

CE ESTE LOGISCOOL?

- Rețeaua internațională de școli de programare pentru copii și adolescenți
- Locul în care oferim cunoașterea viitorului generațiilor următoare

CODE

ENJOY



CUM SE DESFĂȘOARĂ CURSURILE?

De la blocuri colorate la cod

La început pare o joacă!



Platformă interactivă și ușor de înțeles.

Atât pentru tine, cât și pentru elevi!

The screenshot displays the Logiscool game development environment, which is divided into several panels:

- Code Editor (Left):** Contains JavaScript code for a game stage and an actor named 'Bat'. The stage code sets up a parallax background with layers for Sky, Moon, Clouds, and Trees. The 'Bat' actor code defines its costume, position, size, and collision shape, and includes a 'while game' loop for movement and collision detection.
- Block Editor (Middle):** A visual programming interface with a search bar and a 'MIȘCARE' (Movement) category. It contains various blocks for setting direction, position, and speed, as well as blocks for collision detection and game state management.
- Block Editor (Right):** A visual programming interface with a search bar and a 'Când tasta' (When key pressed) category. It contains blocks for setting variables, waiting, and triggering events like 'La începutul Jocului' (At the start of the game).
- Game Preview (Far Right):** A window showing the game in progress. It includes a 'Bat' character, a 'Scenă' (Scene) dropdown, a 'Personaj Nou' (New Character) button, and a 'GAME OVER' message.

The bottom of the interface features a status bar with the map name 'MAP_07a1_2023.2', a 'Program' button, a 'Design' button, a 'Schimbă aranjarea' (Change arrangement) button, and the Logiscool logo.

Poți să îți vezi programul pe toată
săptămâna cu câteva click-uri

Trainer Portal

Dashboard

Madalina Luiza

Noutățile au fost mutate în MyLogiscool

MYLOGISCOOL

Program

12 mai 2024 - 18 mai 2024

marți 14

miercuri 15

16:00

Digital Discovery A4 Wednesday 16.00

Room 2

Luiza Zalaru

Logiscool Constanța - Tomis

Lesson plan

Lesson 14

17:30

INTRO-DISCOVERY A4 - AI basics - image generation

-

Logiscool Constanța - Tomis

Lesson plan

Lesson 11

18:10

A6 Wednesday 18.10

Room 2

Luiza Zalaru

Logiscool Constanța - Tomis

Lesson plan

Lesson 14

Quick Menu

MYLOGISCOOL

OPEN CHAT ROOM

MANUALUL TRAINERULUI

Nu trebuie să inventezi roata.. materia e deja pregătită!

Trainer Portal

←

Schoolcode Master Class (401) Basic 13

PREVIOUS

NEXT

Madalina Luiza

Description

In today's class, we are writing the game called Snake.

The students should turn on their computers.

Snake game

70 minutes

We are creating a simple Snake game with a few differences, e.g.: if we hit the edge, we don't die, but we can come back at the other side, and if we have enough time, we can complete the game with additional obstacles.
(To the teacher: We are not going to move the clones in the game, instead we always create a new clone of the snake and delete the previous one in each step. This will do the animation of the tail of the snake following its head.)

SAMPLE PROJECT

Start with adding the actors and the variables on the stage.
The necessary variables:

- points* - number (the number of points we get.)
- speed* - number (the speed of the snake.)
- head* - list (this will store the head of the snake.)
- game* - Boolean variable

The program of the stage:

- Before starting, we create a monitor to show the score. Set its position, color, backdrop, and size.
- When starting, set the initial values, and set the value of *game* to true

The program of the snake:

- When started, set its position, point to the right, set its costume and size, then display it. While the game is on, create a copy of it, and let it move with the value of *speed*.

In-Class Mode

Group

A9 Tuesday 16.00

ÎNCEPUT SESIUNE

TEAMS

Feedback-ul trainerului

Sharing is caring! We are eager to hear your feedback about this lesson, too.

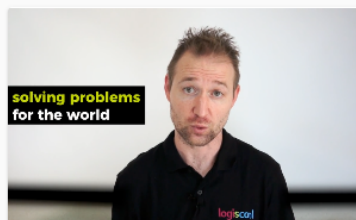
Comments (6 - 500 characters)

SUBMIT

Make up

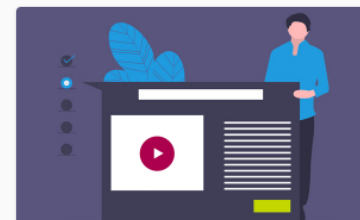
Choose a session

Avem training-uri, nu te aruncăm în gura lupului



Instructor Training

▶ ÎNCEPE LECȚIA



Netiquette – How to behave during online lessons?

▶ ÎNCEPE LECȚIA

logiscool Trainer Handbook

Manualul trainerului

Dacă ai nevoie de mai multe informații sau nu înțelegi ceva, consultă Trainer Handbook și vei avea garantat răspunsul la întrebările tale. Ce cursuri oferă Logiscool? Cum poți folosi teste? Cum câștigi încrederea elevilor? Aici poți găsi răspunsurile la aceste întrebări și la multe altele (numai în limba engleză).

MANUALUL
TRAINERULUI

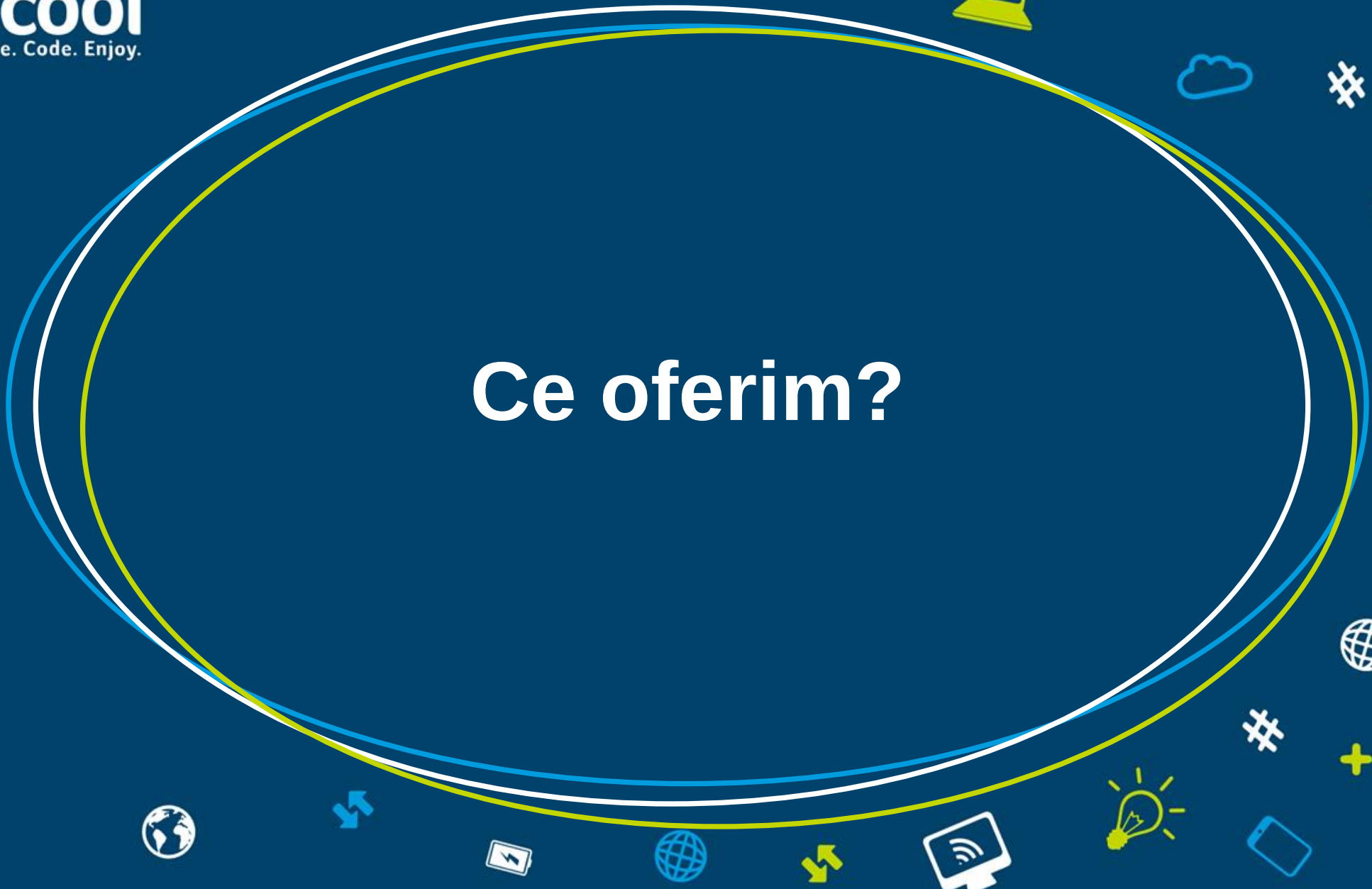
**Uită de clasele cu 30 de copii.
Noi avem maxim 10 elevi în grupă!**





Ce abilități vei dezvolta?

- 
- **Vorbitul in public**
 - **Adaptabilitate**
 - **Creativitate**
 - **Time Management**
 - **Lucrul in echipă**
 - **Empatie**
 - **Răbdare**
 - **Responsabilitate**



Ce oferim?

- 
- ✓ Program super flexibil, unde tu decizi când și cât predai, ca să se potrivească perfect cu orele tale de la facultate — tu îți setezi ritmul!
 - ✓ Devino parte dintr-un mediu educațional diferit, unde pasiunea ta inspiră și formează următorii IT-iști de succes.
 - ✓ Te pregătim cu o metodologie exclusivă, un curriculum dezvoltat de o echipă de top și un arsenal de resurse și ghiduri gata să te ajute.
 - ✓ O platformă super intuitivă, la care te adaptezi imediat.
 - ✓ Șansa să-ți transformi jobul în practică recunoscută la facultate.

Dacă..

Îți place să
îi înveți pe
ceilalți

Îți place să
lucrezi cu
copiii

Îți dorești un
job part-time

Ești o fire
deschisă

**Așteptăm CV-ul tău la adresa:
hello.constant@logiscool.com**

Vrei să ai un
program flexibil