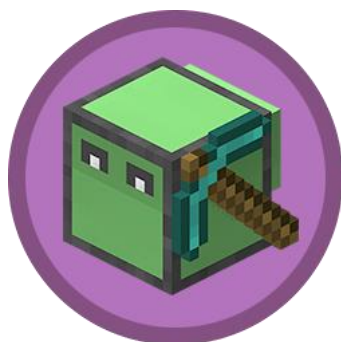


# PODSTAWY PROGRAMOWANIA

warsztaty dla dzieci 8-10 lat w świecie gry Minecraft



Zapoznanie z podstawowymi pojęciami i konstrukcjami logicznymi z zakresu programowania: **warunek, pętla, zmienna**. Tworzenie algorytmów w języku blokowym LUA. Każde spotkanie to praca z podręcznikiem (bez komputera), nauka kodowania w świecie gry Minecraft i zadania rozwijające cyfrowe kompetencje społeczne.

Warsztaty realizujemy w trybie rocznym. Spotkania odbywają się raz w tygodniu i trwają 1,5 godziny. Dzięki dodatkowym materiałom na naszym kanale YT mogą ćwiczyć zdobyte umiejętności w domu.

## PLAN KURSU

1. Witaj świecie - wprowadzenie do kodowania blokowego,
2. Kosmiczna przygoda - proste algorytmy ruchu robota,
3. Moc pixeli - wprowadzenie pętli REPEAT,
4. Bob budowniczy - budowanie figur z użyciem REPEAT,
5. Robo Parkour - wprowadzenie warunku IF,
6. Kolej na kolej - pisanie kodu z użyciem IF i REPEAT,
7. Posterunek robotów - wprowadzenie TRUE/FALSE w warunkach,
8. Do wnętrza ziemi - wprowadzenie pętli WHILE,
9. Zasobni w zasoby - pętla nieskończona WHILE TRUE DO,
10. Pyszna zabawa - wprowadzenie funkcji,
11. Wieża maga - zaawansowane konstrukcje z użyciem funkcji,
12. Do boju! - konkurs programistyczny, pisanie autorskich programów,



13. Wielki finał I - powtórka materiału z semestru,
14. ZAMEK PROGRAMISTY - wykorzystanie REPEAT, IF, WHILE do rozwiązywania zagadek,
15. FABRYKA LOGIKI - wprowadzenie do mechanizmów redstone,
16. TNT Challenge - BRAMKI logiczne i redstone: AND,
17. Być albo nie być? - BRAMKI logiczne i redstone: OR,
18. Trudne decyzje - wprowadzenie konstrukcji ELSE IF,
19. Jeżeli jeżeli? - Rozbudowane programy z IF (warunek w warunku),
20. Zmieniaj zmienne! - zmienne wprowadzenie,
21. Liczby budują - PĘTLA FOR i zastosowanie zmiennych,
22. Las informacji - zaawansowane programy ze zmiennymi,
23. Mój los w Twoich rękach - zmienne losowe,
24. Kreatywny programista - tworzenia autorskich kodów z użyciem wiedzy z całego roku,
25. Spotkanie powtórkowe z całego semestru - konkurs programistyczny,
26. Wielki finał II - spotkanie z programowaniem tekstowym - wprowadzenie do kursu dla zaawansowanych,

