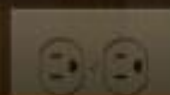
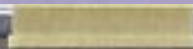
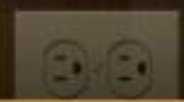
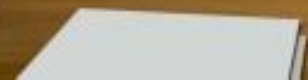
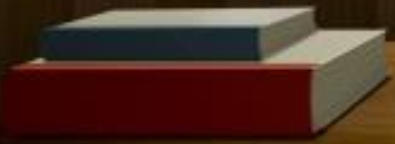
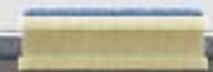


Online среда Code Studio в рамках внеурочной деятельности по информатике



C O
D E

webeyn





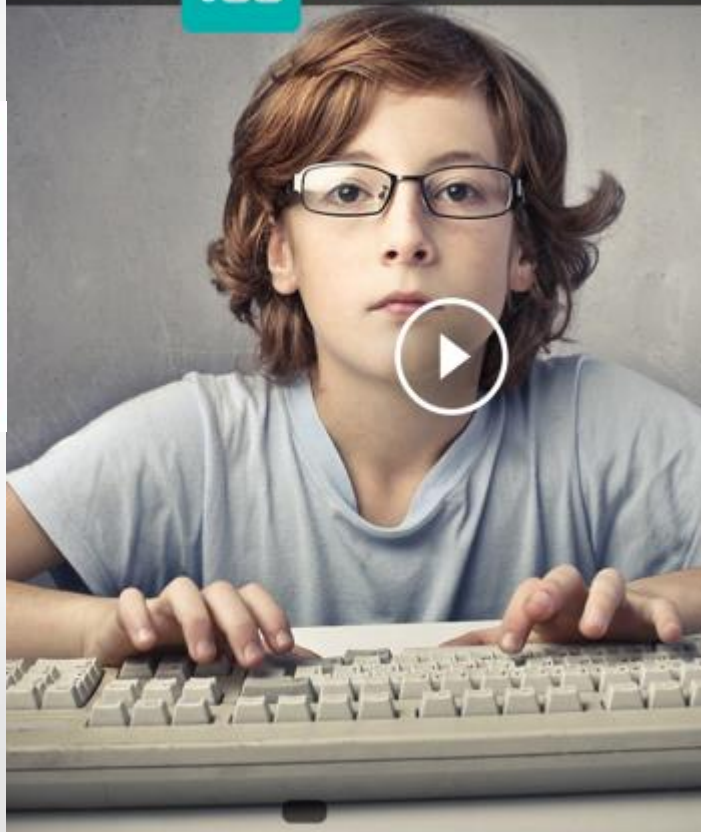
ШКОЛЬНИКАМ

ПРЕПОДАВАТЕЛЯМ

ПАРТНЕРЫ

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

ОБ АКЦИИ



Час кода в России

Количество участников:

0 0 7 9 7 1 6 0

С 4 по 12 декабря 2014 года пройдет беспрецедентная акция #ЧасКода. В каждой российской школе пройдет уникальный урок, которого еще никогда не было и который изменит ваше представление о программировании.

Присоединяйтесь и станьте частью успешного будущего!

Выбери свой час кода



Лабиринт Ам Нама



Миры KODU

Если вы учитель, перейдите по ссылке →



 ВО ВСЕХ ШКОЛАХ СТРАНЫ

ВРЕМЯ ШКОДИТЬ!

 4-12 ДЕКАБРЯ 2014

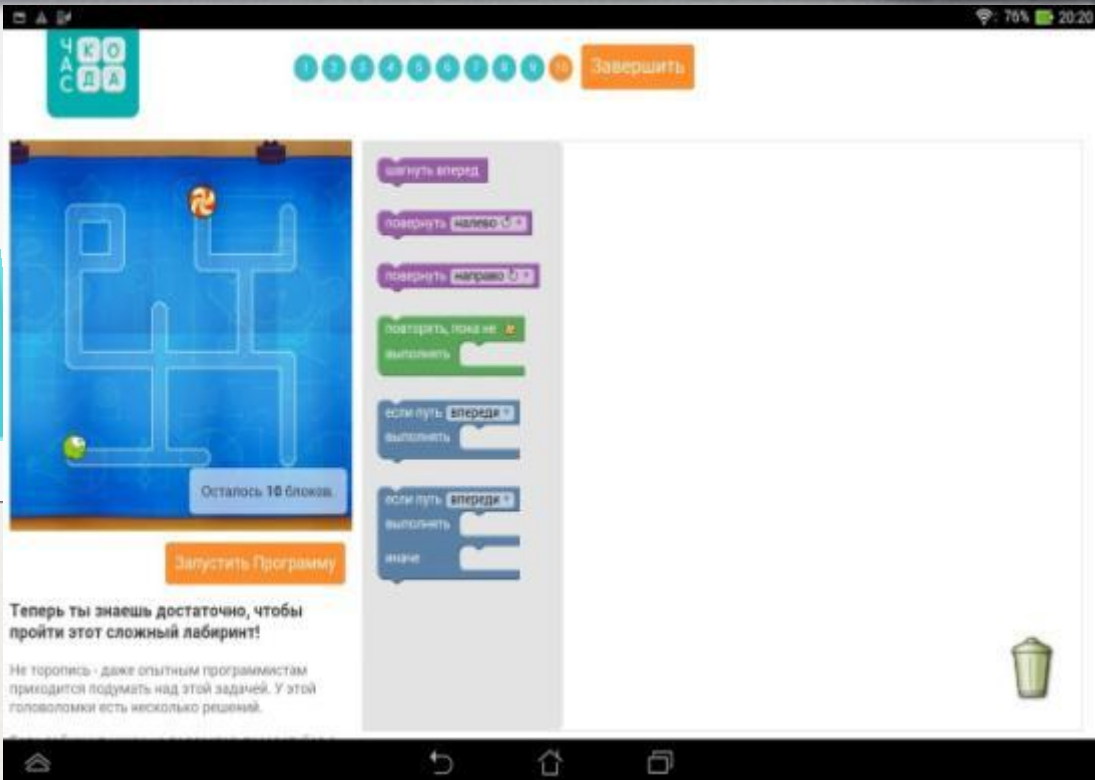
 #ЧАСКОДА

Я ПРОШЕЛ СВОЙ

ЧАС КОДА



НА CODERUSSIA.RU



ЧАС КОДА

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 **Завершить**

Осталось 10 блоков

Запустить Программу

Теперь ты знаешь достаточно, чтобы пройти этот сложный лабиринт!

 Не торопись - даже опытным программистам приходится подумать над этой задачей. У этой головоломки есть несколько решений.

- шагнуть вперед
- повернуть направо
- повернуть налево
- повернуть, пока не
- выполнить
- если путь вперед
- выполнить
- если путь вперед
- выполнить
- иначе

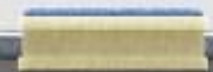


8,412,317,091 СТРОК КОДА
НАПИСАНЫ 5 МИЛЛИОНАМИ УЧЕНИКОВ

Code Studio является домом для онлайн курсов, созданных Code.org

The image displays three overlapping Scratch code snippets on a whiteboard background. The snippets are as follows:

- Snippet 1 (Left):**
 - При запуске
 - двигаться вперед
 - повернуть направо
 - повторить 5 раз
 - выполнить двигаться вперед
- Snippet 2 (Middle):**
 - взлететь с нормальной силой
 - закончить игру
 - заработать очки
 - исполнить звук взмаха крыльев
 - задать нормальную скорость
 - установить сцену Город (день)
- Snippet 3 (Right):**
 - При запуске
 - задать нормальную скорость
 - когда проходит препятствие
 - заработать очко
 - двигаться вперед
 - когда щёлкнете мышкой
 - взлететь с нормальной силой
 - при столкновении с препятствием
 - закончить игру
 - при ударе о землю
 - закончить игру



20-часовые курсы для Начинающих (всех возрастов)



Курс 1

Курс 1 создан для тех, кто начинает читать.

Возраст 4+ (для начинающих и ещё не умеющих читать)

Продолжить



Курс 2

Курс 2 создан для учеников, умеющих читать.

Возраст 6+ (необходимо уметь читать)

Продолжить



Курс 3

Курс 3 является продолжением Курса 2.

Возраст 8+ (для закончивших Курс 2)

Продолжить

Этап 1: Счастливые карты

Посмотреть план урока

Урок без компьютера



Этап 2: Двигай это, двигай это

Посмотреть план урока

Урок без компьютера

1

Этап 3: Головоломки: Научитесь перетаскивать

Посмотреть план урока



Этап 4: Лабиринт: Последовательность

Посмотреть план урока



Этап 5: Лабиринт: Отладка

Посмотреть план урока



Этап 6: Реальные алгоритмы: Посадить семя

Посмотреть план урока

Урок без компьютера



2

Этап 7: Пчела: Последовательность

Посмотреть план урока



Этап 8: Художник: Последовательность

Посмотреть план урока



Домашняя страница Преподавателя



Учетные записи и прогресс студента



Твой прогресс в обучении



Планы уроков и ресурсы



Помощь и сообщество



Профессиональная разработка



Информатика приглашенные ораторы

Раздел	Тип входа	Оценка	Курс	Ученики	Код раздела	
2 А Управление Учениками	picture	5	course1	0	CBFSSP	Редактировать Удалить Print Certificates
2 Б Управление Учениками	picture	5	course1	0	WOKPJC	Редактировать Удалить Print Certificates
2 В Управление Учениками	picture	5	course1	0	PQVGSF	Редактировать Удалить Print Certificates
2 Г Управление Учениками	picture	5	course1	0	SVVXHS	Редактировать Удалить Print Certificates
Внеурочная деятельность Просмотр хода выполнения Управление Учениками	word	5	course3	4	LZOPHY	Редактировать Print Certificates



Просмотр хода выполнения

Просмотр текстовых ответов

Статистика

Управление Учениками

View progress in:

Курс 3

Имя	Прогресс																		
	Этап 1: Лабиринт	Этап 2: Художник	Этап 3: 4 5:	Этап 6:	Этап 7:	Этап 8: Лабиринт	Этап 9: 10:	Этап 11:	Этап 12:	Этап 13: Пчела:	Этап 14:	Этап 15:	Этап 16:	Этап 17:	Этап 18:	Этап 19:	Этап 20:	Этап 21: Художник	
Суетин Артём	0																		
Фисунов Антон		11																	
Лузин Александр	0																		
Мухортов Владимир	0																		

■ не начато ■ в процессе ■ Завершено, слишком много блоков запрошен слишком высокий уровень ■ Завершено, отлично

10

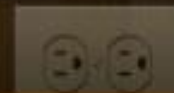
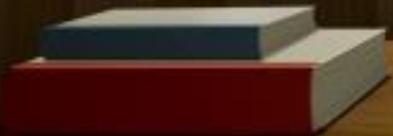
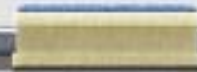
Поурочное планирование. 2-3 класс

№	Тема занятия	Описания занятий	Кол. часов	Дата проведения
Этап I (14 часов)				
1	Головоломки: Учимся перетаскивать	Учащиеся получают навыки работы с компьютером, решая головоломки, которые приучают их к Code.org системе, а также с идеями перетаскивания.	1	
2	Лабиринт: Последовательность	Учащиеся составляют программу (алгоритмы для исполнителя <u>angry birds</u>), что бы провести персонажа по лабиринту.	1	
3	Лабиринт: Отладка	Учащиеся должны определить в алгоритме ошибку при неудачных шагах. Изменить существующую программу для устранения ошибок.	1	
4,5	Пчела: Последовательность	Учащиеся составляют программу, которая передвигает исполнителя пчелка (собрать нектар, сохранить мёд).	2	
6	Художник: Последовательность	Учащиеся составляют программу, который передвигает исполнителя, рисуя за ним линию, куда он идет.	1	
7	Художник: Фигуры	Учащиеся составляют программу, которая рисует простые фигуры, описывая их положение относительно других фигур (выше, ниже и т. д.).	1	
8	Пишущая пчела	Учащиеся составляют программу, что бы исполнитель (пчела) двигалась по сетки с...	1	

Поурочное планирование. 4 класс

№	Тема занятия	Описания занятий	Кол. часов	Дата проведения
Этап I (18 часов)				
1	Лабиринт	Учащиеся составляют программу (алгоритмы для исполнителя), что бы провести персонажа (<u>angry birds</u>) по лабиринту.	1	
2-3	Художник	Учащиеся составляют программы для рисования различных фигур.	2	
4	Художник: Процедуры	Понятие «функция». <u>Использование заранее определенных функций, нарисовать изображение с повторными особенностями</u> Изменить существующие функции, чтобы нарисовать другую форму.	1	
5	Пчела: Процедуры	Используя среду «Пчела», учащиеся используют и модифицируют функции, чтобы помочь исполнителю «пчела» собирает нектар и сохранить мед.	1	
6	Пчела: Условные команды	Изучить команду «если то иначе». В среде «Пчела», учащиеся <u>составляют</u> программы с условными операторами и знакомит с более сложными реализациями условными операторами.	1	
7	Лабиринт: Условные команды	В среде «Лабиринт», учащиеся составляют программы, что бы провести персонажа по лабиринту <u>используя</u> условные операторы.	1	
8	Художник: Вложенные циклы	Понятие «вложенные циклы». Учащиеся используют среду «художник» для <u>составления</u> программы с вложенными циклами.	1	
9	Фермер: Циклы	Изучить команду «Пока». Используя цикл	1	

Цель: помочь формирование у детей базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.



Задачи:

Обучающие:

- .Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.*
- .Обучение навыкам алгоритмизации задачи.*
- .Освоение основных этапов решения задачи.*
- .Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.*
- .Обучение проекту, его структуры, дизайна и разработки*

Развивающие:

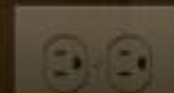
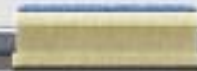
- .Развивать познавательный интерес школьников.*
- .Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.*
- .Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.*
- .Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе*

Воспитывающие:

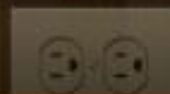
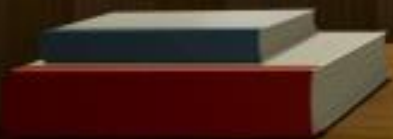
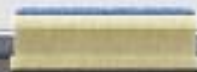
- .Воспитывать интерес к занятиям информатикой.*
- .Воспитывать культуру общения между учащимися.*

Благодаря использованию внеурочного планирования в начальных классах , дети получают возможность:

- .постепенно учиться программированию;
- .реализовать свои творческие порывы;
- .участвовать в интерактивном процессе создания игр и анимирования разнообразных историй как индивидуально, так и вместе со своими сверстниками из разных стран;
- .получать живой отклик от единомышленников;
- .оценить свои творческие способности.



В результате внеурочной деятельности, у обучающихся младших классов будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, которые заложат основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.



Спасибо за внимание!

