



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

**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 зданий.

#### День четвертый

- Укрепление знаний;
- Добыча ресурсов.

# МИНЕСВАФТ





# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

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

**Программа курса:**

**День пятый**

**Условные конструкции.**

- Улучшение программы прокопки туннеля;
- Автоматизация добычи и перевозки ресурсов;
- Циклы While.

**День шестой**

- Проверка знаний;
- Строительство мостов в командах.

**День седьмой**

**Компьютер без визуального управления. Консоль.**

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

**День восьмой**

**Переменные. Калькулятор.**

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





# Программа Вашего обучения



Школа программирования для детей CODDY



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

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

### Программа курса:

#### День девятый

##### Кодовый замок.

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

#### День десятый

##### Растровые изображения.

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

#### День одиннадцатый

##### Анимации.

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

#### День двенадцатый

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

