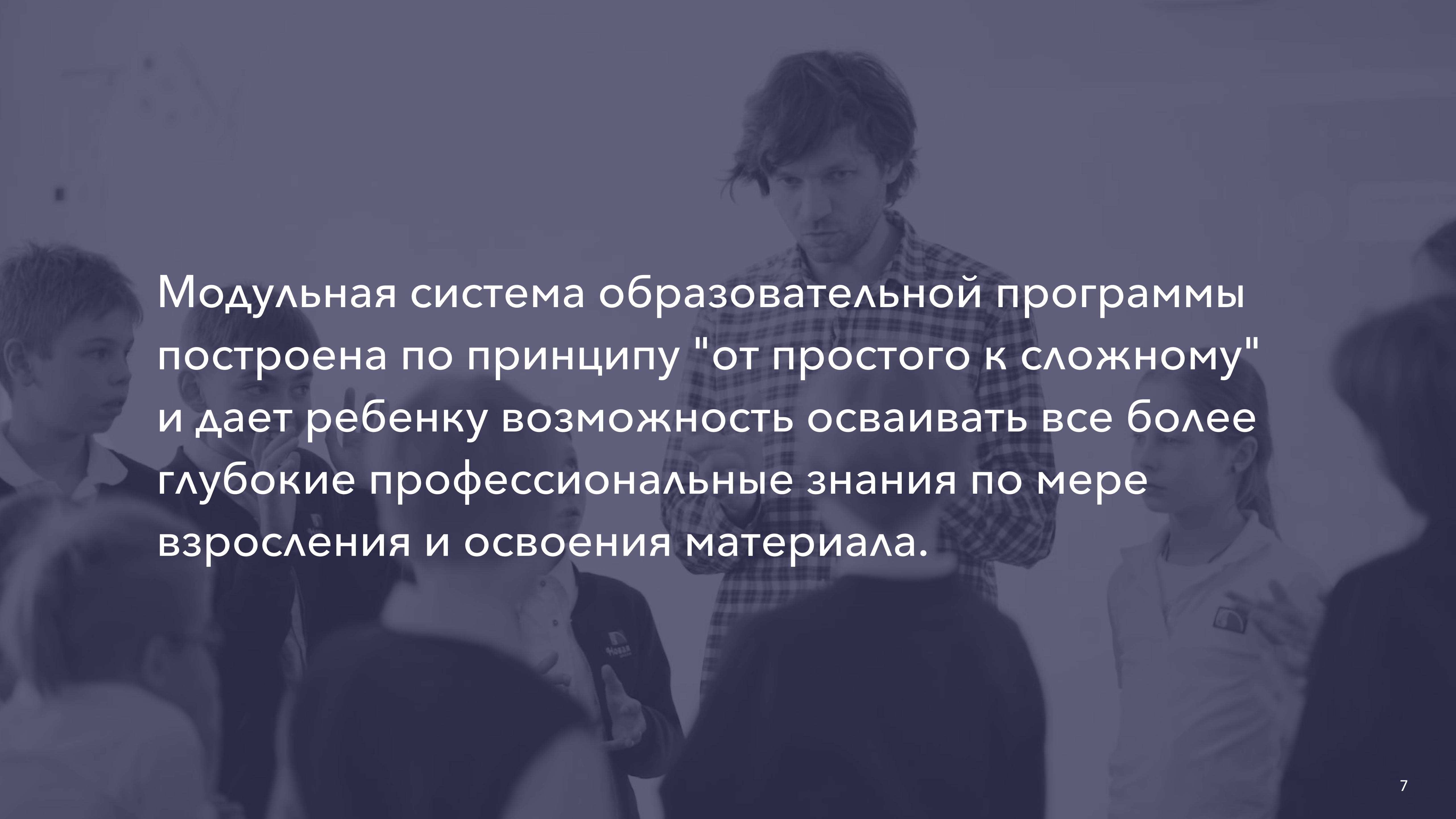
Часть 3. Компьютерный практикум

Ориентировочное время – 15 минут

| Рабочая тетрадь

Бортовой журнал спасателя содержит дополнительные задания к каждому уроку, которые помогают дополнить и закрепить знания, полученные во время игры он-лайн.



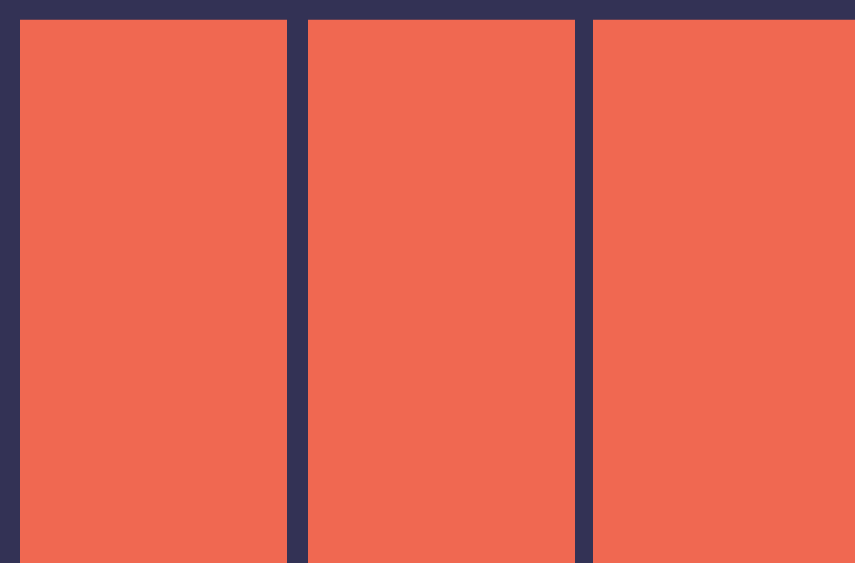
A group of people, including a man and several children, are gathered around a tablet. The man is looking at the screen, and the children are also looking at it with interest. The background is a plain wall.

Модульная система образовательной программы построена по принципу "от простого к сложному" и дает ребенку возможность осваивать все более глубокие профессиональные знания по мере взросления и освоения материала.

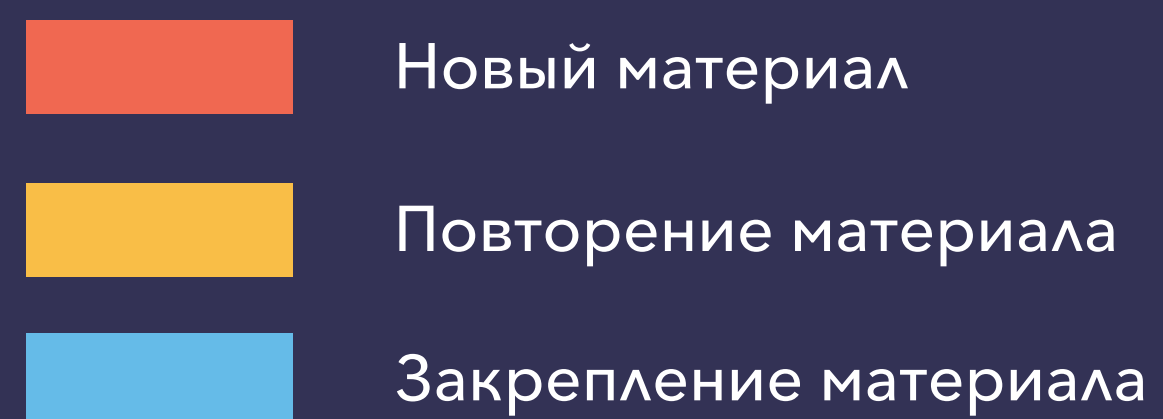
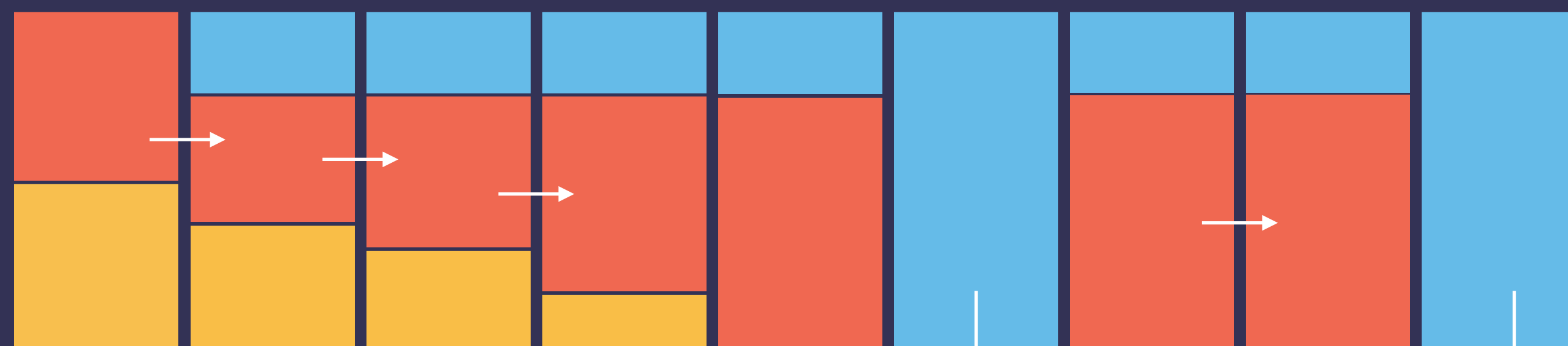
| Принципы построения программы

- Наследование
- Постепенное усложнение
- Неравномерная имплементация пройденного материала

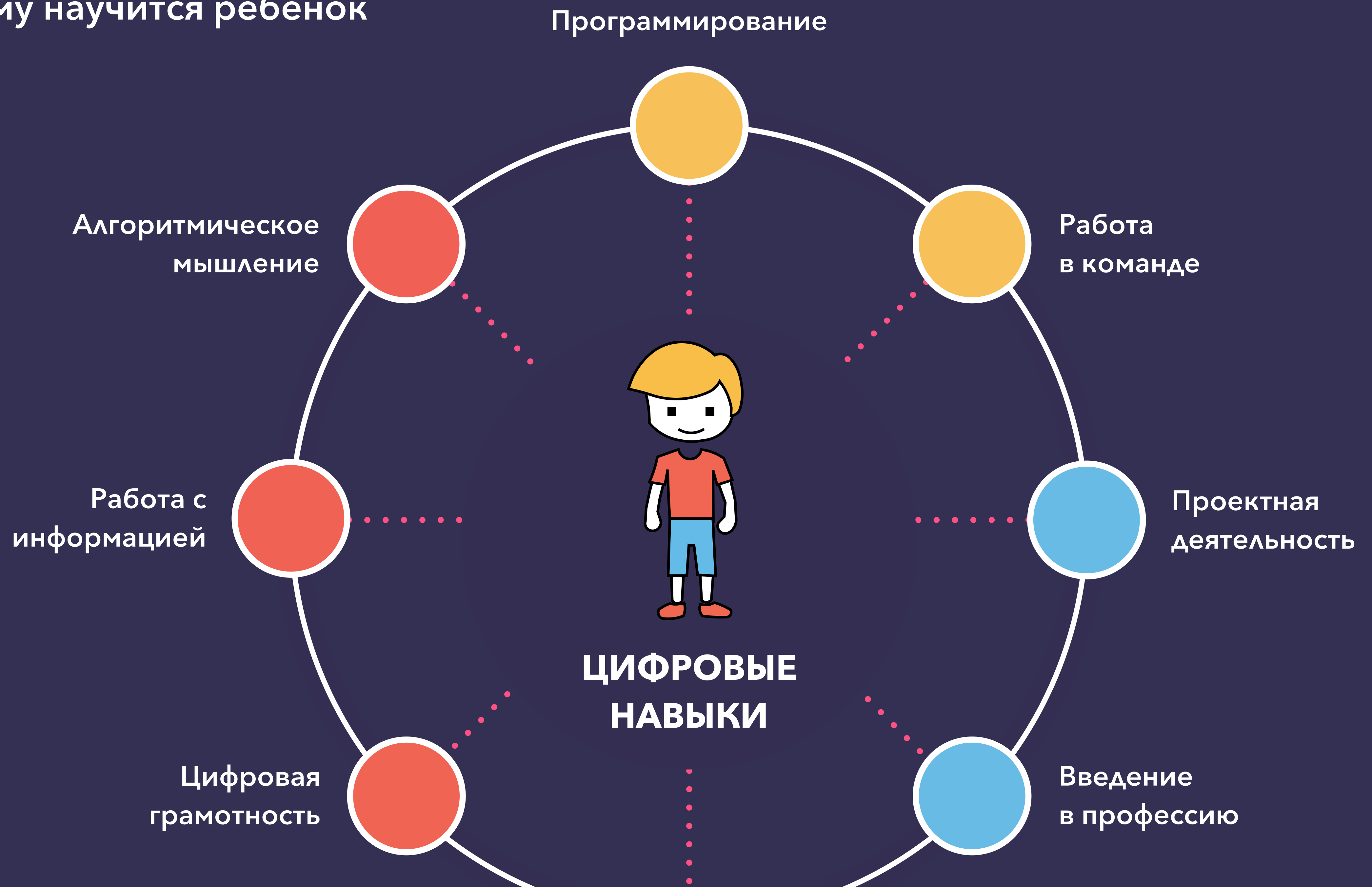
1 четверть



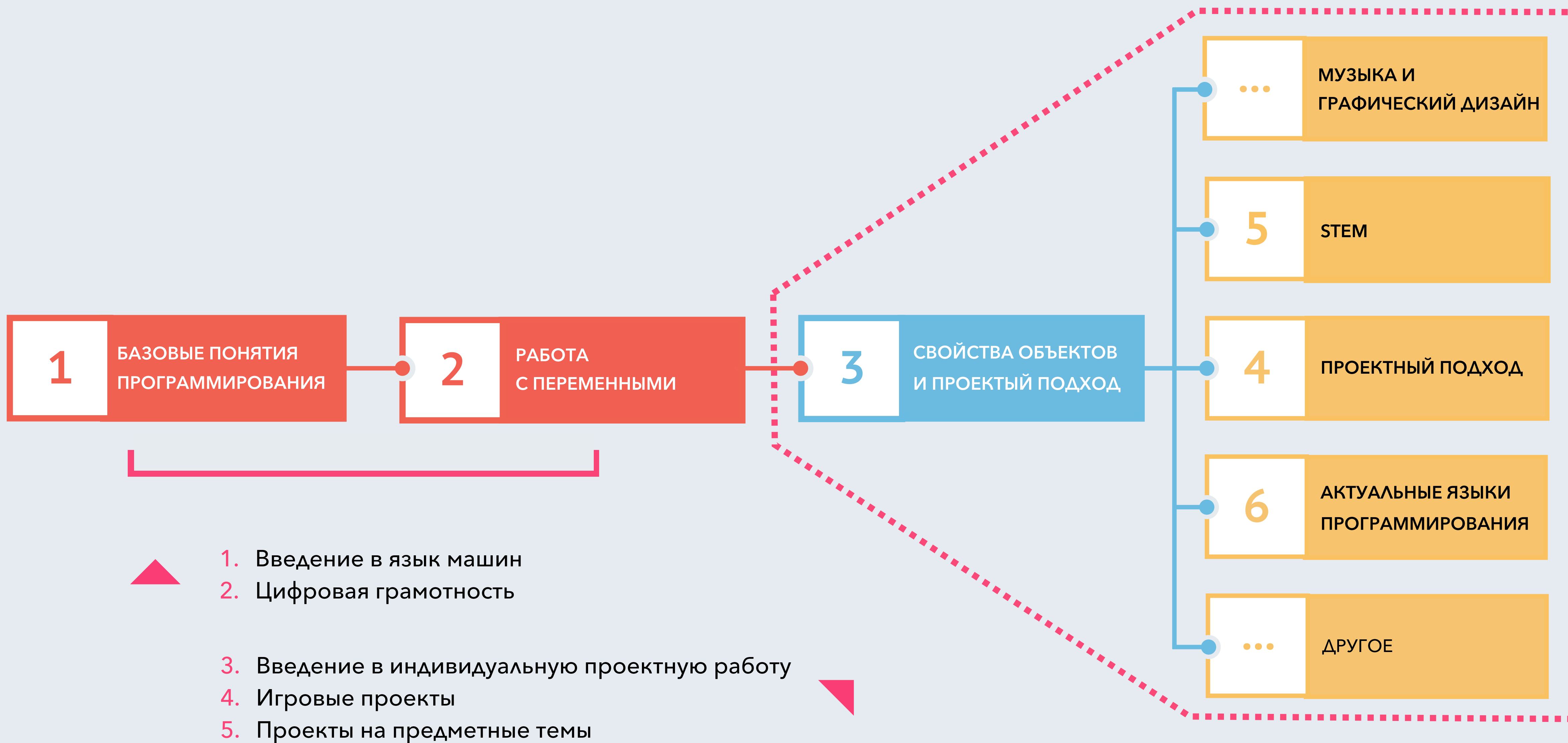
2 четверть



| Чему научится ребенок



| Модульная программа Кодвардса



| Формат урока



Рефлексия

2 мин



Компьютерные задания

10 мин Компьютер

Подготовка

10-15 мин



**40
минут**



**Вступление,
введение в тему**

16 мин Рабочая тетрадь



**Компьютерные
задания**

10 мин Компьютер



Зарядка

2 мин

| Корреляция с ФГОС

Важной задачей при разработке курса было совмещение требований профессиональной среды к базовым навыкам и умениям будущих специалистов, требований к навыкам и умениям детей из Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС "Начальная школа") и формы подачи материала, которая была бы удобной, привычной и легко усваиваемой детьми.



ПЕДАГОГОВ



Детям нравится заниматься, потому что курс построен на игровых и дискуссионных формах. Дети сами напоминают преподавателям, что скоро занятие.



Больше увлекает компьютерная часть курса.



Программа насыщенная с точки зрения компьютерных и не-компьютерных активностей. Есть выбор, какие игровые механики использовать, а какими можно пренебречь без ущерба для достижения образовательных целей.



Заметна потеря интереса к игре, если не получается выполнить задание.

РОДИТЕЛЕЙ



Более 70% учащихся радостно и восторженно реагируют на успешное выполнение компьютерных заданий дома.



Здоровые реакции на выполнение заданий. Дети получают удовлетворение и мотивацию двигаться дальше.



Только 12% учащихся оставляют задание невыполненным или обращаются за помощью ко взрослым в случае неуспешной первой попытки выполнения. То есть в целом мотивация выполнить задание у учащихся есть, игровая часть их занимает.



88% родителей утверждают, что их ребенок хотел бы продолжать занятия программированием в рамках курса.

Посмотрите, что думают о курсе
в Школе Иннополиса (Татарстан)



| Территория Кодвардса

Регионы, где проходили или проходят занятия по курсу «Кодвардс»

Калининград

Москва

Казань

Пермь

Тюмень

Самара

Челябинск

Омск

Новосибирск

Благовещенск

| Сделано профессионалами

Знаем и понимаем
потребности
ИТ-рынка.
Умеем растить
специалистов.

**RED
MDD
ROBOT**

Лидер российского рынка мобильной разработки. Компания разрабатывает флагманские мобильные бизнес-сервисы таким компаниям, как Вымпелком (бренд Билайн), Альфастрахование, Альфа-банк, Банк Открытие, Азбука Вкуса и других.

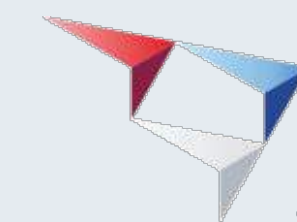
+

Игровое Образование

НПО "Игровое образование" профессионально занимается разработкой методик в игровом образовании. Компанией спроектировано и реализовано более 32-х проектов в сфере образования таких, как "Мозаикум", "Картограф" и т.д. Также является разработчиком и организатором курса "Игропрактика для педагогов".

Знаем и понимаем
специфику
школьного
образования и
педагогических
методов.
Умеем внедрять
игровые механики.

Проект поддерживает



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

| Свяжитесь с нами



Кодвардс

codewards.ru

info@codewards.ru

Москва, ул. Пресненский Вал, 27с9