

Утвержден приказом руководителя



# ИП Васильева Т.И. Школа робототехники и программирования

Учебный план курса

«Программирование» - 4-й год обучения

Возраст: 13-14 лет

Количество занятий в неделю: 1 занятие - 2 часа

«ComputerCraft+3D моделирование в Minecraft»

№ п\п	Тема занятий	Количество часов		
1	Знакомство с MineCraft ComputerCraft.	2	1	1
2	Основы дизайна Minecraft.	2	1	1
3	Знакомство с черепашкой (Turtle)	2	1	1
4	Средневековый дом малый.	2	1	1
5	Переменные и типы данных.	2	1	1
6	Средневековый дом средний.	2	1	1
7	Логические операции.	2	1	1
8	Средневековая смотровая башня	2	1	1
9	Циклы	2	1	1
10	Коллективная работа «Средневековая церковь»	2	1	1
11	Массивы и функции.	2	1	1

12	Тема: Коллективная работа «Замок».	2	1	1
13	Разработка шахты при помощи черепашки.	2	1	1
14	Коллективная работа «Средневековый город».	2	1	1
15	Постройка зданий при помощи черепашки.	2	1	1
16	Коллективная работа «Город построенный ботами».	2	0	2
17	Защита проектов.	2	0	2

**«ClickTeam и Code Combat (JavaScript)»**

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
	<b>2. ClickTeam и CodeCombat (JavaScript)</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>
1	Вводное занятие.	2	1	1
2	Объекты	2	1	1
3	Скрипты	2	1	1
4	Физика	2	1	1
5	Алгоритмы.	2	1	1
6	Типы данных	2	1	1
7	Переменные	2	1	1
8	Ветвления	2	1	1
9	Циклы	2	1	1
10	Творческий подход (теория)	2	1	1
11	Творческий подход (практика)	2	0	2
12	Защита проектов	2	0	2
13	Знакомство. Основные понятия. Экскурс в мир JS	2	1	1

14	Циклы. Подземелье Китгарда	2	0	2
15	Бэквудский лес (часть первая)	2	0	2
16	Бэквудский лес (часть вторая)	2	0	2
17	Пустыня Сарвен	2	0	2

**«Code Combat (Python) и Python in Minecraft»**

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
1	Знакомство. Основные понятия. Экскурс в мир Python	2	1	1
2	Циклы. Подземелье Китгарда	2	1	1
3	Бэквудский лес (часть первая)	2	1	1
4	Бэквудский лес (часть вторая)	2	1	1
5	Пустыня Сарвен (часть первая)	2	1	1
6	Пустыня Сарвен (часть вторая)	2	1	1
7	Привет, мир Minecraft!	2	1	1
8	Геозона	2	1	1
9	Создание нескольких блоков	2	1	1
10	Строительство дома	2	1	1
11	Взаимодействие с блоками	2	1	1
12	Определение выбора блока.	2	1	1
13	Чтение данных из файла	2	1	1
14	3D-принтер	2	1	1
15	Копировальный аппарат	2	1	1
16	Мыслящий блок	2	1	1
17	Вторжение инопланетян	2	1	1