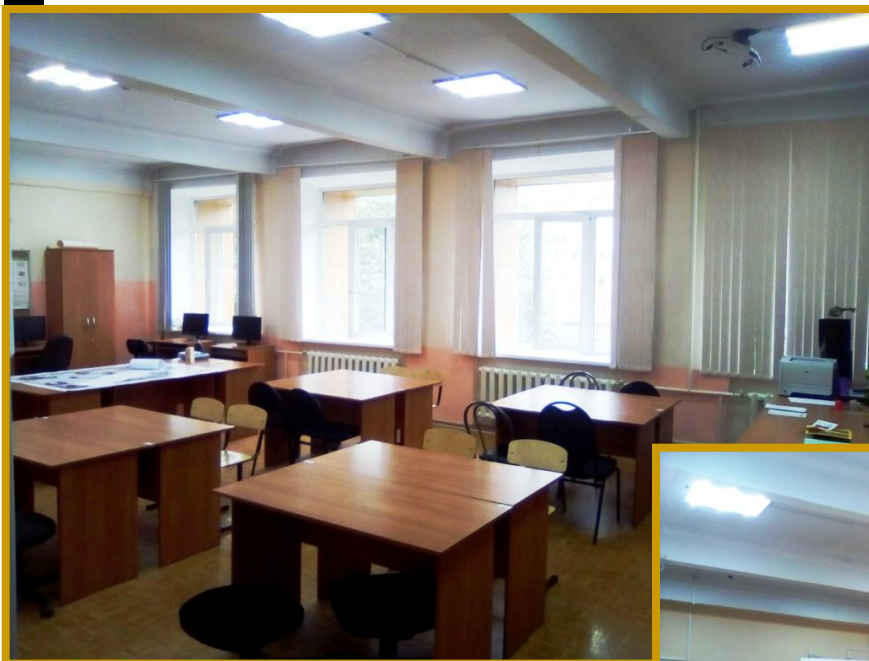


Методические приёмы обучения информатике

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, 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

ПРОГРАММИРОВАНИЕ РОБОТОТЕХНИКА СТРАТЕГИЯ ЛОГИКА





 Продолжительность игры:
от 10 минут

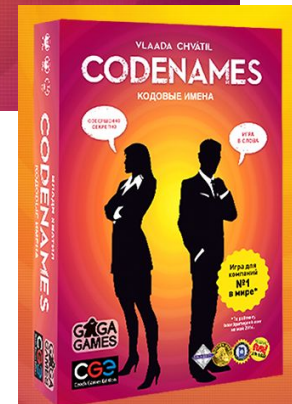
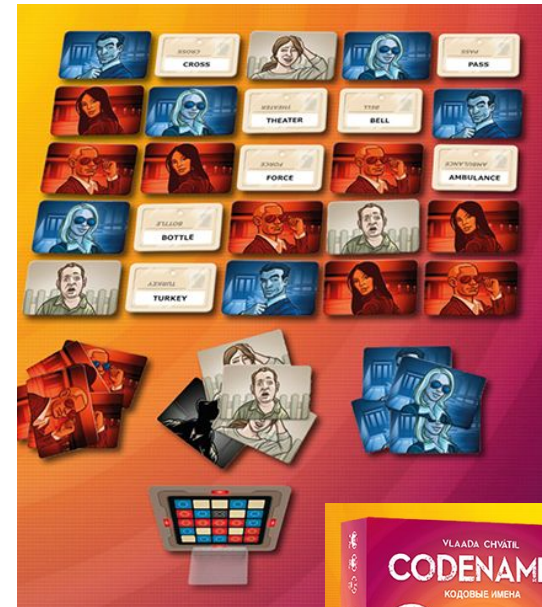
 Количество игроков:
1-4 человек

 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 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: _____ Ok

[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 Ok

[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 website 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 view of a dungeon with a blue pond and stone structures. 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 lower-left quadrant, with a tooltip that 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, an "ИНВЕНТАРЬ" (Inventory) panel is open, showing a character in a brown tunic. The inventory is divided into sections: "ЗАБЛОКИРОВАНО" (Locked) with a yellow arrow pointing down, and "САМЫЕ ПРОСТЫЕ САП..." (Simplest Boots...). Below the inventory, there are buttons for "Выбрать героя или язык" (Select hero or language) and "Играть" (Play). A "ПОЛУЧЕННЫЕ УМЕНИЯ" (Acquired Skills) section lists: `moveDown`: Передвигает hero вниз (юг).; `moveLeft`: Передвигает hero налево (запад).; `moveRight`: Передвигает hero направо (восток).

At the bottom, a code editor is visible with the following code:

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

Below the code editor, there is a "ЗАПУСТИТЬ" (Run) button and a character portrait for "ILLIA" with a health bar.

Garvard CS50.



Гарвард CS50 - Лекция 3 [на русском]