

Programació Visual

Un curs per a infants de 8-11 anys

Des de la seva primera línia de codi fins a
completar projectes

Algorithmics

El Campus
Tecnològic



es.alg.academy

1



Unity

ROBLOX



Python
INSTITUTE



Institute

Open Education & Innovation Group

JS INSTITUTE

Open Education & Innovation Group

Certificación oficial

Estudiar. Jugar. Crear.

Aquí comença l'aventura de programar jugant!

Els alumnes aprenen els principis de la programació de manera visual, intuïtiva i súper divertida. A través de blocs de codi, creen les seves pròpies animacions, històries interactives i videojocs 2D, donant vida a personatges, escenaris i efectes sorprenents.

Cada projecte és un pas més perquè entenguin com pensen els programadors, desenvolupin la lògica, la seva creativitat i la resolució de problemes, i descobreixin que programar pot ser tan divertit com jugar.



Tothom ho gaudirà!

Nodrim el pensament matemàtic

Estudiant els fonaments de la programació i algoritmes, aprofundim en el coneixement de les matemàtiques dels alumnes

Aprenem mentre ens divertim

Una trama sobre aventures a l'espai ens ajuda a retenir l'atenció dels estudiants

Troblem 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.

- Aprendre els conceptes bàsics i les pràctiques implicades en la programació, des de la creació d'algoritmes fins a la correcció d'errors
- Com crear dibuixos animats i jocs en el llenguatge de programació, fent que les seves històries siguin més sofisticades a mesura que el seu coneixement creix
- A aplicar els principis bàsics del disseny gràfic i de gràfics vectorials

Desenvolupament integrat



El teu fill o filla desenvoluparà:

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



Aprendrà 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?

Scratch és un llenguatge de programació visual simplificat creat especialment per ensenyar infants

◆ Programació a la pràctica

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

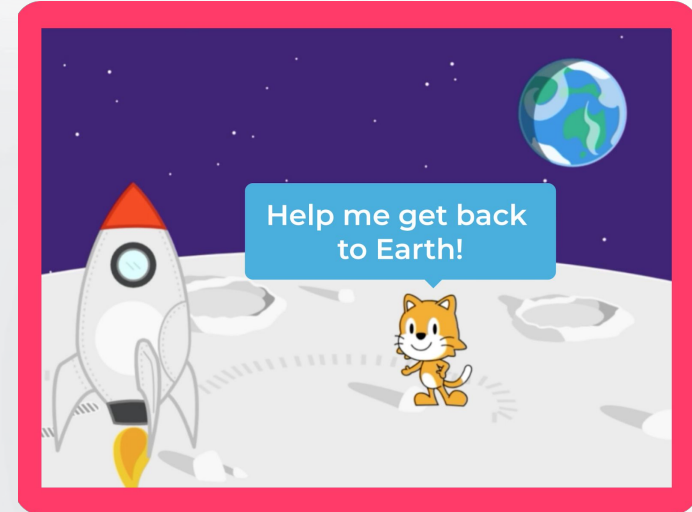
◆ Un començament ràpid

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



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 les seves explicacions i a rebre comentaris
- ◆ Al final de cada mòdul, presenten un projecte individual o grupal complet



Programació del curs

Módulo 1. Introducción

1. Algoritmos lineales
2. Ciclos
3. Arreglo inicial
4. Eventos
5. Creando tarjetas de visita. Proyecto

Módulo 2. Espacio

1. Coordenadas
2. Giros y dirección
3. Rotación y grados
4. Mensajes
5. Creando una caricatura. Proyecto

Módulo 3. Creando un juego

1. Condiciones y declaraciones de selección
2. Cambios a coordenadas
3. Procedimientos
4. Planificando un juego
5. Pruebas
6. Presentando un juego

Módulo 4. Lógica

1. Operadores lógicos AND/OR/NOT
2. Ciclos condicionales
3. Números aleatorios y rangos de valores
4. Áreas de coordenada
5. Juegos de múltiples niveles. Proyecto grupal
6. Juegos de múltiples niveles. Presentación de proyecto

Módulo 5. Variables*

1. Variables y ciclos
2. Tipos de datos
3. Contadores en juegos
4. Variables como parámetros
5. Juegos con condiciones para personajes. Proyecto

Module 6. Clones*

1. Clones
2. Variables locales y globales
3. Proyecto usando las herramientas de programación estudiadas en el curso

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.

Durada de les classes

Les classes són un cop per setmana i duren 90 minuts.

Accés a la plataforma

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

Es pot 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

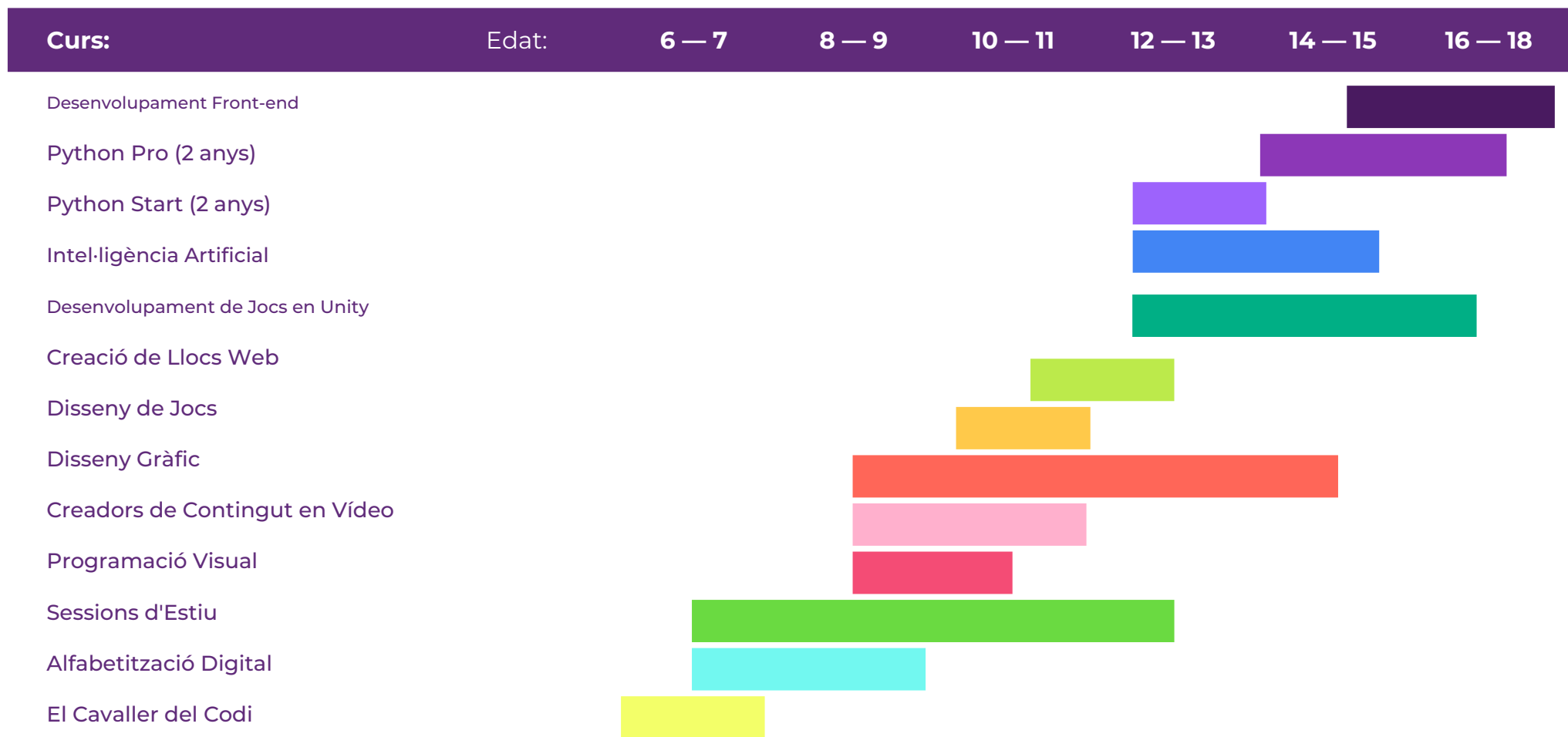
La plataforma Algorithmics actua com a Àrea d'Estudiants, on s'imparteixen les classes en línia, es porta el registre d'assistència, es es fan les activitats. I molt més!

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



Cursos per a infants de 6 a 18

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

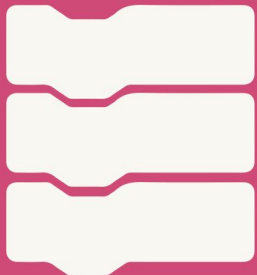


+90 països



+515 ciutats





Algorithmics

El Campus
Tecnológico

[Desenvolupant codis]



Certificación oficial



Certificación oficial

