KREATYWNY PROGRAMISTA

warsztaty tworzenia projektów cyfrowych dla dzieci 9 - 11 lat

Na zajęciach będziemy pokazywać, jak skutecznie tworzyć własne dodatki do gry Minecraft i tworzyć proste gry w Kodu. Nauczymy się **edytować świat ulubionej gry**, a przy pomocy przystępnych programów pokażemy, jak w angażujący sposób można z odbiorcy treści cyfrowych **stać się ich twórcą**.

Będziemy uczyć się tworzenia procedur w blokowym języku programowania przypominającym Scratcha, tworzyć własne tekstury i modele 3D. Będziemy też pracować z programem Audacity **dogrywając własne dźwięki** do nowych stworzeń w grze!

PORUSZANE ZAGADNIENIA

Spotkanie 1 Struktura działania gry Minecraft, tworzenie instacji, dogrywanie modów

Spotkanie 2 Omawiamy i testujemy podstawowe komendy World Edit

Spotkanie 3 Zaawansowane komendy WE

Spotkanie 4 Omawiamy komendy WE dotyczące generacji i edycji terenu.

Spotkanie 5 Podstawy pracy w Mcreator.

Spotkanie 6 Tworzenie własnego minerału w MC.

Spotkanie 7 Tworzenie własnej broni w MC.

Spotkanie 8 Zaawansowane tekstury – importowanie i tworzenie zbroi.

Spotkanie 9 Nowe elementy w grze Minecraft.

Spotkanie 10 Nowe elementy w grze Minecraft.

Spotkanie 11 Nowe elementy w grze Minecraft z użyciem procedur.

Spotkanie 12 Nowe elementy w grze Minecraft – własne biomy i zasady ich działania.

Spotkanie 13 Tworzenie komendy, osiągnięcia i nakładki graficznej.

Spotkanie 14 Nowe elementy w grze Minecraft – blok pułapki z wykorzystaniem procedur.

Spotkanie 15 Podsawy pracy w Blockbench. Uczymy się modelowania 3D. Tworzymy pierwszy mebel (stół, krzesło).

Spotkanie 16 Tworzenie interaktywnego bloku.

Spotkanie 17 Tworzymy reskin istniejącej istoty z wykorzystaniem internetowego kreatora. Uczymy się jak zaprogramować zachowania.

Spotkanie 18 Tworzymy nowego moba z własnego modelu.

Spotkanie 19 Nagrywamy dźwięki dla naszego moba z wykorzystaniem Audacity, programujemy zachowanie i właściwości istoty.

Spotkanie 20 Dopracowujemy poprzednie zadania, eksportujemy modyfikacje i wykorzystujemy wszystkie wspólnie na serwerze.

Spotkanie 21 Tworzymy wyspę w programie World Painter.

Spotkanie 22 Początek projektu z areną. Uczymy się konstruowania terenu.

Spotkanie 23 Programujemy Kodu – początek własnej gry.

Spotkanie 24 Kodu: tor wyścigowy

Spotkanie 25 Kodu: tor wyścigowy z elementami zaawansowanymi

Spotkanie 26 Kodu: tor wyścigowy z projektowaniem sztucznej inteligencji

Spotkanie 27 Dodatkowe elementy i poprawki w zrealizowanej grze.

Spotkanie 28 Quiz wiedzy z kursu, zadania testowe z MCreatora i Kodu