

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Программирование в Minecraft"

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

Программа занятий модуль 1

Занятие №1

Что такое исполнитель?

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

Занятие №2

Что такое алгоритм, программа?

- Написание программ в визуальном редакторе;
- Циклы Repeat

Занятие №3

Более сложные алгоритмы

- Изменение активных слотов-ячеек;
- Построение разноцветных построек

Занятие №4

Контрольное занятие - командные проекты

- Проверка знаний;
- Строительство мостов в командах;



ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Программирование в Minecraft"

Цель курса: продолжение обучения программированию в Minecraft

Программа занятий модуль 2

Занятие №1 **Понятие подпрограммы. Реализация подпрограмм**

- Использование программ внутри других;
- Подпрограммы-процедуры;
- Идеи улучшения процедур, функции;

Занятие №2 **Процедуры, большие постройки**

- Построение стен;
- Построение потолков;
- Построение комнат с фундаментами и потолками;

Занятие №3 **Построение зданий в городе – командные проекты**

- Применение знаний при работе в команде;
- Построение замков;
- Построение небоскрёбов;

Занятие №4 **Добыча ресурсов**

- Закрепление изученного материала;
- Алгоритмы добычи ресурсов и их реализация;

Z-MIND



info@zmindschool.com

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Программирование в Minecraft"

Цель курса: продолжение обучения программированию в Minecraft

Программа занятий модуль 3

Занятие №1

Циклы While

- Улучшение алгоритмов добычи ресурсов;
- Циклы с условиями;
- Автоматизация добычи и перевозки ресурсов;

Занятие №2

Условные конструкции if

- Улучшение программы прокопки туннеля;
- Условные конструкции If;
- Закрепление циклов While;

Занятие №3

Лабиринты

- Построение лабиринтов;
- Прохождение лабиринтов;
- Закрепление условий if и циклов while;

Занятие №4

Украшение города

- Применение изученного материала в командных проектах

