



Творческое развитие детей в среде программирования КуМир

Егорова Светлана Александровна
учитель математики и информатики
ГБОУ СОШ им. М. К. Овсянникова с. Исаклы



Понятия

✓ Творчество

- способность удивляться и познавать, умение находить выход в нестандартных ситуациях.
- это нацеленность на открытие нового и способность к осознанию своего опыта.
- это порождение новых идей, стремление научиться большему, думать о деле иначе и делать его лучше.
- это человеческая потребность.

✓ Способности

- индивидуально–психологические особенности личности.

✓ Творческая деятельность

- отношение субъекта деятельности к своему труду и процесс решения творческих задач.
- результат и одновременно важное условие дальнейшего развития личности, развития ее творческого потенциала.



Развивать творческие способности

- ✓ Во-первых, это развитие наблюдательности, речевой и общей активности, общительности, натренированной памяти, умения анализировать и осмысливать факты, развитие воли и воображения.
- ✓ Во-вторых, это систематическое создание ситуаций, позволяющих учащимся самовыражаться.
- ✓ В-третьих, это организация исследовательской деятельности в познавательном процессе.



Цели Задачи

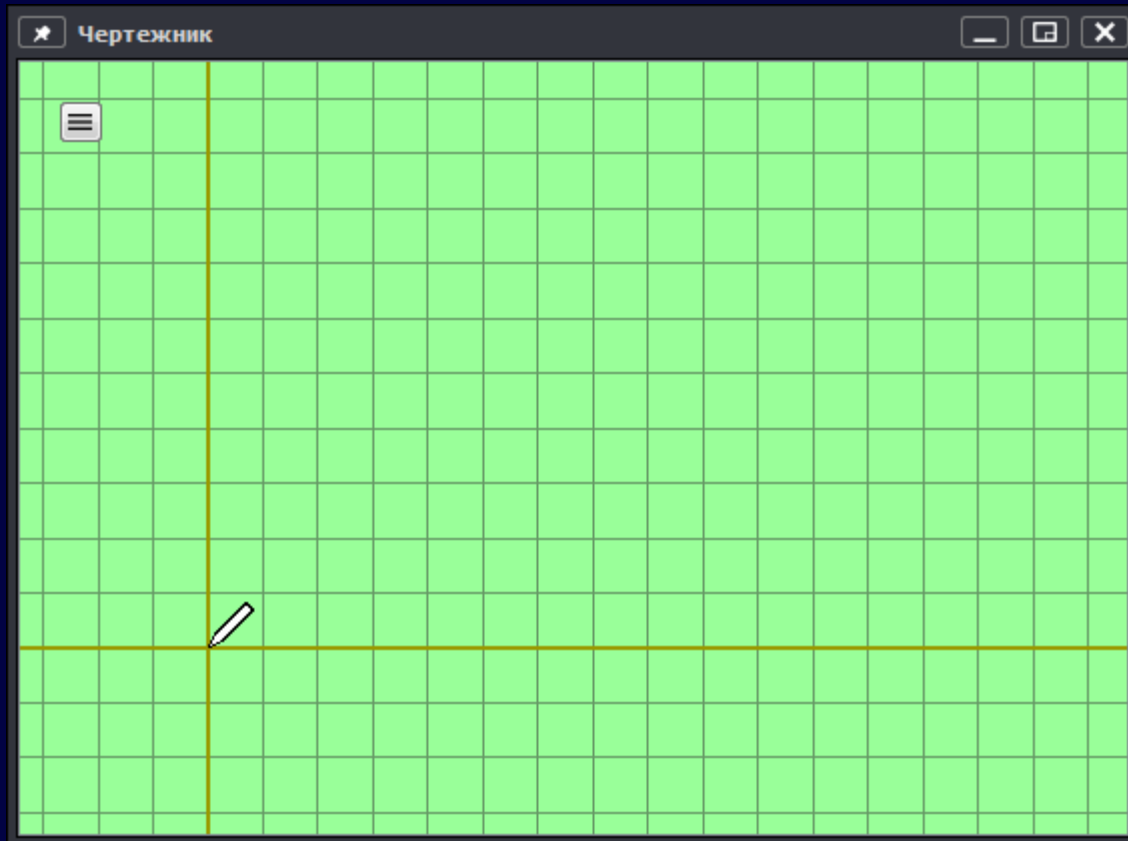
Цели:

- ✓ создание условий для проявления и развития учеником своих интересов на основе свободного выбора,
- ✓ постижение им духовно-нравственных и культурных ценностей.

Задачи:

- ✓ организация досуговой деятельности;
- ✓ выявить интересы, склонности, способности, возможности;
- ✓ создать условия для индивидуального развития в избранной сфере;
- ✓ развивать опыт творческой деятельности, творческих способностей;
- ✓ создать условия для реализации приобретённых знаний, умений и навыков;
- ✓ развивать опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества;
- ✓ воспитывать культуру досуговой деятельности.

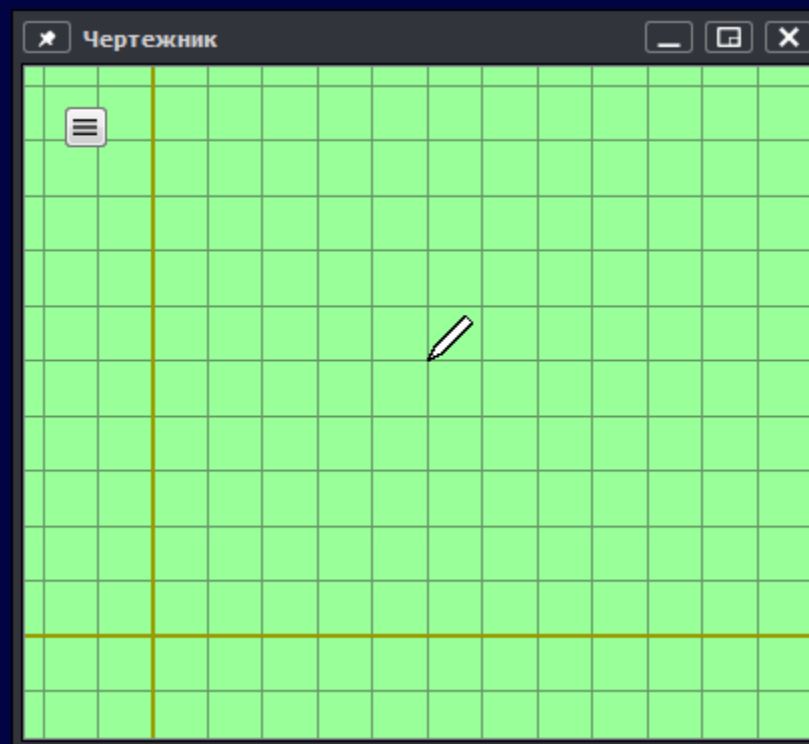
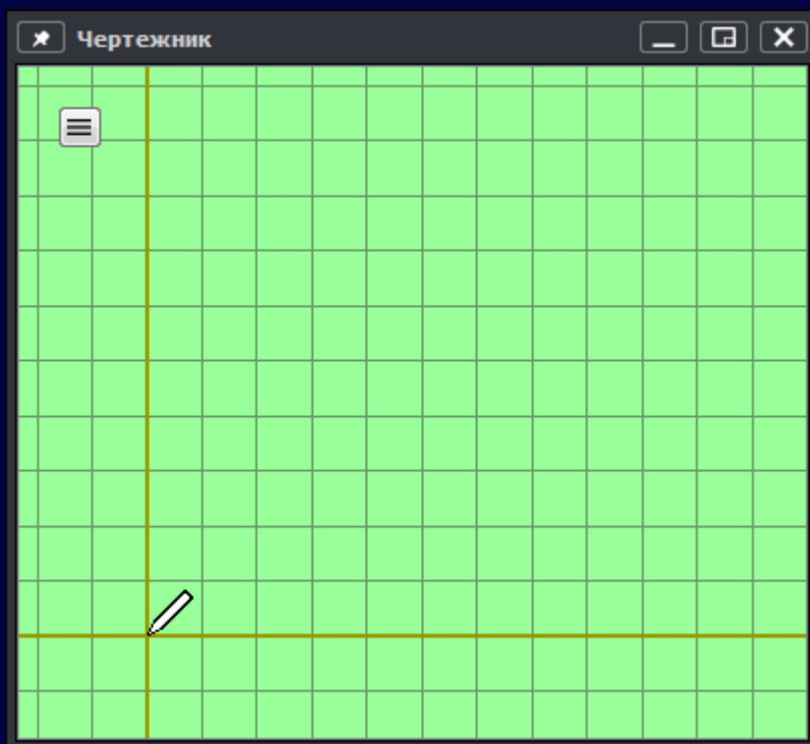
КуМир





КуМир

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . сместиться в точку (5,5)
5 кон
6
```

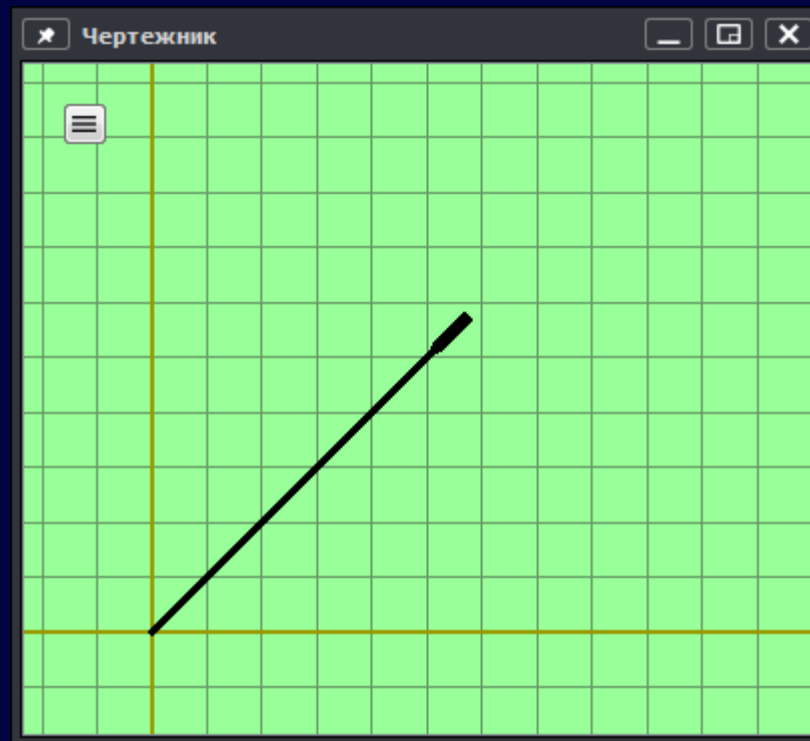
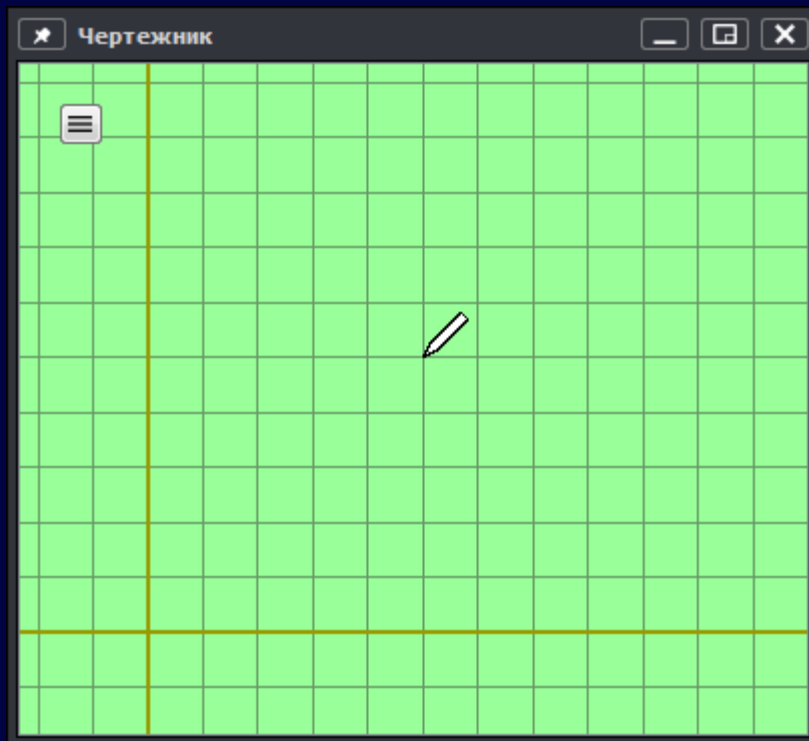




КуМир

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4 . поднять перо
5 . сместиться в точку (5,5)
6 кон
```

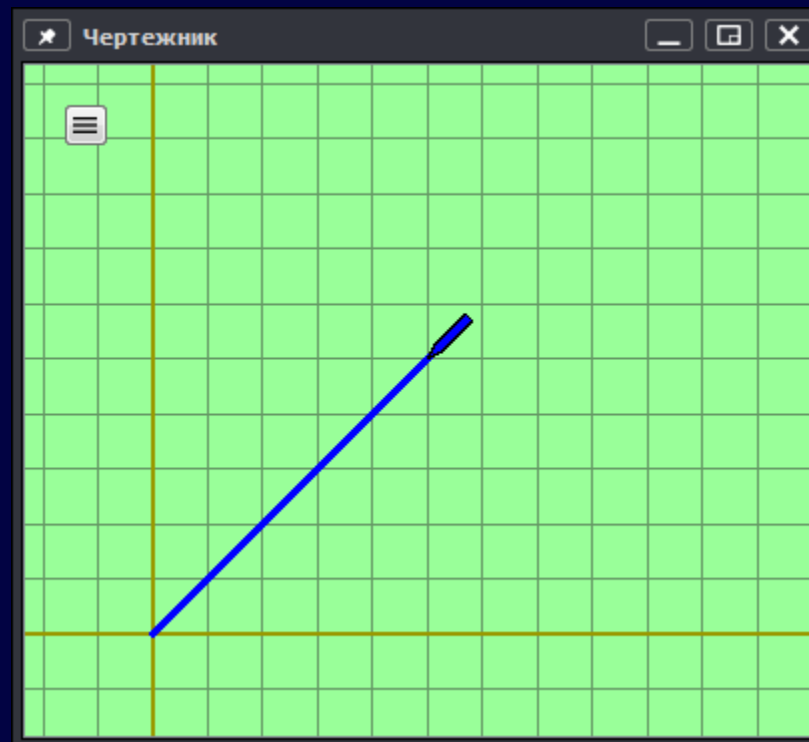
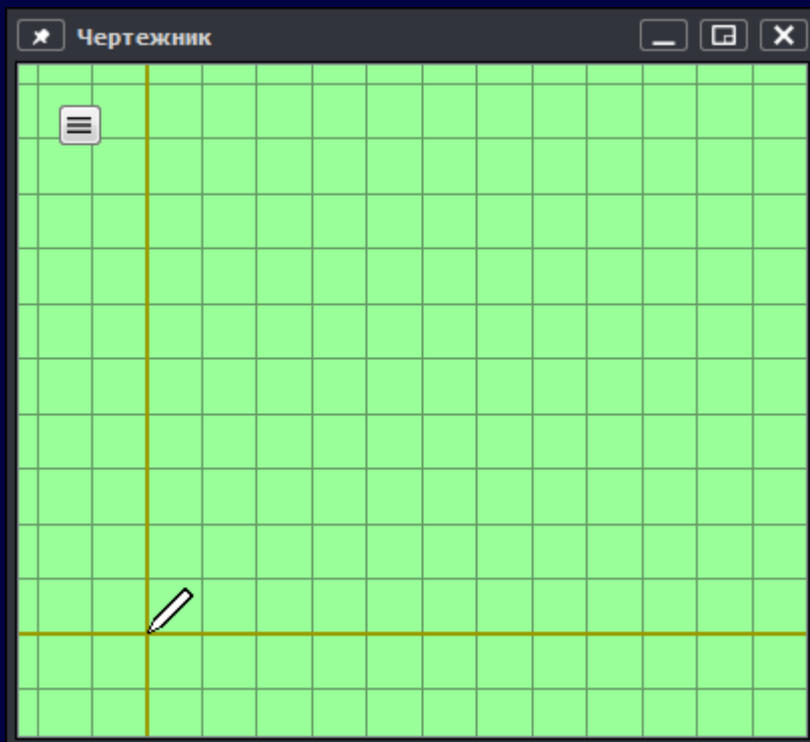
```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4 . опустить перо
5 . сместиться в точку (5,5)
6 кон
```





КуМир

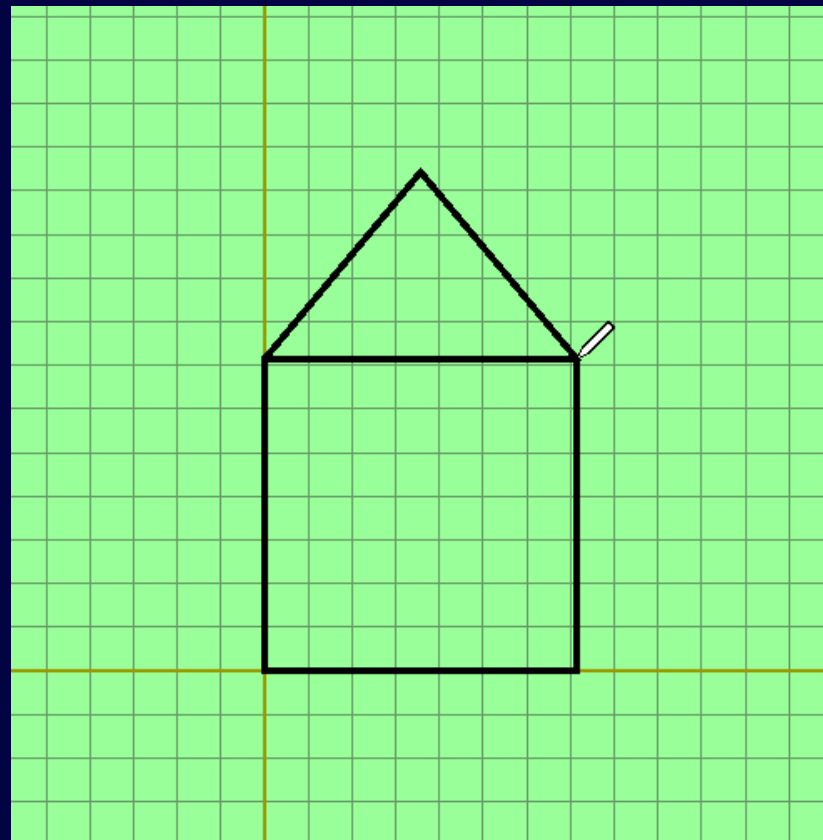
```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4 . опустить перо
5 . выбрать чернила (синий)
6 . сместиться в точку (5,5)
7 кон
```





Задача

Напишите программу, выполняя которую Чертежник рисует дом.
Пример:





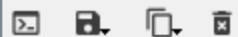
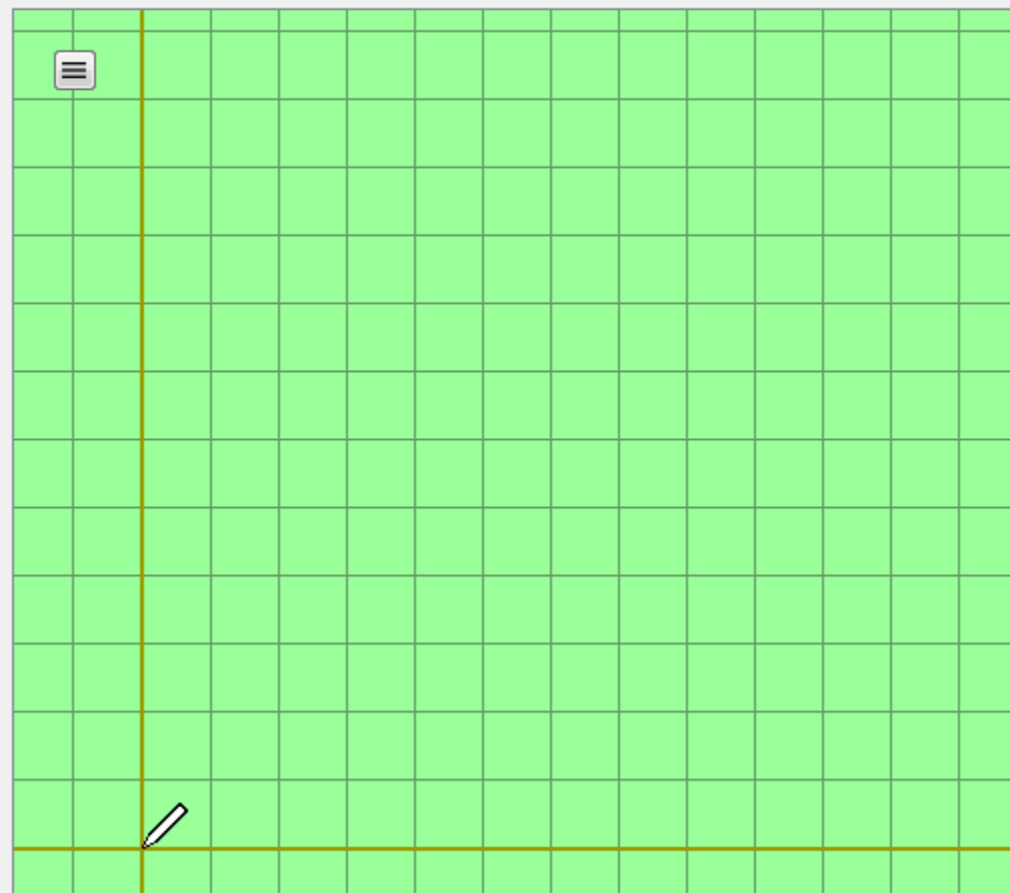
К Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4 . |
5 кон
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
```

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 3

Стр: 4, Кол: 3

lat



К Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »

Чертежник

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0,50)|
6 кон
```

Стр: 5, Кол: 28 lat

Выполнено шагов: 5

Анализ



К Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »

Чертежник

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0,50)
6   . сместиться в точку (50,50)
7 кон
```

Анализ Выполнено шагов: 6 Стр: 6, Кол: 29 lat



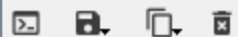
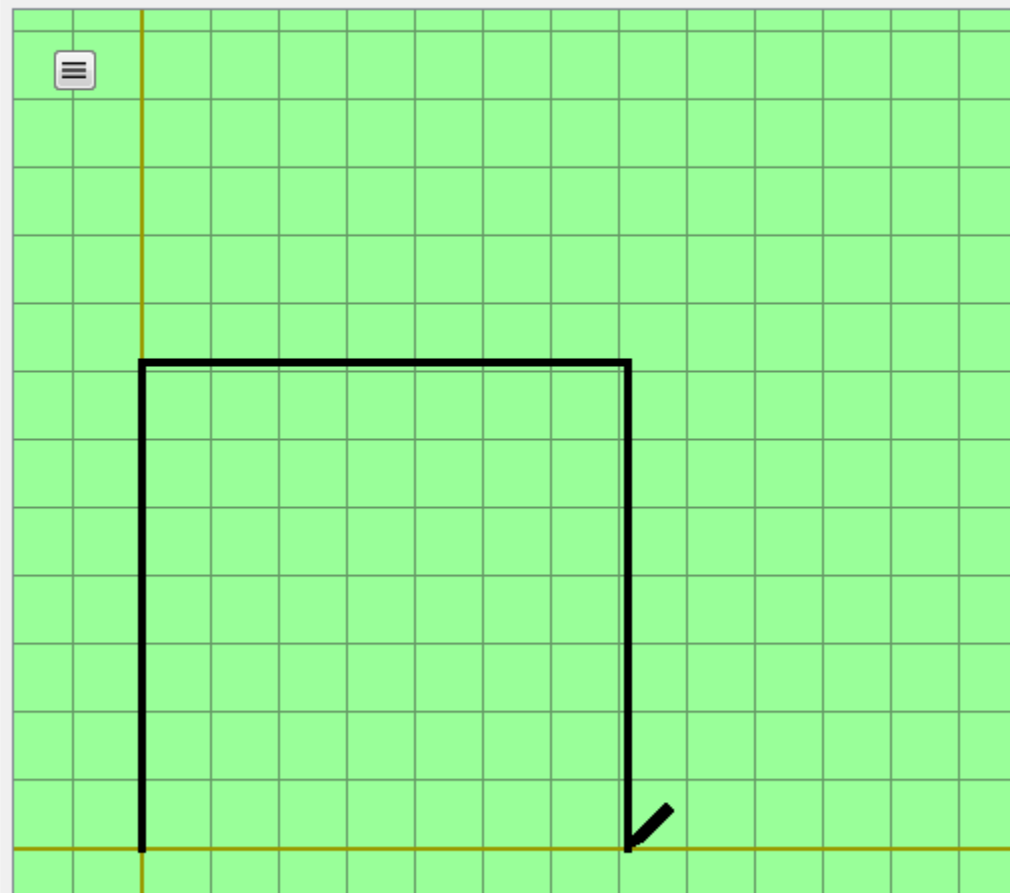
Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0, 50)
6   . сместиться в точку (50, 50)
7   . сместиться в точку (50, 0)
8 кон
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
```

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 7

Стр: 7, Кол: 28

lat



К Новая программа* - Кумир

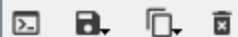
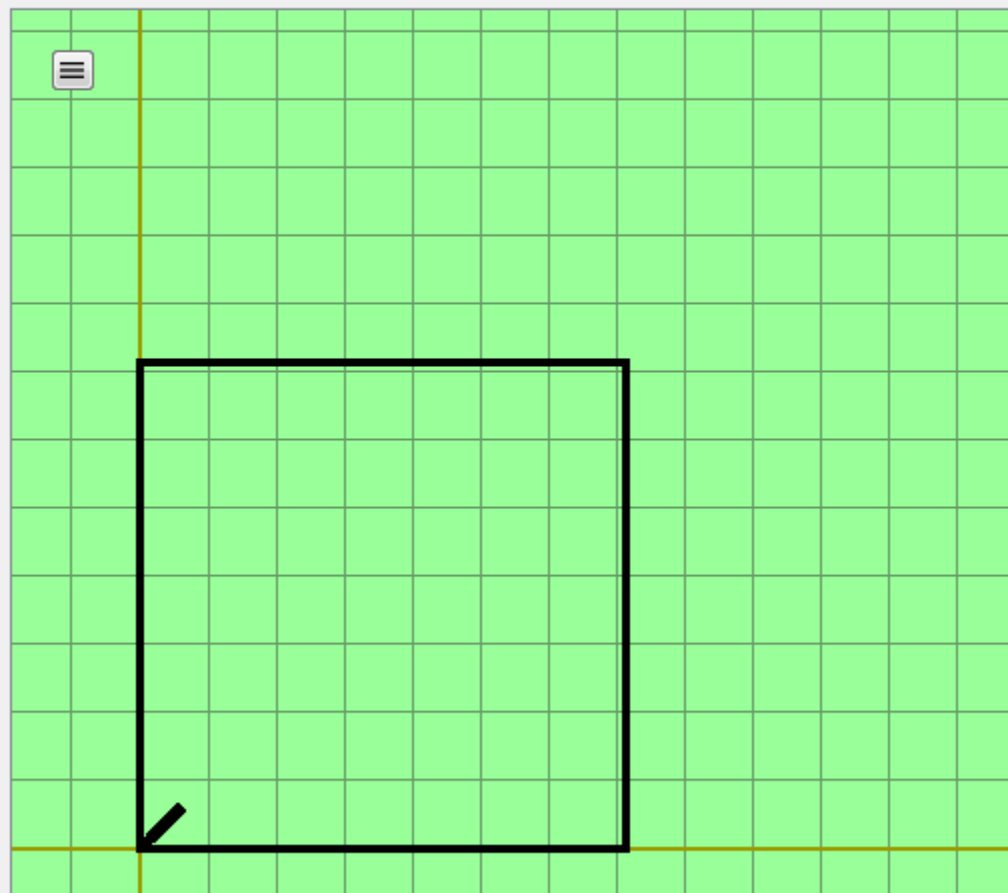
Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0, 50)
6   . сместиться в точку (50, 50)
7   . сместиться в точку (50, 0)
8   . сместиться в точку (0, 0)
9 кон
```

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 8

Стр: 8, Кол: 27

lat



Новая программа* - Кумир

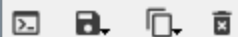
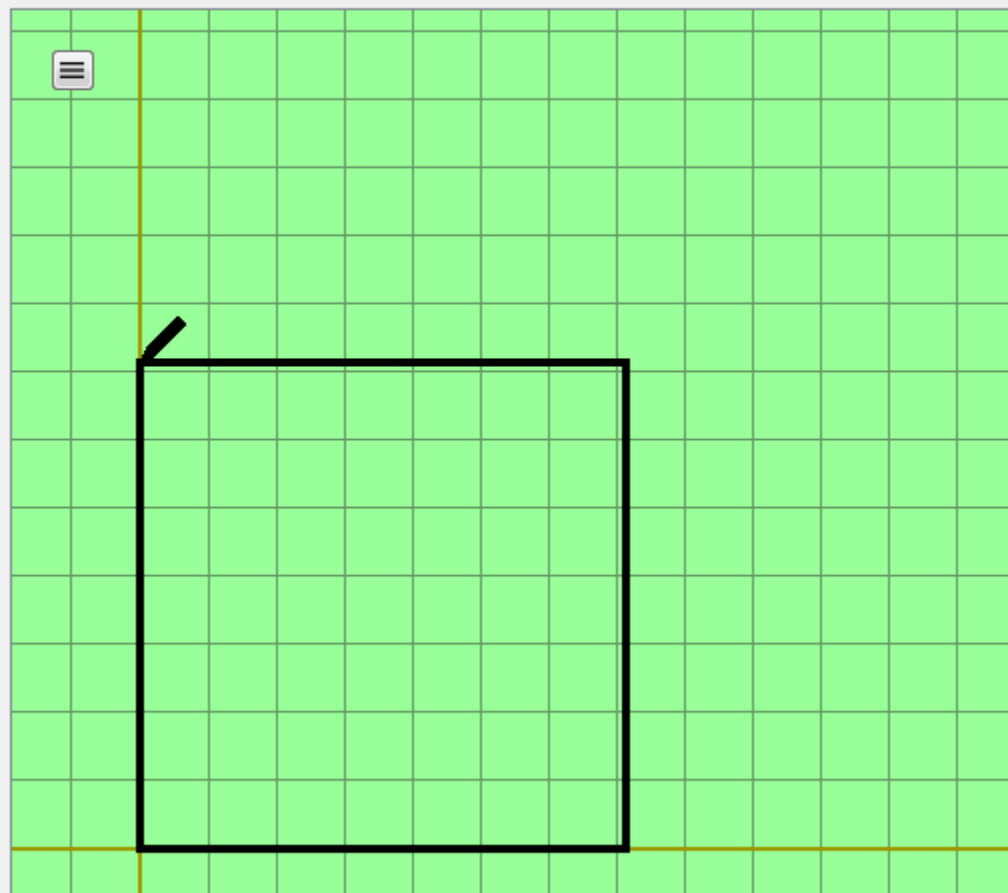
Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0, 50)
6   . сместиться в точку (50, 50)
7   . сместиться в точку (50, 0)
8   . сместиться в точку (0, 0)
9   . сместиться в точку (0, 50)
10 кон
```

11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 9

Стр: 9, Кол: 28

lat



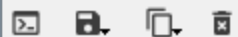
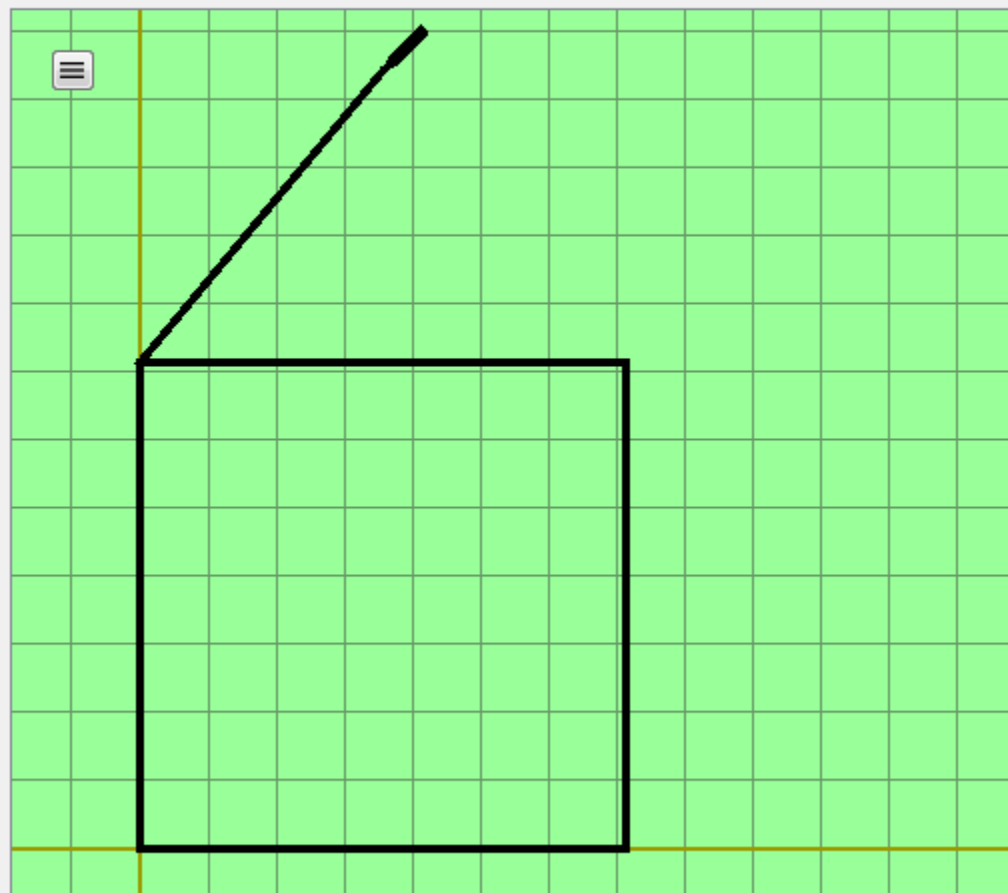
Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0, 50)
6   . сместиться в точку (50, 50)
7   . сместиться в точку (50, 0)
8   . сместиться в точку (0, 0)
9   . сместиться в точку (0, 50)
10  . сместиться в точку (25, 80)|
11 кон
```

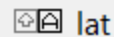
Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 10

Стр: 10, Кол: 29





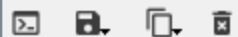
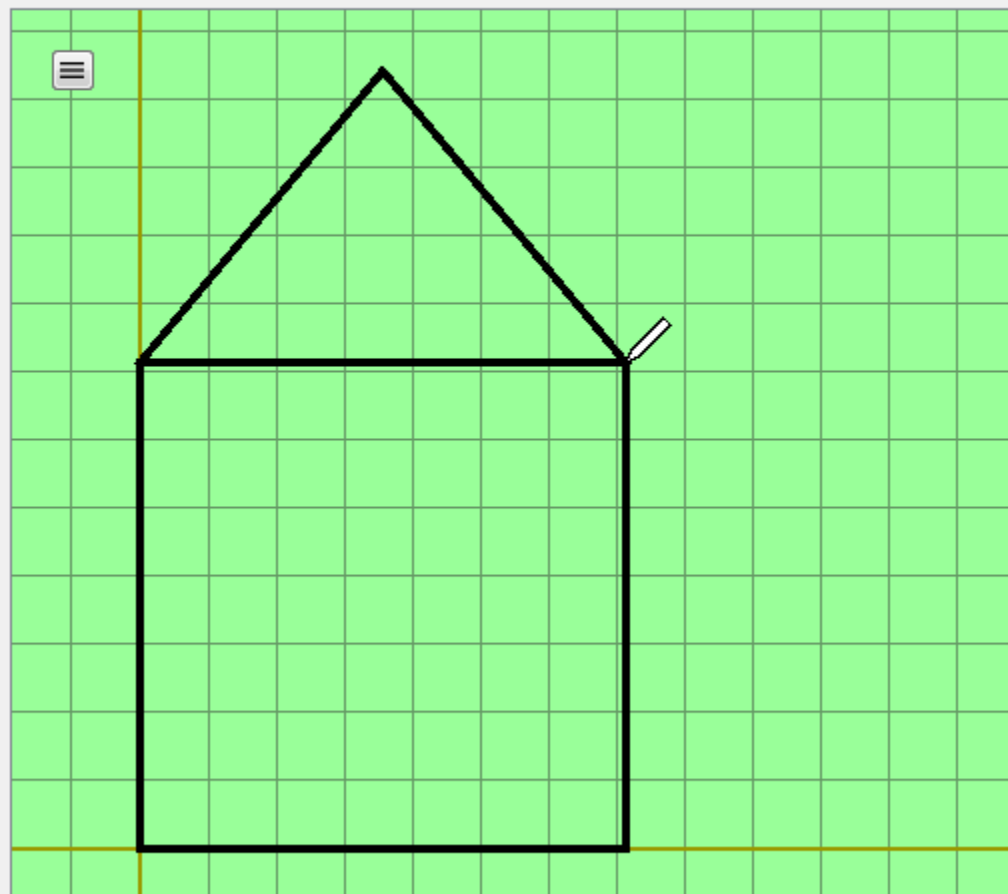
Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . сместиться в точку (0, 50)
6   . сместиться в точку (50, 50)
7   . сместиться в точку (50, 0)
8   . сместиться в точку (0, 0)
9   . сместиться в точку (0, 50)
10  . сместиться в точку (25, 80)
11  . сместиться в точку (50, 50)
12  . поднять перо
13 кон
```

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 12

Стр: 12, Кол: 15

lat



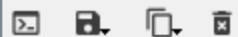
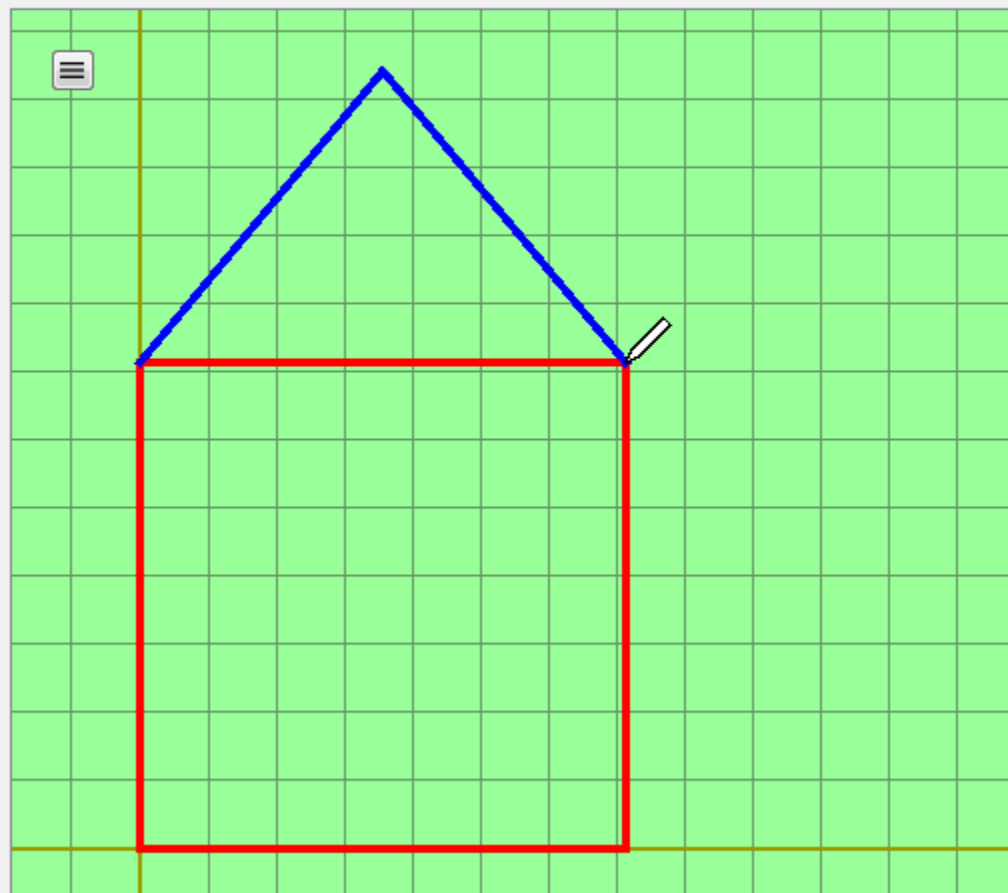
К Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . выбрать чернила (красный)
6   . сместиться в точку (0, 50)
7   . сместиться в точку (50, 50)
8   . сместиться в точку (50, 0)
9   . сместиться в точку (0, 0)
10  . сместиться в точку (0, 50)
11  . выбрать чернила (синий)
12  . сместиться в точку (25, 80)
13  . сместиться в точку (50, 50)
14  . поднять перо
15 кон
16
17
18
19
20
21
22
23
24
```

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 14

Стр: 12, Кол: 26

lat



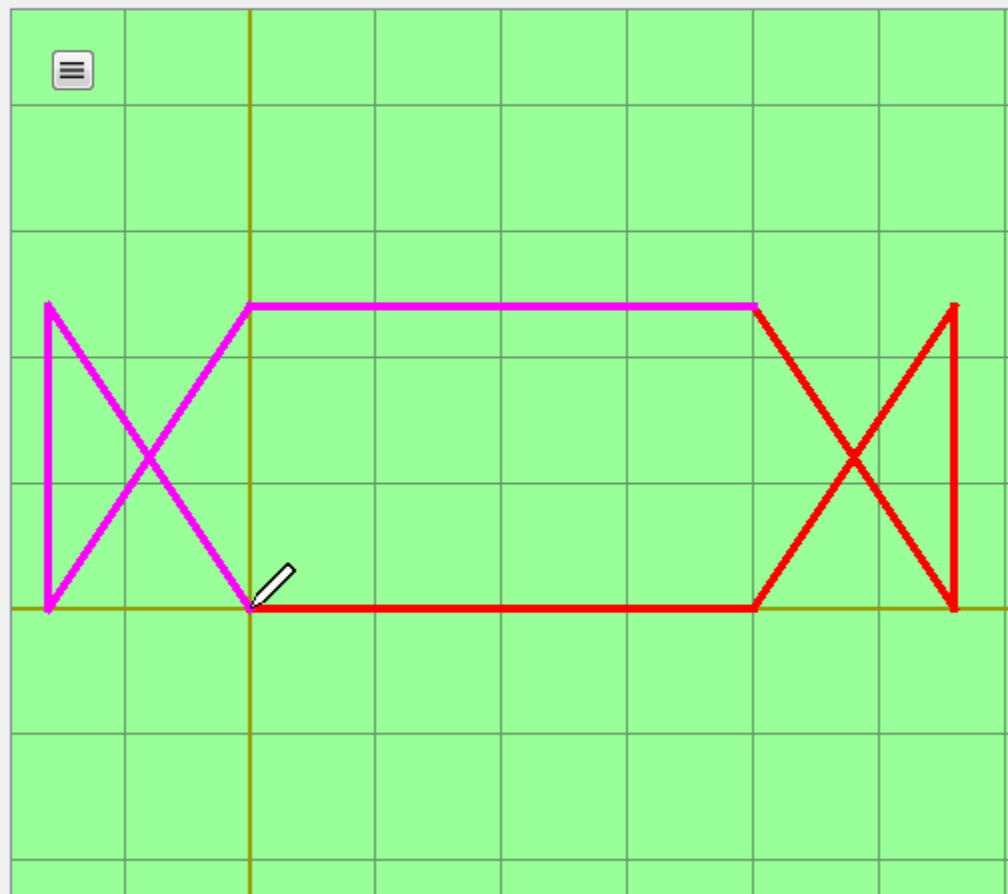
Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »



```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . опустить перо
5   . выбрать чернила (красный)
6   . сместиться в точку (10, 0)
7   . сместиться в точку (14, 6)
8   . сместиться в точку (14, 0)
9   . сместиться в точку (10, 6)
10  . выбрать чернила (фиолетовый)
11  . сместиться в точку (0, 6)
12  . сместиться в точку (-4, 0)
13  . сместиться в точку (-4, 6)
14  . сместиться в точку (0, 0)
15  . поднять перо
16 кон
17
18
19
20
21
22
23
24
```

Чертежник



Анализ

Выполнено шагов: 15

Стр: 10, Кол: 20

lat



Новая программа* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Чертежник Робот Инфо »

1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4 . опустить перо
5 . выбрать чернила (красный)
6 . сместиться в точку (0,50)
7 . сместиться в точку (50,50)
8 . сместиться в точку (50,0)
9 . сместиться в точку (0,0)
10 . поднять перо
11 . сместиться в точку (10,10)
12 . опустить перо
13 . выбрать чернила (желтый)
14 . сместиться в точку (10,40)
15 . сместиться в точку (40,40)
16 . сместиться в точку (40,10)
17 . сместиться в точку (10,10)
18 . поднять перо
19 . сместиться в точку (0,50)
20 . опустить перо
21 . выбрать чернила (синий)
22 . сместиться в точку (25,80)
23 . поднять перо

Чертежник

Анализ Выполнено шагов: 35 Выполнение завершено



Творческое развитие детей в среде программирования КуМир

Егорова Светлана Александровна
Учитель математики и информатики
ГБОУ СОШ им. М. К. Овсянникова с. Исаклы