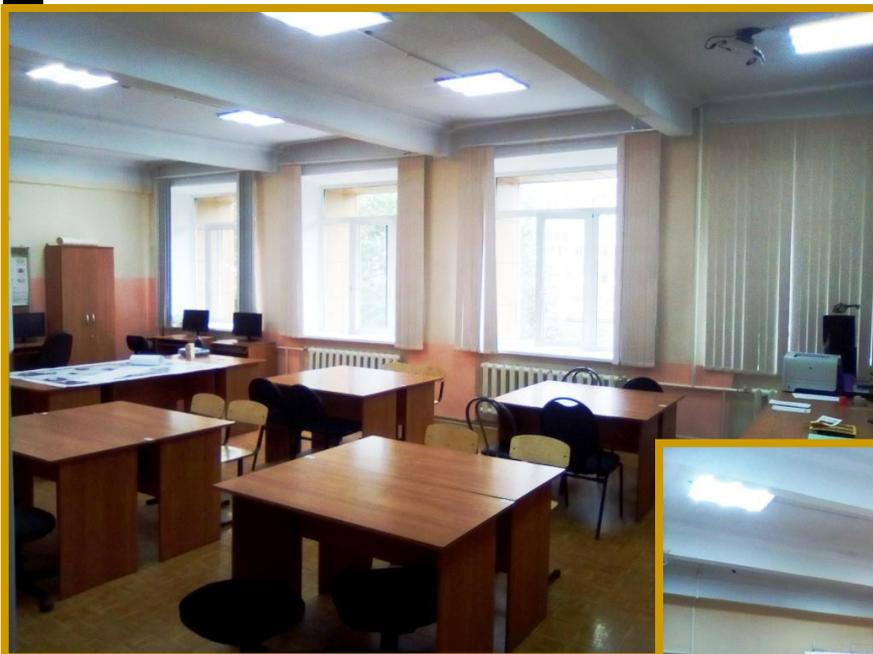


# Методические приёмы обучения информатике

Емельянцев  
Артём Александрович  
[TFTL308@yandex.ru](mailto:TFTL308@yandex.ru)



# Инновации 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

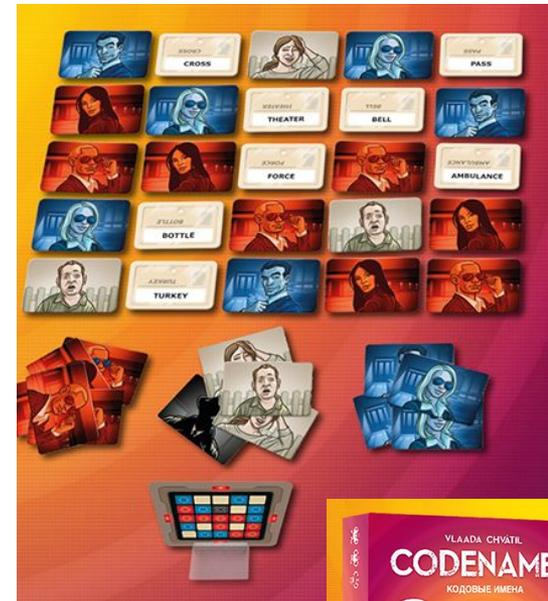
 Количество игроков:  
1-4 человек

 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 варианты задания автора С. Выставленные учителем баллы отображены в графическом формате. Учитель увидит ответы на все вопросы данного варианта.

Скидка 30% на курс: Веб-разработчик

Активируй скидку сейчас и оплати обучение до конца месяца. Ждем тебя на потоке! @geotkings.ru

Перейти

Яценко Директ

Об экзамене  
Каталог заданий  
Ученику  
Учителю  
Варианты  
Эксперту  
Школа  
Сказать спасибо  
Вопрос – ответ

Поиск по тесту/заданию

Электронная почта  
Пароль

Войти

Зарегистрироваться  
Восстановить пароль  
Войти через ВКонтакте

Рекомендуем РЕШУ ЦТ

Задание 1 № 582

Для получения годовой оценки задание на компьютере, он на доклад, если в каждой строке по кодировке Unicode занимает 16:

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

Ответ: \_\_\_\_\_

**РЕШУ ОГЭ**  
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.com interface, which is a browser-based coding environment for a game. The main game area on the left shows a 3D isometric view of a dungeon level titled "ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ 11/20". A green button labeled "НАЗАД В КЛАСС" is visible in the top left. A quest objective is shown: "Собери светящиеся камни. Ускользни от скелетов. ЦЕЛИ: ВРЕМЯ ИСТЕКЛО".

Overlaid on the right is the "ИНВЕНТАРЬ" (Inventory) menu. It features a character model in the center, a "ЗАБЛОКИРОВАНО" (Locked) section with icons for a tunic, ring, and gloves, and a "САМЫЕ ПРОСТЫЕ САП..." (Simplest Shoes...) section showing a pair of shoes. Below the shoes, there is a description of movement commands: "Дают твоему герою возможность передвижения простыми командами 'Up', 'Right', 'Down' и 'Left'. С их помощью ты можешь передвигаться по принципу: одна команда - один шаг". Underneath, the "ПОЛУЧЕННЫЕ УМЕНИЯ" (Acquired Skills) section lists: "moveDown: Передвигает hero вниз (юг).", "moveLeft: Передвигает hero налево (запад).", and "moveRight: Передвигает hero направо (восток)". A yellow arrow points down, and a "СНЯТЬ" (Remove) button is at the bottom right of the inventory.

At the bottom of the interface, 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]