

# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Программирование в Minecraft». 1-й модуль Александр Цегенько

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

### Программа курса:

#### День первый

##### Что такое исполнитель?

- 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

##### Понятие подпрограммы. Реализация подпрограмм.

- Использование программ внутри других;
- Построение коробок маленьких комнат;
- Построение потолков;
- Построение больших комнат.

#### День четвертый

##### Построение зданий в городе.

- Построение замков;
- Построение небоскрёбов;
- Украшение комнат.



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Программирование в Minecraft». 2-й модуль Александр Цегенько

**Цель курса:** продолжение обучения программированию в Minecraft.

### Программа курса:

#### День пятый

##### Добыча ресурсов.

- Повторение изученного;
- Программы для добычи ресурсов.

#### День шестой

##### Условные конструкции, 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 Александр Цегенько

**Цель курса:** продолжение обучения программированию в Minecraft.

### Программа курса:

#### День девятый

#### Переменные.

- Числовые переменные;
- Другие переменные;
- Циклы с переменными.

#### День десятый

#### Циклы с использованием переменных.

- Вложенные циклы с переменными;
- Упрощение и создание более сложных программ.

#### День одиннадцатый

#### Решение арифметических примеров.

- Команда Inspect Block;
- Решение арифметических примеров с помощью программы.

#### День двенадцатый

#### Украшение города.

- Построение деревьев;
- Построение крылец;
- Построение дорог.



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Программирование в Minecraft». 4-й модуль Александр Цегенько

**Цель курса:** продолжение обучения программированию в Minecraft.

### Программа курса:

#### День тринадцатый

#### Компьютер без визуального управления. Консоль.

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

#### День четырнадцатый

#### Переменные. Калькулятор.

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

#### День пятнадцатый

#### Кодовый замок.

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

#### День шестнадцатый

#### Растровые изображения.

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

# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Программирование в Minecraft». 5-й модуль Александр Цегенько

**Цель курса:** продолжение обучения программированию в Minecraft.

**Программа курса:**

### День семнадцатый

#### Анимации.

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

### День восемнадцатый

#### Роботы-черепахи.

- Укрепление и проверка знаний;
- Программирование роботов без визуального редактора.

### День девятнадцатый

#### Передача сообщений и файлов по реднету.

- Реднет – интернет в Майнкрафте;
- Передача сообщений. Написание бота;
- Передача файлов по реднету;
- Передача программ по реднету.

### День двадцатый

#### Итоговое занятие.

- Внедрение новых технологий в город.