



Fonaments de la programació

Un curs per a infants de 6-7

Els infants s'endinsen per primera vegada en el fascinant món dels algoritmes i el codi

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



Programació per a infants

Poden començar a programar des d'una edat molt primerenca! Aprendre a programar s'assembla molt a estudiar una llengua estrangera. Els infants aprenen llengües més de pressa i amb menys dificultat que els adults, i un enfocament centrat en el joc els interessa.



Tothom ho gaudirà!

Canviem les coses

Utilitzem diferents tipus d'activitats: parlar entre companys, completant tasques, sent físicament actius, i programant

Aprenem mentre ens divertim

El nostre format basat en el joc i la trama interessant ens ajuden a retenir l'atenció dels estudiants que els costa concentrar-se

Trobem la seva motivació

No fem proves i no presentem respostes a la pissarra, sinó que apliquem el que hem après a la pràctica, creant projectes i donant vida als nostres petits somnis



El teu fill o filla aprendrà a

En la nostra metodologia educativa, ens ocupem tant que l'alumne aprengui els continguts del curs com de l'adquisició d'habilitats personals.

- Donar sentit als principis bàsics de la programació
- Crear jocs i dibuixos animats a Scratch Junior
- Abordar la resolució de problemes de manera creativa
- Parlar dels seus projectes davant del grup amb confiança
- Treballar en equip en tasques i projectes conjunts



Desenvolupament integrat



El teu fill o filla es desenvoluparà:

- Pensament lògic, pensament computacional, algorítmic i espacial
- Habilitats creatives
- Habilitats de comunicació



Aprendran a reflexionar, a fer preguntes i a no tenir por d'equivocar-se



El procés d'aprenentatge els ajudarà en el seu desenvolupament escolar

Què és Scratch Jr.?

Scratch Junior és un llenguatge de programació visual simplificat creat especialment per ensenyar infants de 6 a 7 anys:

Programació a la pràctica

A Scratch, els programes es munten utilitzant blocs, igual que un trencaclosques: l'infant comença a aprendre a través del joc en lloc de memoritzar sintaxi complicada.

Un començament ràpid

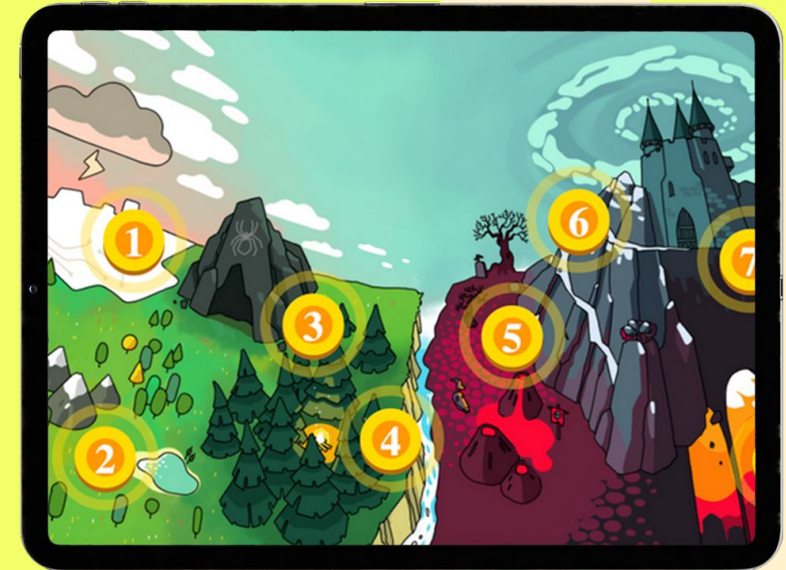
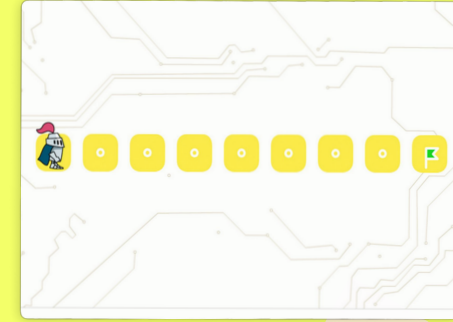
Gràcies a Scratch, els infants poden progressar ràpidament des de generar idees fins a llançar el seu primer programa, sense perdre l'interès i la motivació.



El Cavaller del Codi

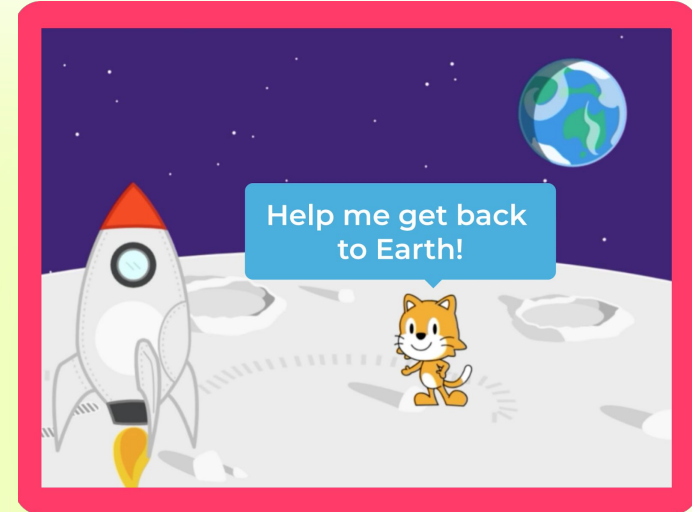
"El Cavaller del Codi" és una aplicació desenvolupada per Algorithmics amb la seva pròpia història i mecànica de joc. La usem per introduir els infants en el món de la programació:

- L'alumnat aprèn a muntar les seves primeres ordres i a controlar el seu personatge
- Resoldran tasques basades en algoritmes disfressades d'un joc de tauleta
- Estudiaran la dinàmica del joc per poder crear els seus propis jocs



Un enfocament basat en projectes

- ◆ Els nostres infants creen mini-projectes des del tercer mòdul del curs, aplicant els coneixements que han adquirit a la pràctica
- ◆ Comparteixen els seus projectes amb els companys de classe directament a la plataforma, i aprenen a donar i rebre comentaris
- ◆ Al final de cada mòdul, presenten un projecte individual o grupal complet



Programació del curs

Módulo 1. Algoritmos lineales

1. Ejecutor. Algoritmo
2. Programa. Bloque de memoria
3. Ejecutando programas
4. Programas de composición
5. Algoritmos lineales

Módulo 2. Ciclos

1. Ciclos
2. Algoritmos de ciclos

Módulo 3. Introducción a Scratch Jr.

1. La interfaz de Scratch Jr.
2. Scratch Jr. Eventos. Comandos de la sección "Movimiento".
3. Comandos de la sección "Apariencia"
4. Ciclos

Módulo 4. Eventos. Animación

1. Eventos. Programando operaciones en paralelo.
2. Cambios automáticos de escenas
3. Creando una animación
4. Grabando y usando sonidos en Scratch

Módulo 5. Mensajes

1. Mensajes
2. Usando mensajes en un juego
3. Programando un botón para controlar a un personaje

Módulo 6. Declaraciones condicionales. Toque*

1. La condición de toque
2. Transferencia de mensaje al tocar
3. Creando un juego con animación

Módulo 7. Implementando una mecánica de juego*

1. Eligiendo y planificando un proyecto individual
2. Creando un proyecto individual en Scratch Jr.
3. Presentaciones de proyectos

Módulo 8. Implementando una mecánica de juego*

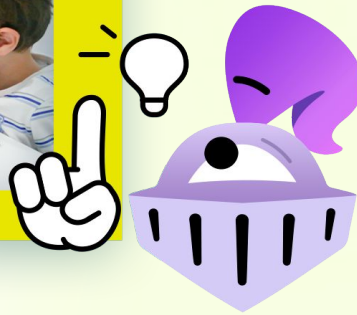
1. Eligiendo un proyecto individual y planificarlo
2. Implementando el proyecto individual (juegos con misiones o animaciones interactivas)

Per què triar Algorithmics?

- + Tots els nostres cursos estan desenvolupats per un **equip d'educadors professionals, pedagogs i psicòlegs**
- + **Els professors d'Algorithmics es comuniquen en un** llenguatge comprensible, estimen la seva matèria i saben com captivar l'alumnat
- + **La nostra plataforma d'aprenentatge IT és 3 en 1:** quadern d'exercicis intel·ligent, entorn per crear projectes i comunitat amb interessos compartits



Com són les nostres classes?



Grups reduïts.

Acceptem fins a un màxim de 12 alumnes per classe.

Accés a la plataforma.

L'alumnat té accés 24/7 a la plataforma per seguir amb tasques extres o repassar la lliçó.

Durada de les classes.

Les classes són un cop per setmana i duren 60 minuts.

Es poden preguntar dubtes per la plataforma d'Algorithmics. En un termini de 48 h el professor respondrà. No caldrà esperar a la següent classe.

Quin material fem servir a classe?

Material didàctic propi

Quaderns d'exercicis per aplicar la teoria que s'ha impartit.



Plataforma educativa

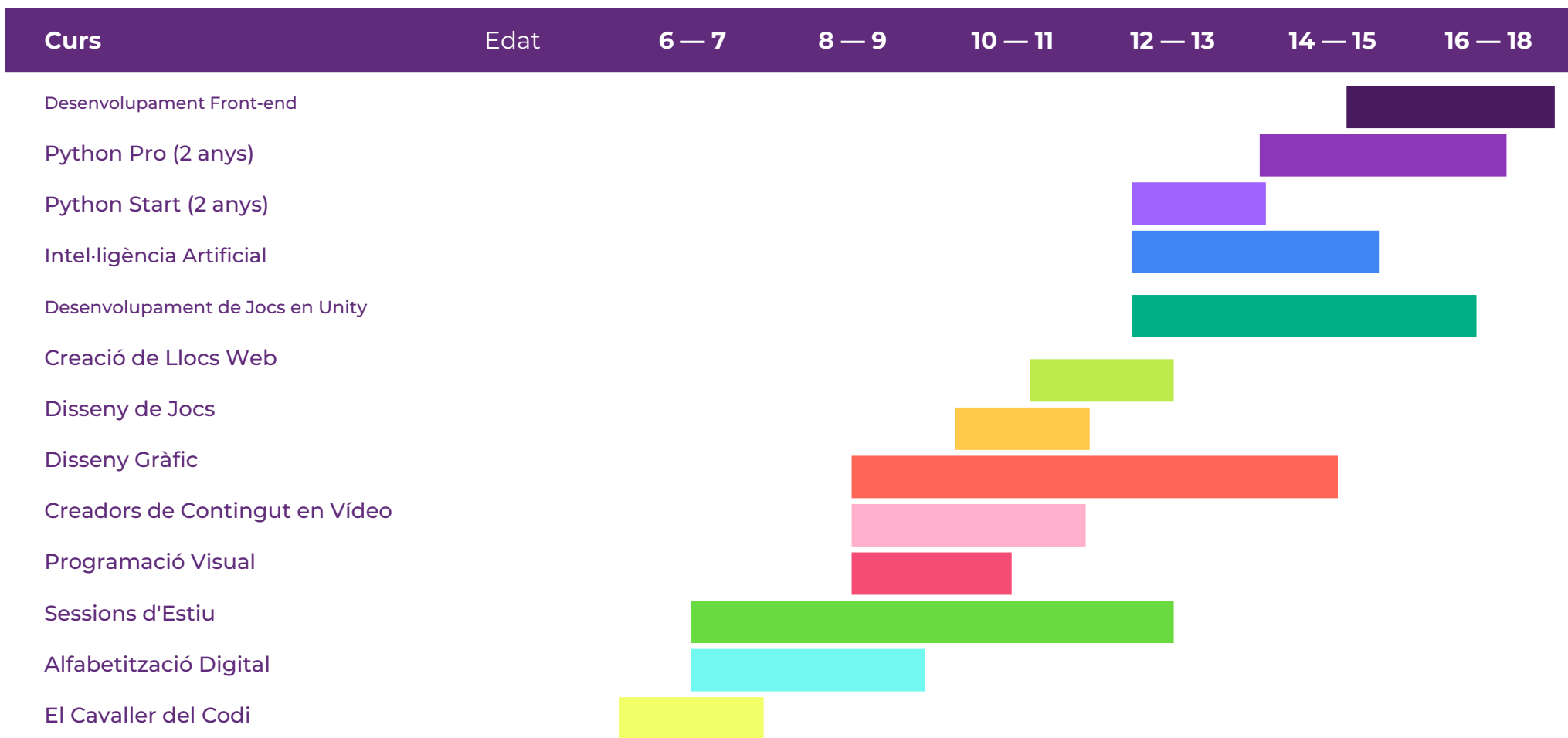
La plataforma Algorithmics actua com a Àrea d'Estudiants, on s'imparteixen les classes en línia, es porta el registre d'assistència, es fan les activitats. I molt més!

Sempre està disponible, 24/7, perquè l'alumne segueixi aprenent a casa.



Cursos per a infants de 6 a 18 anys

Els infants poden començar a estudiar a Algorithmics a qualsevol edat. En acabar un curs, poden passar directament al següent per continuar els estudis en el nou any acadèmic.



Algorithmics

El Campus
Tecnològic



+1,1 mil. de graduats.



+90 països.



+515 ciutats.





Algorithmics

El Campus
Tecnológico

[Desenvolupant codis]



Certificación oficial

