

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Туношёнская средняя школа имени Героя России Селезнёва А.А.»
Ярославского муниципального района

Создание рисунков в PencilCode
к Дню Победы
в рамках деятельности кружка
«Карандашное программирование»

Вебинар по реализации проекта «Современная школа» для центров образования
естественно-научной и технологической направленности «Точка роста 2021-2023»

Руководитель кружка
«Карандашное программирование»
ЦО «Точка роста» МОУ Туношёнская СШ ЯМР
Г.В. Лапшина

14 мая 2024 год

История

29.09.2017 - Мастер-класс "Pencil code или Карандашное программирование"

- **Ведущая мастер-класса:** *Кравцова Е.К., учитель информатики, заместитель директора по УВР МОУ СШ №87 г.Ярославля*
- **Место и время проведения:** *ГАУ ЯО ДПО «Институт развития образования»*

2018 – 2019 уч.год - первый набор в кружок «Карандашное программирование» в МОУ Туношёнская СШ ЯМР



ЦО «Точка роста» МОУ Туношёнская СШ ЯМР

Сентябрь 2022 – открытие ЦО «Точка роста» естественно-научной и технологической направленности в МОУ Туношёнская СШ ЯМР



← → ↻ 🏠 https://tunsh.edu.yar.ru/tsestr_tochka_rosta/obrazovatelnie_programmi.html

Другие организации

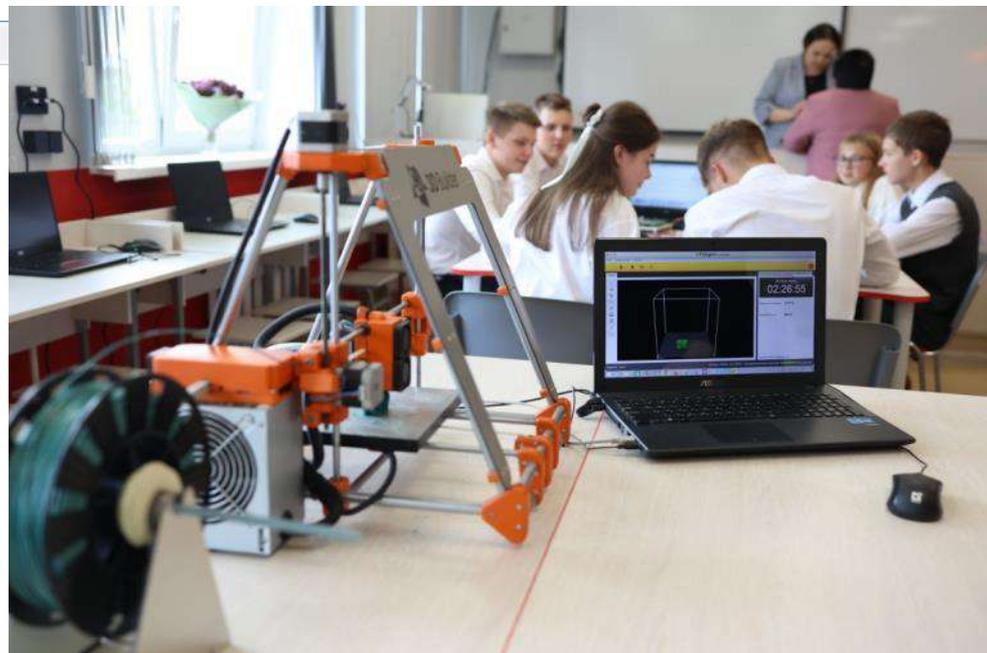
Внеурочная деятельность

Электронный документ:
 Физика_Решение нестандартных задач 9

Электронный документ:
 Интересная наука биология

Дополнительное образование

- [Карандашное программирование](#)
- [Легоконструирование \(2"А" класс\)](#)
- [Легоконструирование \(2"В" класс\)](#)
- [Мир вокруг нас](#)
- [Олимпиадная физика \(16-17 лет\)](#)
- [Олимпиадная физика \(15 лет\)](#)
- [Оригами](#)
- [Робототехника](#)
- [Экспериментальная физика](#)
- [Шахматы \(7-12 лет\)](#)
- [Шахматы \(10-13 лет\)](#)



ЦТИСО 2020

Областной информационно-образовательный портал

Год подачи заявки



- О программе
- Цели и задачи
- Аннотация
- Модули и группы
- Контакты
- Документ программы

Программа

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа "Карандашное программирование"

Запись на программу:
 🔒 Запись закрыта, по вопросам связывайтесь с организацией

Условия:
 📖 Очная 👶 Для детей от 10 по 12 лет
 📦 1 модуль 🔒 Зачисление закрыто

Программа входит в реестр:

Виды деятельности:
 • Компьютерная графика

Реализуются в рамках проекта:
 • Точка роста

Уровень программы:
 Стартовый (ознакомительный).

Организация
 🏠 МОУ Тунюшёнская СШ
 📍 Ярославская обл, Ярославский р-н, село Тунюшна, ул. Школьная, дом 8
 ☎ +7(905)633-62-53

Рейтинг
 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Dream it. Code it.

Learn professional programming languages using an editor that lets you work in either blocks or text. Create art, music, games, and stories. Or invent a program that will change the world.

Let's play!



Draw

Create art



Jam

Make music



Imagine

Code an adventure

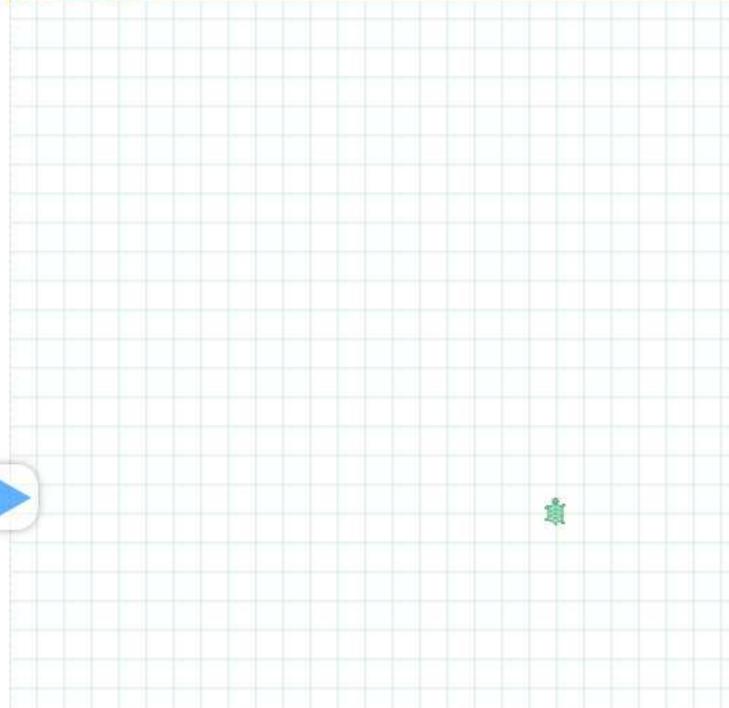
Get Creative

Get some ideas for [art](#), [music](#), or [games](#). Or to code anything, [start on a blank page](#).

Blocks

- Move
 - Art
 - Text
 - Sound
 - Control
 - Operators
 - Sprites
 - Snippets
- fd 100
- rt 90
- lt 90
- bk 100
- rt 180, 100
- lt 180, 100
- speed 10
- speed Infinity
- home()
- turnto 270
- moveto 100, 50
- movexy 30, 20
- jumpto 100, 50
- jumpxy 30, 20
- pause 5

output



```

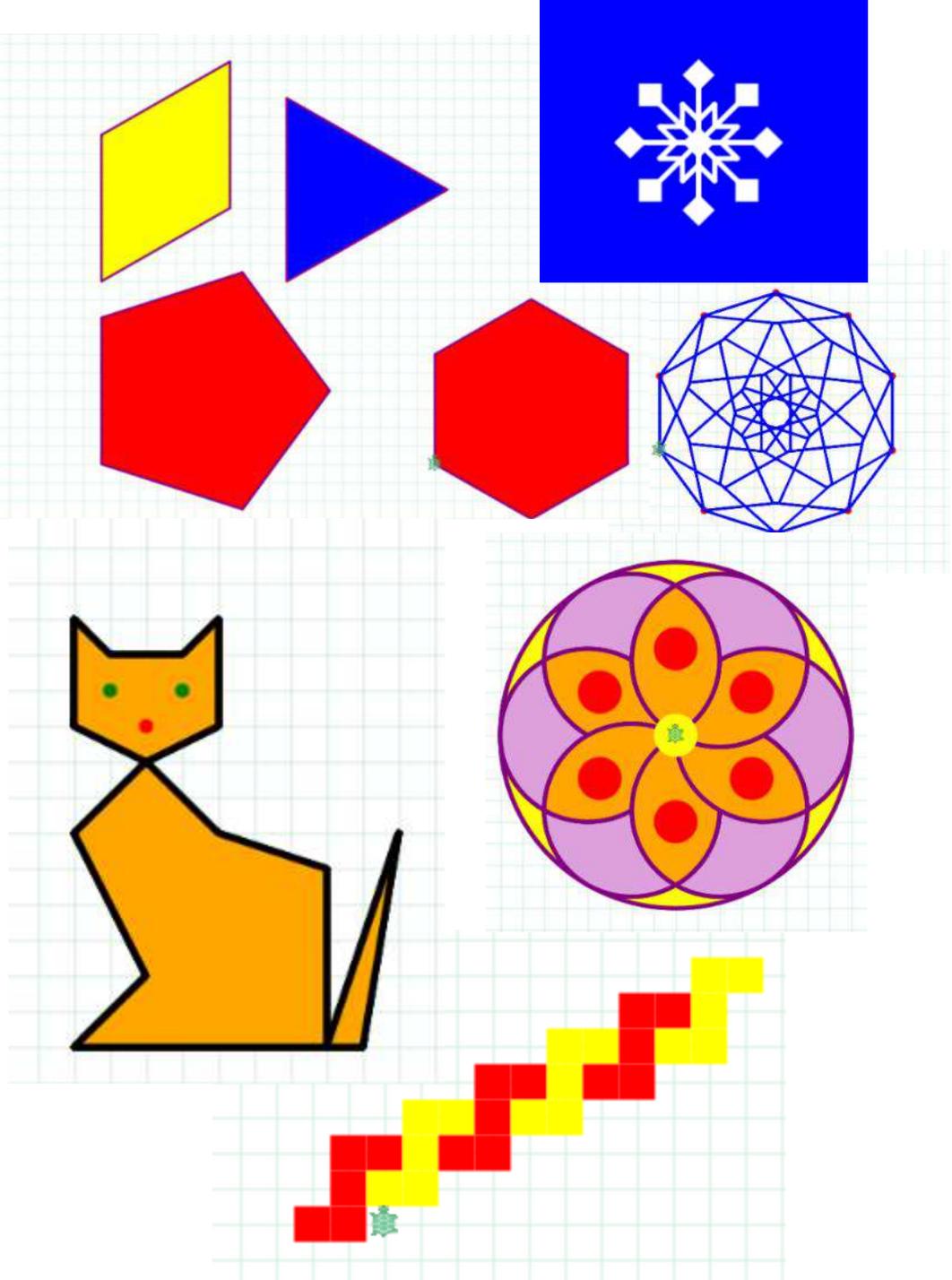
1 speed 1000
2 box ▼lightcyan, ▼800
3 jumpxy -15*25, -11*25
4 rt ▼90
5 for [1..7]
6   for [1..2]
7     box ▼black, ▼50
8     fd ▼50
9     box ▼orange, ▼50
10    fd ▼50
11   box ▼black, ▼50
12   fd ▼50
13   lt ▼90
14   fd ▼50
15   lt ▼90
16   for [1..2]
17     box ▼black, ▼50
18     fd ▼50
19     box ▼orange, ▼50
20     fd ▼50
21   box ▼black, ▼50
22   fd ▼50
23   rt ▼90

```

```

{} code
1 speed 1000
2 box lightcyan, 800
3 jumpxy -15*25, -11*25
4 rt 90
5 for [1..7]
6   for [1..2]
7     box black, 50
8     fd 50
9     box orange, 50
10    fd 50
11   box black, 50
12   fd 50
13   lt 90
14   fd 50
15   lt 90
16   for [1..2]
17     box black, 50
18     fd 50
19     box orange, 50
20     fd 50
21   box black, 50
22   fd 50
23   rt 90
24   fd 50
25   rt 90
26   fd 100
27   jumpto 0, 0
28   lt 90
29   movexy -100, -25
30   pen gold, 10
31   movexy -75, 75
32   movexy 125, 25
33   movexy 50, 75
34   movexy 50, -75
35   movexy 125, -25
36   movexy -75, -75
37   movexy 50, -100
38   movexy 150, 50

```



Карандашное программирование

Цель программы: овладение навыками программирования и управления исполнителем, развитие творческих и логических способностей, алгоритмического мышления.

Задачи:

- освоить графику черепахи, с целью создания визуального результата,
- сформировать навыки создания и отладки последовательности команд для решения той или иной задачи,
- освоить основные алгоритмические конструкции для решения задач.

Тематическое планирование

- ТБ. Введение.
- Начало. Карандашное программирование.
- Введение в среду Pencil Code.
- Смайломания
- Чужой код для решения своей задачи
- Циклы
- Геометрия и карандашное программирование
- Холст как координатная плоскость
- Рисуем пейзажи масштабированием
- Четыре черепашки
- Поворотная симметрия и несколько черепашек
- Черепашка рисует паркеты и мозаики
- Итоговый проект

Этапы работы над проектом

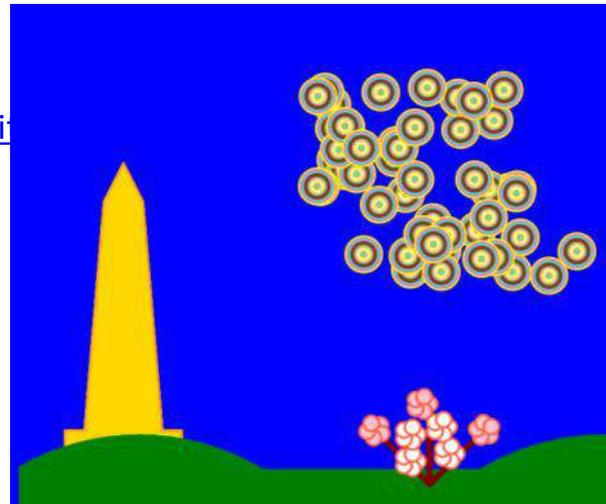
- Проблематизация
- Целеполагание
- Планирование
- Реализация
- Создание проектного продукта
- Презентация проектного продукта
- Отчет о проделанной работе
- Презентация проекта



<http://useroad.pencilcode.net/home/untitled1>



<http://usermi.pencilcode.net/home/untitled1>



<http://usertv.pencilcode.net/home/untitled4>



<http://userkdc.pencilcode.net/home/untitled2>



<http://usersha.pencilcode.net/home/untitled6>

Спасибо за внимание!