

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

Центр дополнительного образования

Он - лайн платформа КОДВАРДС
«Как я стал инженером-спасателем»
Методическая разработка

Автор: Сысолятина Людмила Петровна,
Педагог дополнительного образования
Высшая квалификационная категория

г. Сухой Лог

2020

Цель занятия: создание программ для прохождения различных уровней на платформе Кодвардс.

Задачи:

1. Ввести участников в игровой мир (объяснение правил и создание персонажа).
2. Познакомить с первыми командами.
3. Обучить безопасным (здоровье сберегающим) способам работы на компьютере.

Планируемый результат:

В ходе занятия обучающиеся должны продемонстрировать следующие результаты в виде универсальных учебных действий:

Регулятивные:

- создание программы для работа на он-лайн платформе Кодвардс

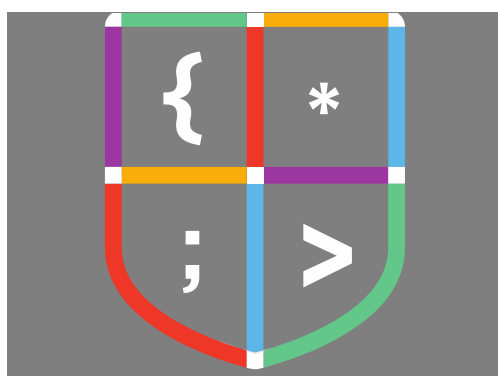
Познавательные:

- создание кода программы по инструкции,
- экспериментальное исследование, оценка (измерение) влияния отдельных факторов.

Личностные:

- развитие памяти и мышления

Возраст обучающихся: 7-10 лет



Ход работы:

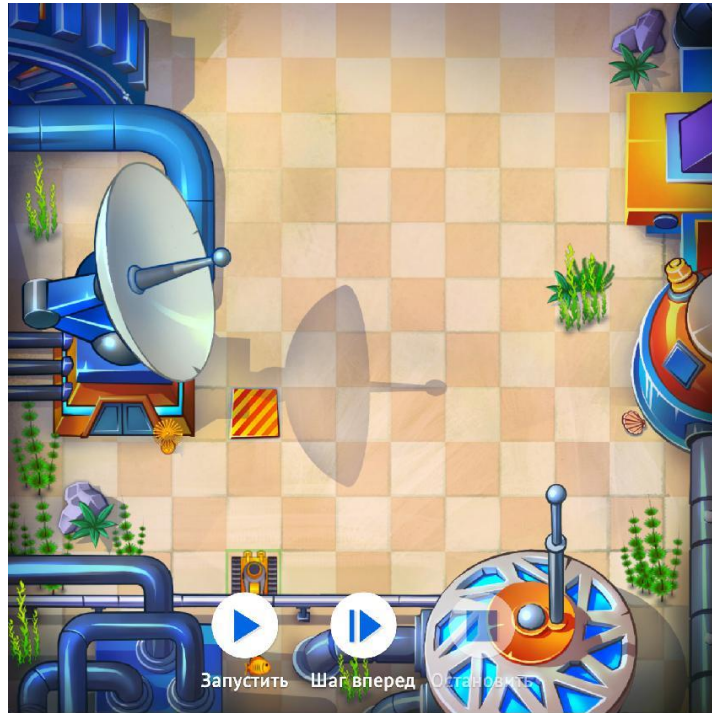
Кто такой спасатель, наверное, знают все... А инженер? Инженер – это человек, который придумывает и работает (настраивает, ремонтирует) со всякими устройствами, механическими и компьютерными.

Сюжет первого модуля Кодвардс (M1) состоит в том, что нужно срочно починить строения и восстановить работу систем, которые оказались повреждены, а многие системы жизнеобеспечения вышли из строя. Самые большие разрушения произошли в районе научной станции. Восстанавливать работу систем нужно будет с помощью робота. Для этого надо научиться им управлять с помощью программного кода. Нужно создать самую простую программу - систему команд (сколько шагов, в какую сторону и т.д.)

Правило команд



Запустить



Задание:

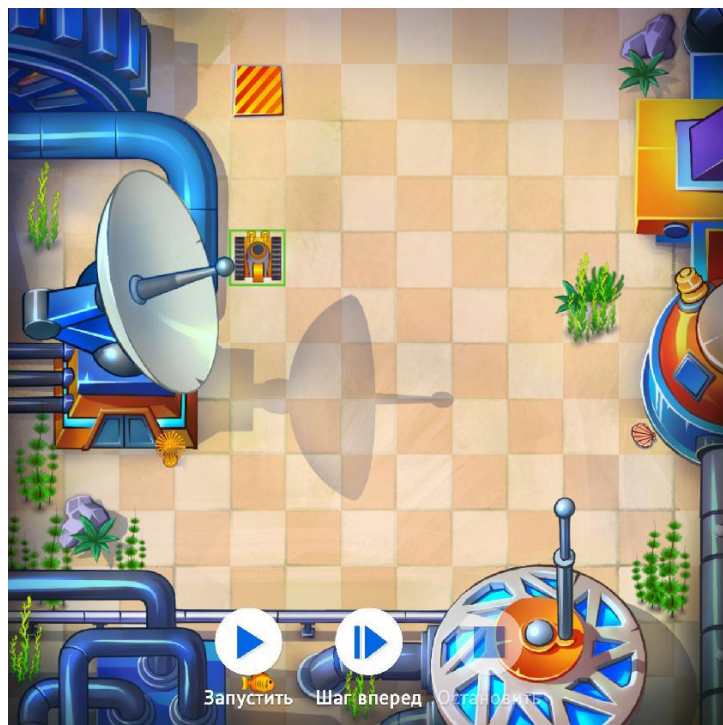
Код уже написан, нужно только выполнить программу, нажав кнопку “Запустить”.

Исходный код:

1. robot.move 3

Финальный код:

1. robot.move 3[↑]_{SEP}



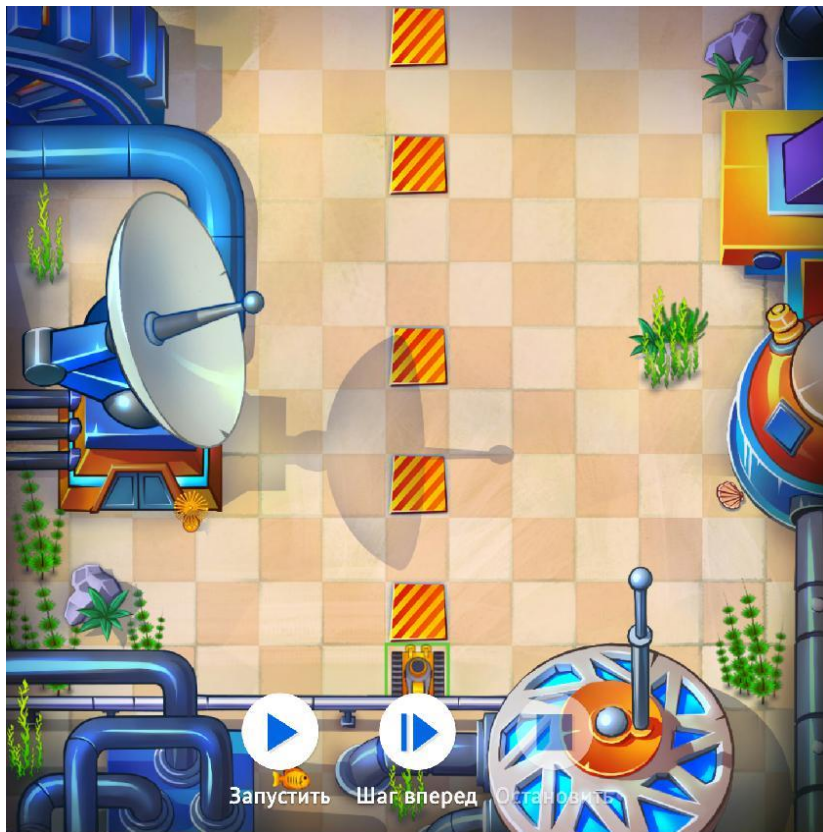
Задание:

В окне кода ничего не написано. Нужно написать программу самому и выполнить.

Исходного кода нет

Финальный код:

1. robot.move 3



Задание: Нужно доехать до каждой выделенной клетки.

Исходного кода нет

Финальный код:

1. robot.move 1
2. robot.move 2
3. robot.move 2
4. robot.move 3
5. robot.move 2^[P]_[SEP]

