

Harmonogram zajęć z Gigantami Programowania gr. II

**Tytuł projektu:** „Nowoczesna akademie kompetencji TIK w Szkole Podstawowej w Lipcach Reymontowskich”

**Zadanie nr 19 :** *Phyton z Minecraft*

**Imię i nazwisko osoby prowadzącej zajęcia:** *Martyna Lesiak*

Dzień	Opis czynności wykonanych na rzecz lub w ramach projektu	Czas pracy (od ... do ...)	Liczba godzin dydaktycznych
04.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition + dodatku Make Code. Temat zajęć: Wprowadzenie do MakeCode i języka Phyton	16:45-18:15	2h
09.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition + dodatku Make Code. Temat zajęć: Tworzenie bloków i brył	16:45-18:15	2h
16.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition + dodatku Make Code. Temat zajęć: Konstrukcje z wykorzystaniem czatu	16:45-18:15	2h
18.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition + dodatku Make Code. Temat zajęć: Moby i przedmioty	16:45-18:15	2h
23.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition + dodatku Make Code. Temat zajęć: Arena walk	16:45-18:15	2h
25.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition + dodatku Make Code. Temat zajęć: Tor przeszkód	16:45-18:15	2h
28.11.2022	Nauka programowania z wykorzystaniem aplikacji MCreator. Temat zajęć: Tor przeszkód - kontynuacja	16:45-18:15	2h
<b>Łączna liczba godzin dydaktycznych:</b>			<b>14h</b>