

«ТВОРЧЕСКОЕ
САМОВЫРАЖЕНИЕ
ПЕДАГОГА В
ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ С
ОДАРЕННЫМИ ДЕТЬМИ
НА ЗАНЯТИЯХ В ЦЕНТРЕ
ТОЧКА РОСТА»

Бахал А.М., учитель информатики СОШ №6 им. Ф.И. Ярового

Центр «Точка роста» - это центры развития цифрового и гуманитарного профилей.



**Учишься в 6–11 классах?
Интересуешься Web-разработкой?
Хочешь научиться создавать сайты?**

Присоединяйся
к участию в бесплатном проекте
в 2021/2022 учебном году

Космическая верстка

Курс по изучению основ HTML и CSS

- занятия проходят в классе, а также в онлайн-кабинетах на платформе HTML Academy;
- в процессе обучения используются современные программы и приложения;
- в результате курса ты создашь свой сайт и сможешь принять участие в олимпиаде «Космической верстки».

Получи востребованные навыки еще в школе!
Участие в проекте **БЕСПЛАТНОЕ**.

Проект реализуется
Благотворительным фондом
развития образования «Айкью Опшн»
при поддержке Фонда президентских грантов.



**Открыт набор учеников 1–6 классов
в бесплатный проект
по изучению основ программирования**

МИР SCRATCH

обучение в 2021/2022 учебном году

Записывайся на курс!

«Мир Scratch» – это:

- развитие алгоритмического мышления;
- изучение блочного языка программирования Scratch;
- создание игр и мультфильмов;

Занятия проходят в классе с учителем с использованием
онлайн-платформ.



Проект реализуется Благотворительным фондом
развития образования «Айкью Опшн».



**УЧИШЬСЯ В 6–10 КЛАССАХ?
ХОЧЕШЬ НАУЧИТЬСЯ ПРОГРАММИРОВАТЬ
НА PYTHON?**

Присоединяйся
к участию в бесплатном проекте
в 2020/2021 учебном году

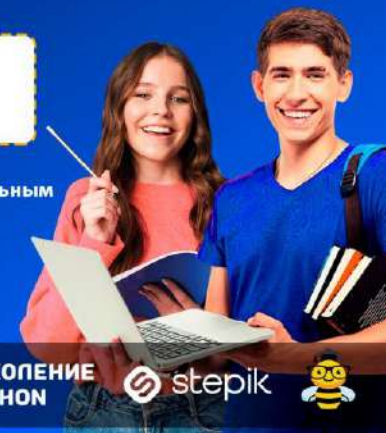
ПОКОЛЕНИЕ PYTHON


Курс по изучению базовых алгоритмов и синтаксиса Python

- занятия проходят в классе, а также на онлайн-платформе Stepik;
- в процессе обучения используются современные программы и приложения;
- в результате курса ты создашь свой проект.

Получи востребованные навыки еще в школе!
Участие в проекте **БЕСПЛАТНОЕ** для учителей и учеников.

Проект реализуется Благотворительным
фондом развития образования
«Айкью Опшн» совместно
со школой BEEGEEK.





БЛАГОДАРНОСТЬ

ОТ БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОГО ФОНДА РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ «АЙКЬЮ ОПШН»
ПОЛУЧАЕТ
Бахал Алеся Михайловна


за успешное прохождение конкурсного отбора
для участия в проекте «Мир Scratch» в 2021/22 учебном году



КИРИЛЛ ЛАТОХИН
ДИРЕКТОР ФОНДА



29.06.2021



БЛАГОДАРНОСТЬ

ОТ БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОГО ФОНДА РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ «АЙКЬЮ ОПШН»
ПОЛУЧАЕТ
Бахал Алеся Михайловна

за успешное прохождение конкурсного отбора
для участия в проекте «Поколение Python» в 2021/22 учебном
году



КИРИЛЛ ЛАТОХИН
ДИРЕКТОР ФОНДА



3.2021

Мир Scratch

Прогресс по курсу: 9/34

1 Модуль 0. Как вести это...

1.1 О чем этот курс?

1.2 Как пользоваться курс...

2 Модуль 1. Знакомство и...

2.1 Урок 1. Знакомство

2.2 Урок 2. Алгоритм

2.3 Урок 3. Цикл «повтори...

2.4 Урок 4. Знакомство с S...

2.5 Урок 5. Условный опер...

3 Модуль 2. Координаты ...

3.1 Урок 6. Координаты

3.2 Урок 7. Ввод и вывод

3.3 Урок 8. Истина и ложь

3.4 Урок 9. Движение чере...

3.5 Урок 10. Поиск ошибок

3.6 Урок 11. Цикл с услови...

3.7 Урок 12. «Иначе» в усл...

3.8 Урок 13. Добавление с...

4 Модуль 3. Клонировани...



2.2 Урок 2. Алгоритм 9 из 9 шагов пройдено 4 из 4 баллов получено



1

БААААУУУ!

Ты только что сделал свой первый **алгоритм** и даже не заметил! Порядок действий при постройке телепорта — это алгоритм.

В эфире

1

Google Slides

Выполните задание

Выберите самое ТОЧНОЕ объяснение, что такое алгоритм?

1 Общая информация о ку...

1.1 Общая информация о ...

1.2 Как проходить курс?

2 Ввод-вывод данных

2.1 Введение. Знакомство ...

2.2 Команды print и input

2.3 Параметры sep и end

2.4 Целочисленная арифм...

2.5 Целочисленная арифм...

Экзамен 3 Итоговая работа...

Часть 1

Часть 2

4 Условный оператор

Выбор из двух

Логические операции

Вложенные и каскадные ...

Экзамен 5 Итоговая работа...

Задачи на программиров...

Тема урока: ввод-вывод данных

1. Вывод данных, команда `print()`
2. Ввод данных, команда `input()`
3. Решение задач

Аннотация. Ввод и вывод данных в языке Python. Несложные программы, которые умеют что-то выводить на экран (команда `print`) и считывать информацию с клавиатуры (команда `input()`).

Вывод данных, команда `print`

Для вывода данных на экран используется команда `print()`.

Внутри круглых скобок пишем, что хотим вывести на экран. Если это текст, то обязательно указываем его внутри кавычек. Кавычки могут быть одинарными или двойными. Только обязательно ставим одинаковые до и после текста.

Например, следующий код:

```
print('Мы изучаем язык Python')
```

выведет на экран текст:

```
Мы изучаем язык Python
```



Запомни: кавычки могут быть и одинарными, и двойными. Следующие две строки делают одно и то же.

```
print('Python')  
print("Python")
```

То, что мы пишем в круглых скобках у команды `print()`, называется **аргументами** или **параметрами** команды.

Команда `print()` позволяет указывать несколько аргументов, в таком случае их надо отделять запятыми.

Например, следующий код:



Теория

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ru">
  <head>
    <title>Сайт начинающего верстальщика</title>
    <link rel="stylesheet" href="outlines.css">
  </head>
  <body>
    <main>
      Всем привет! Добро пожаловать на мой первый сайт. Ещё
      недавно я понятия не имел, кто такой верстальщик, а
      теперь я нашёл тренажёры по HTML и CSS и поставил
      перед собой цель – стать им. У меня даже появился
      инструктор – Кекс, который не позволит мне
      расслабиться и будет следить за моими успехами. Моё
      первое задание – вести дневник и честно писать обо
      всех своих свершениях.
    </main>
  </body>
</html>
```

HTML

html

body

main

Всем привет! Добро пожаловать на мой первый сайт. Ещё недавно я понятия не имел, кто такой верстальщик, а теперь я нашёл тренажёры по HTML и CSS и поставил перед собой цель — стать им. У меня даже появился инструктор — Кекс, который не позволит мне расслабиться и будет следить за моими успехами. Моё первое задание — вести дневник и честно писать обо всех своих свершениях.

Вы достаточно давно проходили это задание. Если вы хотите выполнить его ещё раз, нажмите кнопку «Активировать»

[Активировать](#)

