



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 1-й модуль Дарья Кессель

Цель курса: познакомить детей с начальными этапами программирования при помощи Minecraft.

Программа курса:

День первый

Знакомство с Minecraft и понятием исполнителя

- Прохождение обучающего уровня, знакомство с интерфейсом и управлением в Minecraft
- Новые функции мода Education Edition
- Знакомство с роботами-черепахами – Turtle

День второй

Что такое алгоритм, программа?

- Написание программ в визуальном редакторе
- Циклы Repeat

День третий

Подпрограммы и их использование

- Использование программ внутри других
- Построение маленьких комнат
- Построение потолков

День четвертый

Строим свой город

- Построение больших комнат
- Построение домов и замков
- Украшение комнат



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 2-й модуль Дарья Кессель

Цель курса: продолжение обучения программированию в Minecraft.

Программа курса:

День пятый

Добываем ресурсы

- Повторение изученного
- Программы для добычи ресурсов

День шестой

Условные конструкции и циклы While

- Улучшение программы прокопки туннеля
- Автоматизация добычи и перевозки ресурсов
- Условные конструкции If
- Циклы While

День седьмой

Лабиринты

- Построение лабиринтов
- Прохождение лабиринтов

День восьмой

Контрольное занятие

- Проверка знаний
- Строительство мостов в командах



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 3-й модуль Дарья Кессель

Цель курса: продолжение обучения программированию в Minecraft.

Программа курса:

День девятый

Переменные

- Числовые переменные
- Другие переменные
- Циклы с переменными

День десятый

Украшаем город

- Построение деревьев
- Построение крылец
- Построение дорог

День одиннадцатый

Компьютер без визуального управления. Консоль

- Знакомство с компьютерами в Minecraft
- Хранение файлов в компьютере, управление ими
- Первые программы. Вывод данных на экран

День двенадцатый

Переменные

- Переменные, хранение данных в компьютере
- Написание калькулятора
- Условные конструкции



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 4-й модуль Дарья Кессель

Цель курса: завершение обучения программированию в Minecraft.

Программа курса:

День тринадцатый

Кодовый замок

- Условные конструкции
- Программа для авторизации хозяина дома
- Управление электрическими сигналами в Minecraft

День четырнадцатый

Растровые изображения

- Знакомство с paint, рисование картинок
- Использование принтера
- Дисковод, внешние носители информации, монитор

День пятнадцатый

Анимации

- Программирование анимаций
- Циклы с использованием переменных
- Роботы - черепахи без визуального редактора кода. Командное управление заправка топливом

День шестнадцатый

Итоговое занятие

- Укрепление и проверка знаний
- Программирование роботов без визуального редактора