

«Урок цифры»

С 3 – 9 декабря 2018 года в МОУ «Половинская средняя общеобразовательная школа» прошел «Урок цифры» — это всероссийская образовательная акция, в рамках которой школьники с 1 по 11 класс смогли в игровой форме познакомиться с основами программирования и погрузиться в увлекательный мир цифровых технологий. Акция посвящена Дню информатики в России и представляет собой цикл необычных уроков информатики с практической тренировкой навыков программирования.

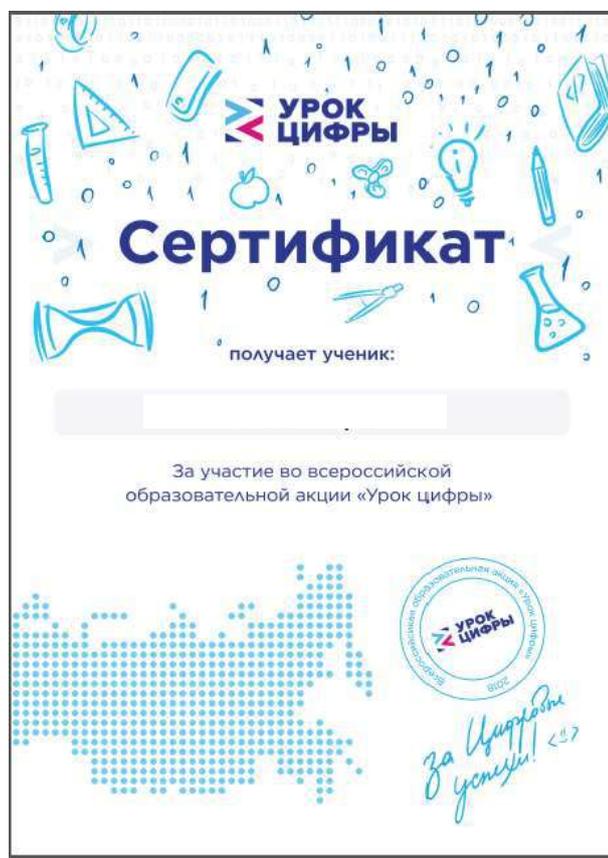
Участие в «Уроке цифры» позволило каждому ученику узнать о важности развития цифровых навыков, проявить себя и познакомиться с основами программирования в доступной и увлекательной форме. Для учителей и родителей акция дает возможность повысить интерес учеников к информатике с помощью современных игровых и интерактивных технологий в обучении. А так же больше узнать о безопасности в сети Интернет чего интересный и увлекательный мультфильм.

Организаторами мероприятия выступают Министерство просвещения РФ, Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ, АНО «Цифровая экономика», и ведущие российские технологические компании: фирма

«1С», «Яндекс», «Лаборатория Касперского», «Кодвардс», Mail.Ru Group, а также Университет НТИ «20.35» и Благотворительный фонд Сбербанка «Вклад в будущее». «Урок цифры» нацелен на продолжение традиций уже известной многим ежегодной акции «Час Кода», которая проводилась в российских школах с 2014 по 2017 гг.

После участия школьники получили сертификаты.

В МОУ «Половинская СОШ» в акции «Урок цифры» приняло более 100 учащихся. Для ребят 5, 7, 8, 9, 10, 11 классов была проведена видеолекция «Как создается будущее» с выступление известных IT - специалистов, для 9-10 классов командная игра «Интеллектуальный поединок ДЕТЕРМИНАТОР», где были использованы новые слова, и ребята их должны были



дать им объяснения.

После этого было предложено поиграть в увлекательную игру на знание программирования. Основная идея заключалась в изучении базовых понятий программирования и получение первоначального практического опыта в программировании. Ребята сами могли написать программу собственноручно с клавиатуры, позволяя почувствовать себя самым настоящим программистом.

Ребятам предлагался на выбор одна из трех траекторий (различного уровня сложности) для достижения цели. Каждая из траекторий представляет собой 10 заданий, объединенных общей игровой механикой.

Первый уровень сложности для учеников 1-4 классов

и состоял из 10 заданий. Ученик попал в первую игру, в которой ему нужно запрограммировать робота, чтобы сфотографировать/отсканировать изображения рыб. Далее он перемещается в пещеру, из которой нужно выбраться, чтобы направиться к месту станции. Ребята проходили это совместно с родителями.



5-7 класс

Уровень для опытных специалистов

Пройти

Второй уровень сложности для учеников 5-7

классов, включал в себя 10 заданий. Ученики проходят ту же траекторию, но у них есть ещё один путь на пути к станции. Активно приняли участие обучающиеся 5-х классов

Третий уровень сложности рекомендован для обучающихся 8-11 классов и состоял из 10 заданий

Участие принимали все ребята, как среднего звена, так и старшего звена. Потому как, не впервые раз участвуют в этой акции. Ребята успешно справлялись с этими заданиями.

Кладова Л.И.



1-4 класс

Уровень для начинающих испытателей

Пройти



8-11 класс

Уровень для закаленных профессионалов

Пройти