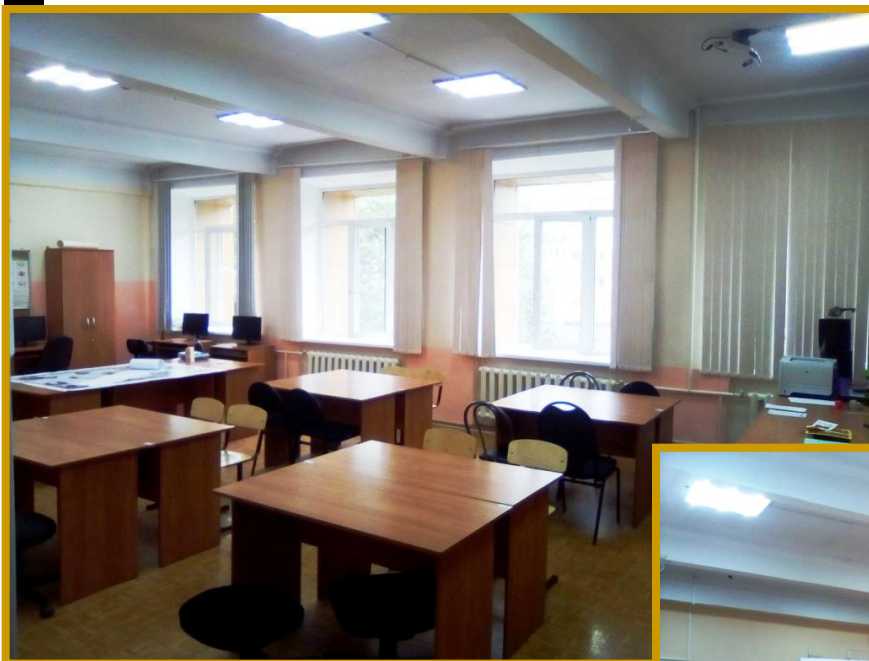


# Методические приёмы обучения информатике

Емельянцев  
Артём Александрович  
**TFTL308@yandex.ru**



# Иновации на месте



# Развитие soft-skills (навыков). Методические приёмы.

- 5-6 класс
  - Деловое письмо
  - Поиск информации в интернете (кубок Яндекс)
  - Конкурс мемов (навыки в графических редакторах)
  - Битва Големов и Codenames
  - Создание исполнителей
- 7 класс
  - Реферат+Презентация+Десятипальцевая печать
- 8-9 класс
  - Логическая метапредметная игра И НЕ ИЛИ
  - Оптимизация учебного процесса с помощью [asmp.ru](http://asmp.ru), [sdamgia.ru](http://sdamgia.ru) и системы СтатГрад.

Начало учебного года: конкурс по поиску важнейших событий в сфере IT.  
Конец урока: рефлексия спасибо учитель.

# Методические приёмы. Деловое письмо.


- Правила создания адреса и пароля
  - Простота и запоминаемость
  - Схема шифрации паролей
- Возможности сервисов почты
  - Подпись, сортировка, создание папок, переадресация, шаблоны.
- Деловая переписка
  - Тема письма: ФИО, класс с литерой, суть.


# Методические приёмы. Битва Големов и Codenames


[www.simplerobot.org/battle-of-golems-ru](http://www.simplerobot.org/battle-of-golems-ru)

ПРОГРАММИРОВАНИЕ РОБОТОТЕХНИКА СТРАТЕГИЯ ЛОГИКА





 Продолжительность игры:  
от 10 минут

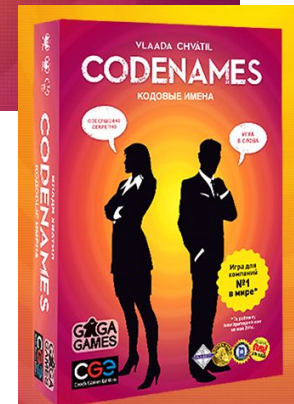
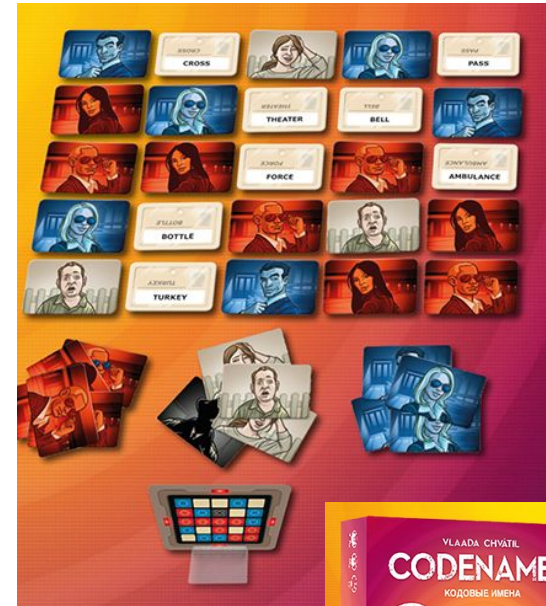
 Количество игроков:  
1-4 человек

 Рекомендованный возраст:  
от 6 лет и старше

 Язык:  
Русский

 Серия игр:  
Битва Големов

 Обучающая Для всей семьи  
Для детей Для взрослых  
Для компании  
Для школ Для кружков



# Методические приёмы. АСМР.RU и SDAMGIA.RU

**РЕШУ ОГЭ**  
Образовательный портал для подготовки к экзаменам  
ИНФОРМАТИКА

Математика | Информатика | Русский язык | Английский язык | Немецкий язык | Французский язык | Испанский язык  
Физика | Химия | Биология | География | Обществознание | Литература | История

СДАМ ГИА

Вариант № 5219746

При выполнении заданий 1–6 выберите один из четырёх предлагаемых вариантов ответа. Ответом на задания 7–18 является число, последовательность букв или цифр. Ответ следует записывать без пробелов и каких-либо дополнительных символов.

Если вариант задан учителем, вы можете увидеть предложенные учителем варианты ответов. Система автоматически фиксирует неправильно выполненные задания. Учитель увидит результаты выполнения заданий в виде списка вопросов. Выставленные учителем баллы отобразятся в личном кабинете.

Версия для печати и копирования в MS Word

Задание 1 № 582

Для получения годовой оценки за предмет на компьютере, он на докладе, если в каждой строке по крайней мере один из символов в кодировке Unicode занимает 16 бит.

1) 16  
2) 32  
3) 64  
4) 256

Ответ:

**РЕШУ ЕГЭ**  
Образовательный портал для подготовки к экзаменам  
ИНФОРМАТИКА

Информатика | Русский язык | Английский язык | Немецкий язык | Французский язык | Испанский язык  
Химия | Биология | География | Обществознание | Литература | История

СДАМ ГИА

Задания

Версия для печати и копирования в MS Word

Задание 1 № 404

Найдите значение выражения  $11_{16} + 11_8$ . Ответ запишите в двоичной системе счисления.

## Школа программиста

22.08.2018, 6:51:30

Заблуждение:

Логин:  Пароль:

[задачи] [курсы] [олимпиады] [регистрация]

ИНФОРМАЦИЯ

- О школе
- Правила
- Олимпиады
- Фотоальбом
- Гостевая
- Форум
- Архив олимпиад

ЗАДАЧНИК

- Архив задач
- Состояние системы
- Рейтинг
- Курсы

МЕТОДИЧКА

- Новичкам
- Работа в системе
- Алгоритмы
- Курсы ККДП
- Дистрибутивы
- Ссылки

СТАТИСТИКА

4 703 251  
+100

АРХИВ ЗАДАЧ

Поиск:  Тема:

Все

[Все задачи на одной странице]

№1 - №50 из 1000

ID	Задача	Тема	Разбор	Сложность	Решаемость	Принято
0108	Неглухой телефон	Задачи для начинающих	Да	1%	97%	47095
0001	A+B	Задачи для начинающих	Да	2%	91%	76006
0903	Бисер	Задачи для начинающих		2%	97%	8926
0942	Олимпиада	Задачи для начинающих		2%	96%	1119
0025	Больше-меньше	Задачи для начинающих	Да	3%	95%	47202
0766	Орешки	Задачи для начинающих		3%	98%	1566
0195	Эния	Задачи для начинающих	Да	3%	98%	38861
0773	Гулливвер	Задачи для начинающих		4%	98%	4660
0033	Два бандита	Задачи для начинающих	Да	4%	92%	41498
0021	Зарплата	Задачи для начинающих	Да	4%	80%	33997
0004	Игра	Задачи для начинающих	Да	4%	97%	41167
0008	Арифметика	Задачи для начинающих	Да	5%	96%	39200
0061	Баскетбол	Задачи для начинающих	Да	5%	95%	30846
0755	Сбор земляники	Задачи для начинающих		6%	95%	1459
0539	Торт	Задачи для начинающих		6%	91%	22694
0092	Журавлики	Задачи для начинающих	Да	7%	95%	31749
0754	Три толстяка	Задачи для начинающих		7%	84%	3861
0692	Бинарные числа	Задачи для начинающих		8%	86%	13500

0001	0008	0149
0108	0021	0597
0033	0025	0061
0195	0539	0685
0004	0692	0035

# Методические приёмы. Логическая игра ИНЕИЛИ.

- Карточки высказываний
- Карточки логических операций и скобок
- Карточки баллов
- Правила

Дети быстро осваивают материал, учатся проверяя друг друга. Возможно усложнение в старших классах за счет добавления новых операций.

# Список утвержденных ресурсов.

- Разбит на уровни подготовки
- Все ресурсы локализованы на русском языке.
- Даёт направление для самообразования
- Помогают занять полезным делом «быстрых» учащихся
- Рекомендую для и для детей и для родителей.



# CodeCombat.com

The screenshot displays the CodeCombat.com interface. At the top left, the browser address bar shows the URL: <https://codecombat.com/play/55b29efd1cd6abe8ce07db0d?course-instance=>. The main game area features a 3D isometric map of a dungeon with a blue pond and various obstacles. A green button labeled "НАЗАД В КЛАСС" (Back to Class) is visible. A red banner at the top center reads "ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ 11/20" (Introduction to Informatics 11/20). A "КАРТА" (Map) button is located in the center. Below the map, a text box says: "Собери светящиеся камни. Ускользни от скелетов. ЦЕЛИ: ВРЕМЯ ИСТЕКЛО" (Collect glowing stones. Slip away from skeletons. GOALS: TIME IS UP).

On the right side, there is an "ИНВЕНТАРЬ" (Inventory) panel. It shows a character in a brown tunic and a "ЗАБЛОКИРОВАНО" (Locked) status. Below the character, a green button says "Выбрать героя или язык" (Select hero or language). To the right of the inventory, a "САМЫЕ ПРОСТЫЕ САП..." (Simplest Boots...) section shows a pair of boots and a description: "Дают твоему герою возможность передвижения простыми командами 'Up', 'Right', 'Down' и 'Left'. С их помощью ты можешь передвигаться по принципу: одна команда - один шаг" (They give your hero the ability to move with simple commands 'Up', 'Right', 'Down' and 'Left'. With their help, you can move according to the principle: one command - one step). Below this, a "ПОЛУЧЕННЫЕ УМЕНИЯ" (Acquired Skills) section lists: `moveDown`: Передвигает hero вниз (юг). `moveLeft`: Передвигает hero налево (запад). `moveRight`: Передвигает hero направо (восток). A "СНЯТЬ" (Remove) button is at the bottom.

At the bottom of the screen, there is a code editor with the following code:

```
hero.moveDown();
hero.moveLeft();
hero.moveRight();
hero.moveUp();
```

A "ЗАПУСТИТЬ" (Run) button is located at the bottom right of the code editor. The bottom left corner shows a character portrait for "ILLIA" with a red health bar.

# Garvard CS50.



Гарвард CS50 - Лекция 3 [на русском]