

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 1-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: Основы программирования в Minecraft

- Обучение платформе программирования в Minecraft
- Программирование робота с использованием простейших алгоритмов
- Программирование и создание конструкций в мире Minecraft

В результате урока каждый ребенок выполняет не менее 5 задач по программированию.

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: Алгоритмы в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в понятие «алгоритм»
- Программирование робота с использованием алгоритмов

В результате урока каждый ребенок выполняет не менее 5 задач по программированию.

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Циклы в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в понятие «цикл»
- Программирование робота с использованием циклов

В результате урока каждый ребенок выполняет не менее 5 задач по программированию.

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «IT-город»

Во время проекта развивается следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое и критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 2-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: События в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в понятие «событие»
- Программирование в мире Minecraft с использованием событий

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: События в Minecraft часть 2

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление понятия «событие»
- Программирование в мире Minecraft с использованием событий

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Координаты и пространство в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в понятие «Координаты», «Оси X,Y,Z»
- Программирование в мире Minecraft с использованием координат

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «IT-город»

Во время проекта развиваются следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое и критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 3-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: Координаты и пространство в Minecraft, часть 2

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в понятие «Абсолютное положение», «Относительное положение»
- Программирование в мире Minecraft с использованием координат

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: Координаты и пространство в Minecraft, часть 3

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление изученных тем, связанных с координатами и пространством
- Программирование в мире Minecraft с использованием координат

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Переменная в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в понятие «переменная»
- Программирование в мире Minecraft с использованием переменных

В результате урока каждый ребенок выполняет не менее 5 задач по программированию.

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «Т-город»

Во время проекта развивается следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 4-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: **Переменная в Minecraft, часть 2**

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Работа с разными типами переменных: числовые, строковые
- Программирование в мире Minecraft с использованием координат

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: **Переменная в Minecraft, часть 3**

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение понятий «глобальная переменная», «локальная переменная»
- Программирование в мире Minecraft с использованием координат

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: **Переменная в Minecraft, часть 4**

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление всех изученных вопросов, связанных с переменными
- Программирование в мире Minecraft с использованием координат

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: **Проектная работа**

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «IT-город»

Во время проекта развивается следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 5-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: Условные конструкции в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в тему «условные конструкции if-else»
- Программирование в мире Minecraft с использованием условных конструкций

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: Условные конструкции в Minecraft, часть 2

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление темы «условные конструкции if-else»
- Программирование в мире Minecraft с использованием условных конструкций

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Функции в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в тему «Функции»
- Программирование в мире Minecraft с использованием функций

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «Т-город»

Во время проекта развиваются следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 6-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: Функции в Minecraft, часть 2

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление темы «Функции»
- Программирование мира Minecraft с использованием функций

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: Массивы в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в тему «Массивы»
- Программирование мира Minecraft с использованием массивов

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Массивы в Minecraft, часть 2

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление темы «Массивы»
- Программирование мира Minecraft с использованием массивов

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «Т-город»

Во время проекта развиваются следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 7-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: Искусственный интеллект в Minecraft

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Введение в тему «Искусственный интеллект»
- Программирование робота с использованием подходов искусственного интеллекта

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: Искусственный интеллект в Minecraft, часть 2

- Продолжение изучения платформы программирования в Minecraft
- Закрепление темы «Искусственный интеллект»
- Программирование робота с использованием подходов искусственного интеллекта

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Повторение и переход на JavaScript в Minecraft

- Повторение пройденных тем
- Изучение новой платформы программирования в Minecraft на JavaScript
- Введение в JavaScript

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День четвертый: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «IT-город»

Во время проекта развивается следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» 8-й модуль. Константин Жучков

Цель курса: дать детям визуальное представление о программировании. Познакомить детей с фундаментальными структурами любого языка программирования и языка JavaScript и улучшить навыки работы в команде, коммуникативные и лидерские навыки, творческое и критическое мышление.

День первый: Циклы на JavaScript в Minecraft

- Продолжение изучения новой платформы программирования в Minecraft на JavaScript
- Закрепление базового синтаксиса JavaScript
- Изучение циклов for в JavaScript

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День второй: Условные конструкции на JavaScript в Minecraft

- Продолжение изучения новой платформы программирования в Minecraft на JavaScript
- Закрепление базового синтаксиса JavaScript
- Изучение циклов for в JavaScript

После урока направляется **домашнее задание** в соответствии с темой урока.

День третий: Проектная работа

Дети закрепляют полученные знания за 3 занятия и работают над совместным проектом «IT-город»

Во время проекта развивается следующие навыки:

- Математическое мышление
- Алгоритмическое мышление
- Логическое мышление;
- Лидерские навыки
- Коммуникативные навыки
- Навыки работы в команде и решения проблем
- Творческое мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом
- Навыки выступления перед аудиторией

День четвертый: Защита проектов