

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» (8 месяцев)

Часть 1

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» (8 месяцев)

Часть 2

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 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» (8 месяцев)

Часть 3

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 «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 мышление
- Критическое мышление
- Навыки работы над проектом

Курс «Minecraft: введение в искусственный интеллект» (8 месяцев)

Часть 4

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» (8 месяцев)

Часть 5

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 «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 месяцев)

Часть 6

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 «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 месяцев)

Часть 7

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 месяцев)

Часть 8

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 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
- Навыки выступления перед аудиторией

День четвертый: Защита проектов перед родителями

Дети защищают свои проекты перед родителями