

Зачем человек приходит в этот мир?"

- * В этот мир человек приходит, рождённый Любовью. И сам живёт Любовью и для Любви. Без Любви мир превратится в чёрную дыру.

JoeSka

- * Мир – это чудесное место. Люди приходят в него, чтобы увидеть, понять, узнать, сделать его более совершенным

Kristina12200412

Навыки, необходимые человеку информационного общества

- * Творческий подход к своему существованию в этом мире
- * Постоянное обучение, критичный подход к получаемой информации, отбор и систематизация полученных знаний (**Кто владеет информацией, тот владеет миром**)
- * Креативность (**умение создавать новое, необходимое, практичное в реальной жизни и при этом эффективно использовать современные технологии**)
- * **Целеустремленность и настойчивость** в своей деятельности по достижению своей цели
- * **Общение и взаимодействие** с социумом, с родными и близкими людьми.

Сеймур Пейперт



29 февраля
1928, Претория,
Южная Африка
— 31 июля 2016,
Blue Hill, Мэн,
США)

Математик, программист, психолог, педагог, один из основоположников теории искусственного интеллекта, создатель языка Logo (1968), который стал первой и наиболее значительной попыткой дать детям доступ к новым технологиям.

Методы получения знаний в современном мире

1. Наблюдения
2. Общение
3. Личный опыт
4. Чтение
5. Письмо
6. Программирование

Митчелл Резник



Руководитель исследовательской группы в MIT Media Lab, разработавшей язык программирования для детей Scratch, сооснователь проекта Computer Clubhouse (сети образовательных клубов для детей и подростков, которая дает им доступ к современным технологиям).

Программирование, как умение читать и писать, расширяет возможности для постижения разных наук.

Митчелл Резник



Руководитель исследовательской группы в MIT Media Lab, разработавшей язык программирования для детей Scratch, сооснователь проекта Computer Clubhouse (сети образовательных клубов для детей и подростков, которая дает им доступ к современным технологиям).

«Возможность программировать игры и пазлы помогает детям выйти за пределы пассивного пользователя технологий, использовать возможности технологий шире, чем просто получение информации и развлечение, увидеть их как инструмент для создания вещей, для выражения собственных идей и как возможность делиться идеями с окружающими»

Чему учит программирование

- * придавать смысл и осознанность своим действиям;
- * воспринимать обучение как процесс, а не как готовый продукт;
- * осознавать сложные идеи и понятия, разбивая их на более простые элементы;
- * работать в сотрудничестве с другими;
- * спокойно относиться к трудностям и неудачам, находить ошибки и исправлять их.

Scratch

объектно-ориентированная
среда программирования



```
когда щелкнут по флажке
скрыть список название (русский)
скрыть список название (англ.)
перейти в x: -164 y: -57
говорить Привет, мой друг!!! в течение 2 секунд
задать номер мяча значение выдать случайное от 1 до 5
передать мяч
спросить Назови вид спортивного мяча и ждать
повторять пока не ответ = элемент номер мяча из название (русский)
показать список название (русский)
говорить Ты ошибся!!! в течение 1 секунд
спросить Введи правильный ответ из спи и ждать
скрыть список название (русский)
говорить Отлично!!! в течение 2 секунд
спросить А теперь введи английское название и ждать
повторять пока не ответ = элемент номер мяча из название (англ.)
показать список название (англ.)
говорить Ты ошибся!!! в течение 1 секунд
спросить Введи правильный ответ из списка и ждать
скрыть список название (англ.)
говорить Отлично!!! в течение 2 секунд
передать английское название и ждать
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Для кого предназначена система Scratch?

- * Scratch создавался для учеников начиная от 8 и до 16 лет
- * эксперименты показали, что дети более раннего возраста смогут работать в этой среде над проектами вместе с родителями или старшими братьями и сестрами.
- * Scratch может заинтересовать и студентов вузов на занятиях в компьютерных классах, т.к. это мощная объектно-ориентированная среда с фантастическими возможностями