

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

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.

MINECRAFT



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

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



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

Цель курса: познакомить детей с начальными этапами программирования при помощи 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;
- Дисковод, 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.

