



**AQUILA**  
EDUCATION



- Онлайн-курс состоит из двух модулей по 8 уроков.
- Каждый урок онлайн-курса состоит из четырех частей.
- Всего в одном уроке 8-10 коротких видео с объяснениями длительностью по 1-2 минуты.
- Основная особенность курса - для лучшего понимания основ программирования такие понятия как последовательный и циклический алгоритм будут изучаться в трех различных средах - на Code.org, в среде Scratch и в Minecraft.



## НА УРОКАХ ПЕРВОГО МОДУЛЯ (8 УРОКОВ)

- В первой части ребенок учится пользоваться мышкой.
- Во второй части ребенок решает головоломки, программируя в среде Code.org.
- В третьей части ребенок знакомится с различными аспектами мира Майнкрафт.
- В четвертой части ребенок программирует исполнителя (черепашку) в Майнкрафт.

## НА УРОКАХ ВТОРОГО МОДУЛЯ

- В первой части ребенок учится печатать на клавиатуре.
- Во второй части ребенок решает головоломки, программируя в среде Scratch.
- В третьей части ребенок знакомится с различными аспектами мира Майнкрафт.
- В четвертой части ребенок программирует исполнителя (черепашку) в Майнкрафт.



# ПРОБНЫЕ УРОКИ

1П  
УРОК

## ВВЕДЕНИЕ В COSPACES

Регистрация, создания проекта, работа с моделями и сценой

2П  
УРОК

## ПРОЕКТ «ЛЕСНАЯ ЖИЗНЬ»

Добавление моделей, анимация персонажей, вставка текстовой метки, создание анимационного пути

3П  
УРОК

## СТРОИТЕЛЬСТВО МОСТА

Создание архитектурного объекта из строительных блоков



# ПЕРВЫЙ МОДУЛЬ – 8 УРОКОВ

1  
УРОК

## СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ. ЧАСТЬ 1

Создание интерактивной 3D презентации

2  
УРОК

## СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ. ЧАСТЬ 2

Создание интерактивной 3D презентации

3  
УРОК

## РАЗРАБОТКА ВИКТОРИНЫ

Разработка викторины с вопросами, введение в программирование

4  
УРОК

## СОЗДАНИЕ ПАРАФЕНОНА

Проектирование, работа с блоками и материалами



5  
УРОК

## ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ. ЧАСТЬ 1

Проектирование, работа с блоками, материалами и моделями

6  
УРОК

## ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ. ЧАСТЬ 2

Работа с моделями, обработка событий, анимации, звуки

7  
УРОК

## ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДОМА

Проектирование дома и расстановка мебели

8  
УРОК

## СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОДА

Моделирование собственного города, программирование моделей и добавление анимаций



# ВТОРОЙ МОДУЛЬ – 8 УРОКОВ

9  
УРОК

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МОДЕЛЕЙ

Перемещение объектов по системе координат

10  
УРОК

## АМЕРИКАНСКИЕ ГОНКИ

Программирование движения по американской горке, создание трассы и пути

11  
УРОК

## ВВЕДЕНИЕ В ФИЗИКУ

Понятия: физическое тело, явление, величина, проект с изменением массы и скорости

12  
УРОК

## ФИЗИЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Изучения физических свойств и величин: коллизия, статичность, упругость, трение



13  
УРОК

## РЕАЛИЗАЦИЯ СТРЕЛЬБЫ

Реализация стрельбы из пушки, разрушение построек, создание игры «боулинг»

14  
УРОК

## ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Разработка 3D-аттракционов, программирование физики

15  
УРОК

## РАЗРАБОТКА ПЛАТФОРМЕРА. ЧАСТЬ 1

Разработка 3D игры-платформера с препятствиями, разработка 1 уровня

16  
УРОК

## РАЗРАБОТКА ПЛАТФОРМЕРА. ЧАСТЬ 2

Разработка 3D игры-платформера с препятствиями, разработка 2 уровня, финализация проекта





# ТРЕТИЙ МОДУЛЬ – 8 УРОКОВ

17  
УРОК

## ЗАГРУЗКА 3D-ОБЪЕКТОВ

Загрузка и использование 3D-объектов из открытых источников

18  
УРОК

## МУЛЬТФИЛЬМ ЛЕВ И МЫШЬ. ЧАСТЬ 1

Разработка мультфильма с историей, разработка 2 сцены, продакшн

19  
УРОК

## МУЛЬТФИЛЬМ ЛЕВ И МЫШЬ. ЧАСТЬ 2

Разработка мультфильма с историей, разработка 2 сцены, продакшн

20  
УРОК

## РАЗРАБОТКА МУЛЬТФИЛЬМА. ЧАСТЬ 1

Разработка мультфильма, написание сценария, разработка 1 сцены



21  
УРОК

## РАЗРАБОТКА МУЛЬТФИЛЬМА. ЧАСТЬ 2

Разработка мультфильма, разработка 2 сцены)

22  
УРОК

## РАЗРАБОТКА МУЛЬТФИЛЬМА. ЧАСТЬ 3

Разработка мультфильма, разработка 3 сцены)

23  
УРОК

## РАЗРАБОТКА МУЛЬТФИЛЬМА. ЧАСТЬ 4

Разработка мультфильма, разработка 4 сцены)

24  
УРОК

## РАЗРАБОТКА МУЛЬТФИЛЬМА. ЧАСТЬ 5

Разработка мультфильма, разработка 5 сцены,  
демонстрация)



# ЧЕТВЕРТЫЙ МОДУЛЬ – 8 УРОКОВ

25  
УРОК

## ПОИСК СОКРОВИЩ. ЧАСТЬ 1

Создание окружения, разработка игры

26  
УРОК

## ПОИСК СОКРОВИЩ. ЧАСТЬ 2

Программирование игры, публикация

27  
УРОК

## МОРСКИЕ БАТАЛИИ. ЧАСТЬ 1

Создание окружения, разработка игры

28  
УРОК

## МОРСКИЕ БАТАЛИИ. ЧАСТЬ 2

Программирование игры, публикация



29  
УРОК

## ХРАБРЫЙ РЫЦАРЬ. ЧАСТЬ 1

Разработка игры, создание сценария,  
разработка 1 сцены

30  
УРОК

## ХРАБРЫЙ РЫЦАРЬ. ЧАСТЬ 2

Разработка игры, разработка 2 сцены

31  
УРОК

## ХРАБРЫЙ РЫЦАРЬ. ЧАСТЬ 3

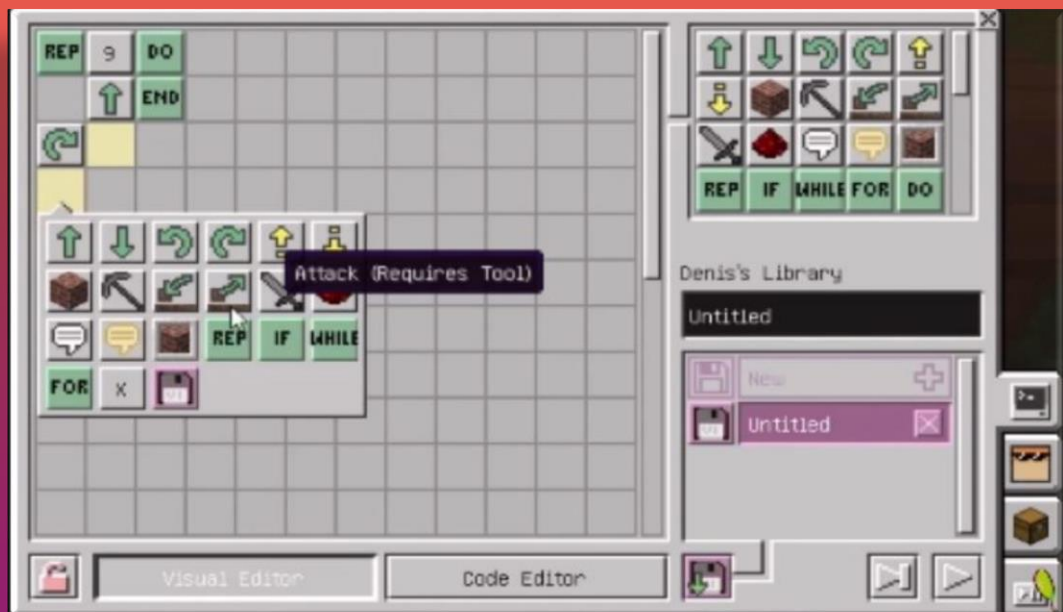
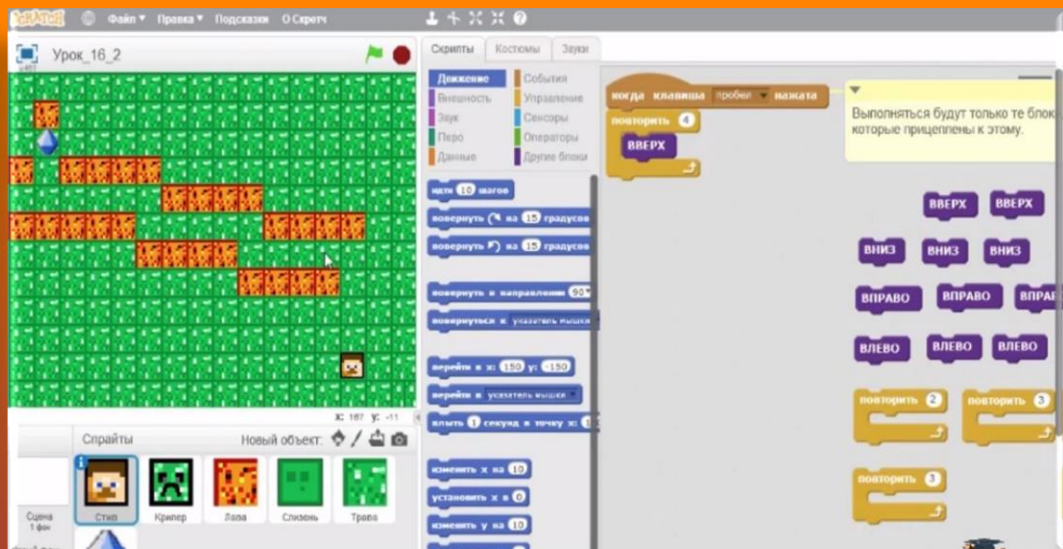
Разработка игры, разработка 3 сцены

32  
УРОК

## ХРАБРЫЙ РЫЦАРЬ. ЧАСТЬ 4

Разработка игры, разработка 4 сцены,  
публикация





ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ

НАМИ

– СВЯЖИТЕСЬ С



## НАШ АДРЕС

Сколково,  
Большой бульвар, 42  
Технопарк, Ядро №1

НАШ ТЕЛЕФОН

8800 4440091

НАШ EMAIL

SALE@CODIM.ONLINE

МЫ В FACEBOOK

@CODIM.ONLINE

МЫ В ВКОНТАКТЕ

@KIDSEDCATION

МЫ В INSTAGRAM

@SCRATCH\_MINECRAFT