# Въведение

Hour of Code™ е глобално движение, стартирано от неправителствената организация Code.org, което достига до десетки милиони млади хора в над 180 страни. Кампанията Hour of Code™ е създадена с цел да се демистифицира програмирането и да се насърчават всички да научат неговите основи. Minecraft с радост се съюзява с Code.org и Microsoft Philanthropies, за да предостави на младите хора възможност да научат основите на програмирането с игра, която познават и обичат.

# Ръководство на Minecraft Hour of Code™

Ръководствата на Minecraft използват герои и концепции от видеоиграта Minecraft, но това не е самата игра. За Hour of Code™ разработчиците на Minecraft са работили съвместно с преподаватели и с Code.org, за да създадат ръководства, вдъхновени от Minecraft, които въвеждат играчите в основните концепции за писане на код.

Разполагате с достъп до три различни ръководства на Minecraft на адрес [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)

* Minecraft Hour of Code™ Adventurer („Minecraft авантюрист“)
* Minecraft Hour of Code™ Designer („Minecraft дизайнер“)
* ***Ново!*** Minecraft Hour of Code™ Hero’s Journey (14 ноември 2017 г.)

Новото ръководство на Minecraft запознава играчите с агента и предлага над 10 нива, в които те ще се научат как да използват цикли, отстраняване на грешки и функции. Чрез усвояването на тези основни понятия при писането на код играчите ще проектират свои собствени решения на пъзели и ще наблюдават как агентът изпълнява техните команди с код. Ръководството включва и свободното време за разглеждане на концепции в програмирането, които участниците са научили чрез игра, за да се задълбочи разбирането им на процеса.

# Цели на обучението

Учениците ще могат да:

1. Разбират, че компютрите изпълняват инструкции в точна последователност;
2. Създават списък с инструкции, които помагат да се завърши дадена задача, и;
3. Повтарят решенията, за да изпълнят задачата.

Ръководството разглежда три основни концепции в програмирането. Учениците ще се научат да използват:

1. Цикли за изпълнение на ефективни блокове с код;
2. Отстраняване на грешки с тестване и определяне на причината за тяхното появяване и;
3. Функции за комбиниране на допълнителни инструкции в един-единствен елемент с код.

**Предизвикателство!** Играчите могат да играят по-трудната игра Diamond Path, в която могат да печелят диамант на всяко ниво, като решават допълнителни проблеми с кода.

# Провеждане на събитие от кампанията Minecraft Hour of Code™

## Необходимо за участниците:

* **Компютър** със съвременен браузър. Учениците могат също така да работят заедно и да споделят едно устройство! Подробна информация относно поддържаните операционни системи и браузъри може да намерите на адрес [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)
* **Достъп до интернет**. Препоръчва се интернет връзка със скорост от най-малко 15 МБ/сек.
* Използването на **слушалки** се препоръчва поради вградените видеоклипове.

## Необходимо за водещите:

* **Достъп до интернет.** Препоръчва се интернет връзка със скорост от най-малко 15 МБ/сек.
* Да прожектират **слайдовете в PowerPoint**, така че участниците да виждат ясно съдържанието.
* Да осведомят участниците, че могат да получат сертификатите си по всяко време след завършването на тяхното ръководство на Minecraft Hour of Code™.

## Материали за презентацията:

Основната цел на събитието е участниците да се заинтригуват от ръководството. За да можете по-лесно да проведете събитието, използвайте презентацията на PowerPoint за *събитието от Minecraft Hour of Code™*, която включва бележки за водещия на всеки слайд и предложения за персонализиране на изображенията за участниците.

* Има две версии на презентацията за водещия на събитието, които са специално пригодени за по-млади и съответно за по-възрастни участници. Изберете версията, която е по-подходяща за вашите ученици.
* Повечето от слайдовете в презентацията са предназначени да бъдат показвани за кратко, за да осигурят визуално допълнение към бързия, разговорен стил, чиято цел е да ангажира и ентусиазира участниците.

# Съвети и трикове

## Подгответе се за неочакваното

Подгответе си резервен план преди началото на събитието. Ако нищо не върви, както сте го планирали, какви занимания ще подготвите за участниците? Например, какво ще направите, ако връзката с интернет прекъсне? Препоръчваме ви да си подготвите предварително някое занимание, което не изисква връзка с интернет. Разгледайте <https://code.org/curriculum/unplugged>.

### Ако разполагате с повече от час...

* Насочете учениците да продължат да създават в последния пъзел за допълнителни часове игра.
* Насочете учениците да преминат отново през всеки пъзел и ги предизвикайте да решат пъзелите по различен начин.
* Увеличете времето за въпроси по време на груповата дискусия, включена в презентацията на събитието.
* Разгледайте другите ръководства на Minecraft – Adventure и Designer („Minecraft авантюрист“ и „Minecraft дизайнер“) Всички ръководства на Minecraft учат на различни концепции в програмирането и могат да се изпълняват във всякаква последователност.

### Ако разполагате с по-малко от час...

* Опция за 30 минути: Пропускайте пъзели в ръководството.
* Намалете употребата на и/или елиминирайте някои от въпросите в груповата дискусия, включена в поредицата на презентацията.

Помислете над следните препоръки...

* Наблегнете на употреба на конструкции като „ти можеш“ вместо „човек може“, което акцентира върху посланието, че писането на код и компютърните науки са за всички.
* След 15 мин игра поздравете всички в групата за редовете код, които са написали – все пак програмирането си е предизвикателство!
* Ако броят на компютрите е ограничен или работите с млади участници, пробвайте работа по групи, при която всеки се редува да седи пред клавиатурата.
* Избягвайте да използвате стереотипи в изображенията, като например показването само на мъже в слайдовете. Според проведени проучвания нещо толкова дребно като мъж, който е включен в постер за научно-фантастичен филм, може да намали интереса от страна на женската аудитория.
* Моделите за подражание са от значение! Използвайте примери за програмисти и компютърни специалисти, които най-много се доближават до вашите участници.
* Не казвайте, че писането на код е „лесно“ – то е забавно предизвикателство! Фокусирайте се над това да убедите участниците, че е възможно и че могат да се справят!

# Често задавани въпроси

1. **Мога ли да продължа да играя в ръководствата на Minecraft и след Hour of Code™?** Да**,** всеки може да играе отново и отново в ръководствата на Minecraft Hour of Code™ самостоятелно и от всяко устройство и по всяко време.
2. **Какво могат да направят учениците с кода, който са създали?** Поканете ги да споделят кода си с техните семейства и приятели чрез социалните мрежи или по имейл. Ако разполагат с достъп до Minecraft: Education Edition или Minecraft on Windows 10, могат да импортират кода, за да видят как създаденото от тях оживява в истинската игра!
3. **Къде мога да намеря още ресурси за преподаване на програмиране и компютърни науки?** За още начини да популяризирате компютърните науки във вашата общност посетете <https://www.microsoft.com/digitalskills>.
4. **Предоставя ли се Minecraft за използване в училищата?** Да! Minecraft: Education Edition е създаден за училищата и се предлага с инструменти за управление на учебните часове, планове за уроци и др. За да научите повече за това как преподавателите използват Minecraft: Education Edition, за да насърчават усвояването на умения от 21-ви век в класната стая, посетете [www.education.minecraft.net](https://education.minecraft.net).