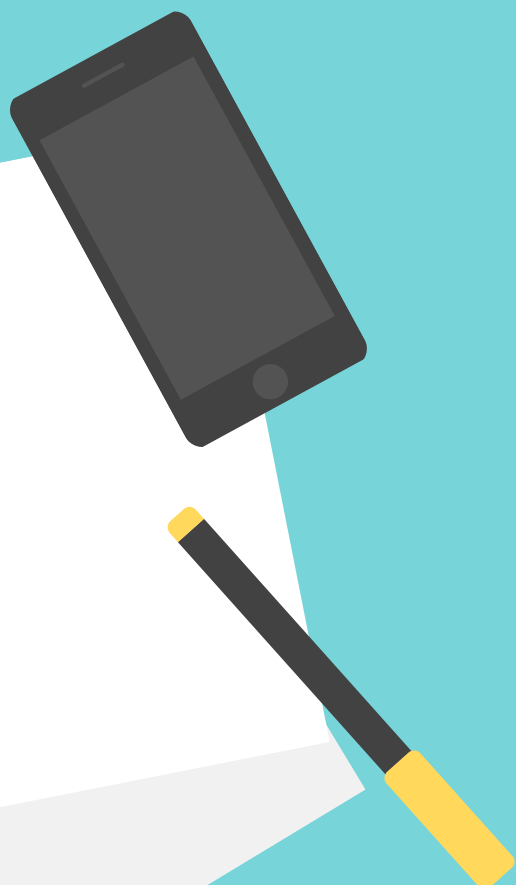




Международная
школа программирования
для детей

ОНЛАЙН-ИНТЕНСИВЫ

Программирование в
Майнкрафт+дизайн-мышление





ПРОГРАММА



ПЕРВЫЙ ДЕНЬ
понедельник

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Знакомство и поиск общих интересов у группы
- Введение понятия “дизайн-мышление”

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Теоретическая часть: что такое программирование?
- Практическая часть: простейшие алгоритмы в визуальном редакторе

Самостоятельная работа: программирование робота на прохождение полосы препятствий, применяя знания и навыки полученные на занятии.

Творческое задание: построение полосы препятствий

ВТОРОЙ ДЕНЬ
вторник

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Знакомство с понятием “эмпатия”
- Игры на сплочение и понимание коллектива
- Распределение игровых ролей “горожан”

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Повторение пройденного материала по теме "Алгоритмы"
- Задание на закрепление
- Теоретическая часть: знакомство с понятием "Цикл".
- Практическая часть: написание программ с применением циклов

- **Самостоятельная работа:** программирование робота на украшение моста драгоценными блоками, применяя знания о циклах.

- **Творческое задание:** построение моста через водоем.





ТРЕТИЙ ДЕНЬ
среда

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Артикуляционная гимнастика
- Работа с дыханием в речи
- Способы борьбы с волнением перед публикой

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Теоретическая часть: знакомство с понятием "Переменная"
- Практическая часть: программы с применением Переменных
- **Самостоятельная работа:** самостоятельная реализация программы, пройденной на занятии для копирования построенного объекта
- **Творческое задание:** построение собственного пентхауса
- Написание программ с использованием переменной
- Начало строительства IT-проекта



ЧЕТВЕРТЫЙ
ДЕНЬ
четверг

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Музыкальная разминка
- Работа над генерацией идей на разные темы
- “Мозговой штурм” - идеи презентации своего проекта
- Составление драфта сценария выступления

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Повторение пройденного материала по теме "Переменная"
- Задание на закрепление
- Теоретическая часть: продолжение изучения темы
- Практическая часть: программы с применением Переменных
- **Самостоятельная работа:** написание программы для робота по посадке и выращиванию деревьев и цветов
- **Творческое задание:** ландшафтный дизайн вокруг ранее построенного пентхауса

ПЯТЫЙ ДЕНЬ
пятница

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Продолжение работы с идеями проекта
- Начало разработки его реализации
- Разработка дизайна и порядка презентации

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Проверочный тест по пройденному материалу
- Теоретическая часть: работа над ошибками по результатам теста, устранение пробелов
- Практическая часть: задание с применением знаний по всем темам

- **Самостоятельная работа:** написание одной из пройденный программ

- **Творческое задание:** построение школы в личном мире с применением знаний, полученных на занятиях

ИТОГИ НЕДЕЛИ

- Дети научились писать и запускать программы в мире Minecraft
- Познакомились с понятиями алгоритм и цикл
- Могут применять полученные знания по программированию самостоятельно
- Начали создавать свой собственный проект в мире Minecraft
- Узнали о понятии “дизайн-мышление” и их составляющей
- Начали разработку своей творческой презентации.



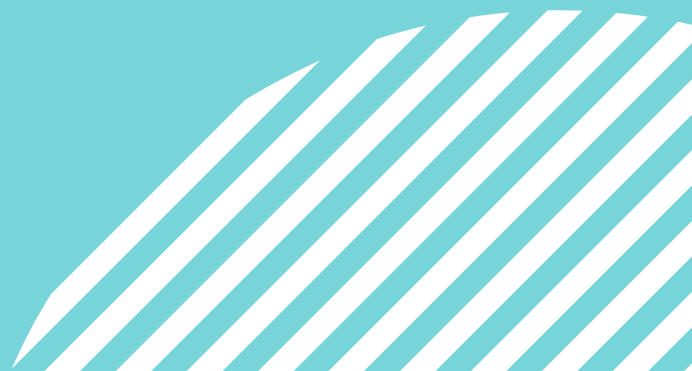
ШЕСТОЙ ДЕНЬ
понедельник

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Знакомство с браузерной программой для создания макетов Canva
- Изучение интерфейса и инструментов программы

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Знакомство с понятием "Координаты"
- Теоретическая часть: координаты x ; y ; z , абсолютное начало, относительные и абсолютные координаты
- Практическая часть: написание программ с применением знаний о координатах
- **Самостоятельная работа:** внесение изменений в исходную программу для получения определенного результата
- **Творческое задание:** построение офиса GOOGLE с применением программ, пройденных на занятии



СЕДЬМОЙ ДЕНЬ
вторник

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Начало создания первых слайдов презентации
- Проработка дизайна и деталей

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Повторение темы "Координаты"
- Задание на закрепление
- Теоретическая часть: знакомство с понятием "Условные операторы"
- Практическая часть: написание программ с применением знаний, полученных на занятии
- **Самостоятельная работа:** написание собственной программы с применением условных операторов
- **Творческое задание:** прокладывание дороги вокруг пентхауса и деревни



ВОСЬМОЙ ДЕНЬ
среда

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Игра на работу воображения
- Написание общего и индивидуального сценария презентации

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Повторение темы "Условные операторы"
- Задание на закрепление
- Теоретическая часть: знакомство с понятием "Функции"
- Практическая часть: написание программ с применением функций
- **Самостоятельная работа:** написание собственной программы с распределением по функциям
- **Творческое задание:** строительство бассейна в собственном проекте рядом с пентхаусом





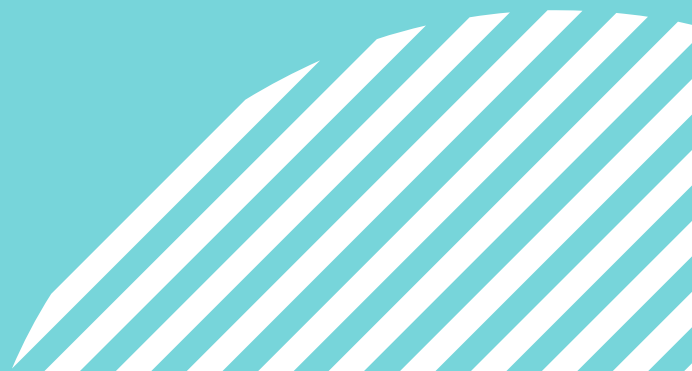
ДЕВЯТЫЙ ДЕНЬ
четверг

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

- Зарядка
- Выстраивание порядка выступления
- Доработка презентации и текста выступления
- Подбор ключей и подсказок для выступления и переходов

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- Повторение темы "Функции"
 - Задание на закрепление
 - Теоретическая часть: знакомство с понятием "Массивы"
 - Практическая часть: написание программ с применением знаний о массивах
- **Самостоятельная работа:** внесение изменений в исходную программу для получения определенного результата, используя созданный массив
- **Творческое задание:** создание отдельных ограждений и запуск разных животных в сад на территории проекта





ПРОГРАММА



ДЕСЯТЫЙ ДЕНЬ
пятница

- Закрепление полученных знаний и навыков
- Репетиция
- Проверочный тест по пройденному материалу
- Теоретическая часть: работа над ошибками по результатам теста, устранение пробелов
- Практическая часть: задание с применением знаний по всем темам
- **Самостоятельная работа:** написание одной из пройденных программ
- **Творческое задание:** доработка проектного мира. Выступление каждого ученика перед группой со своим проектом, подключение всех игроков по очереди для демонстрации проекта

ЗАЩИТА КОМАНДНОГО ПРОЕКТА ПЕРЕД РОДИТЕЛЯМИ

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

