



# Программа Вашего обучения



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