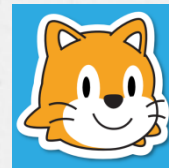
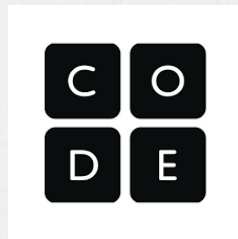


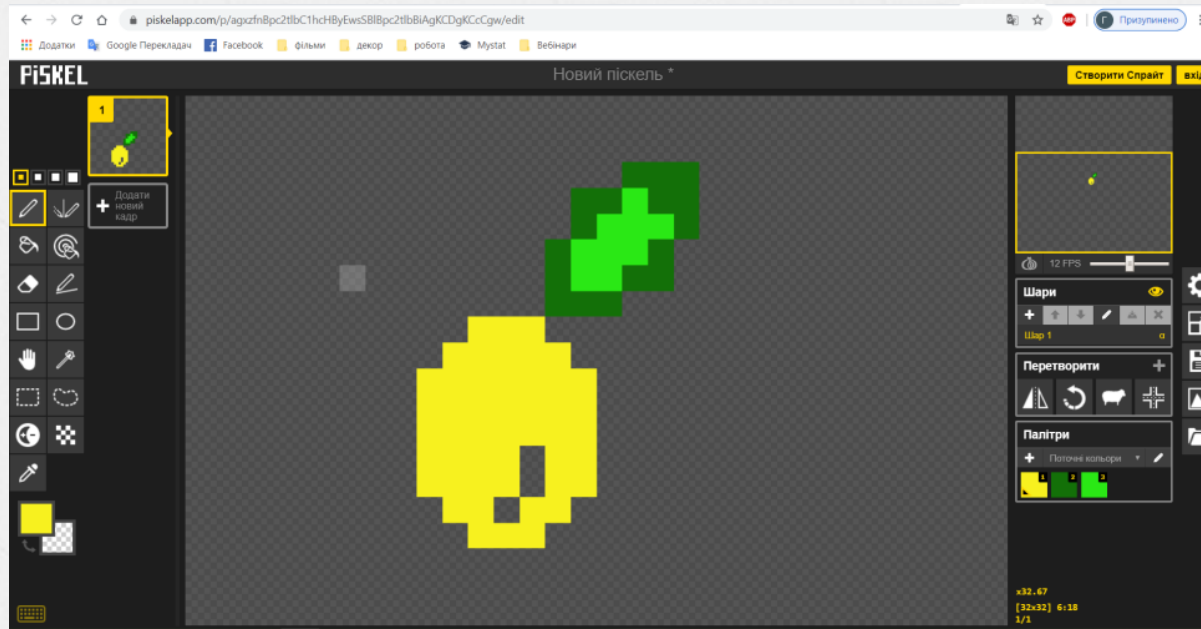
Онлайн-платформи та додатки для вивчення програмування у школі



Горда Галина Анатоліївна, методист центру
інформатики ІКТ І ДО ТОКІППО

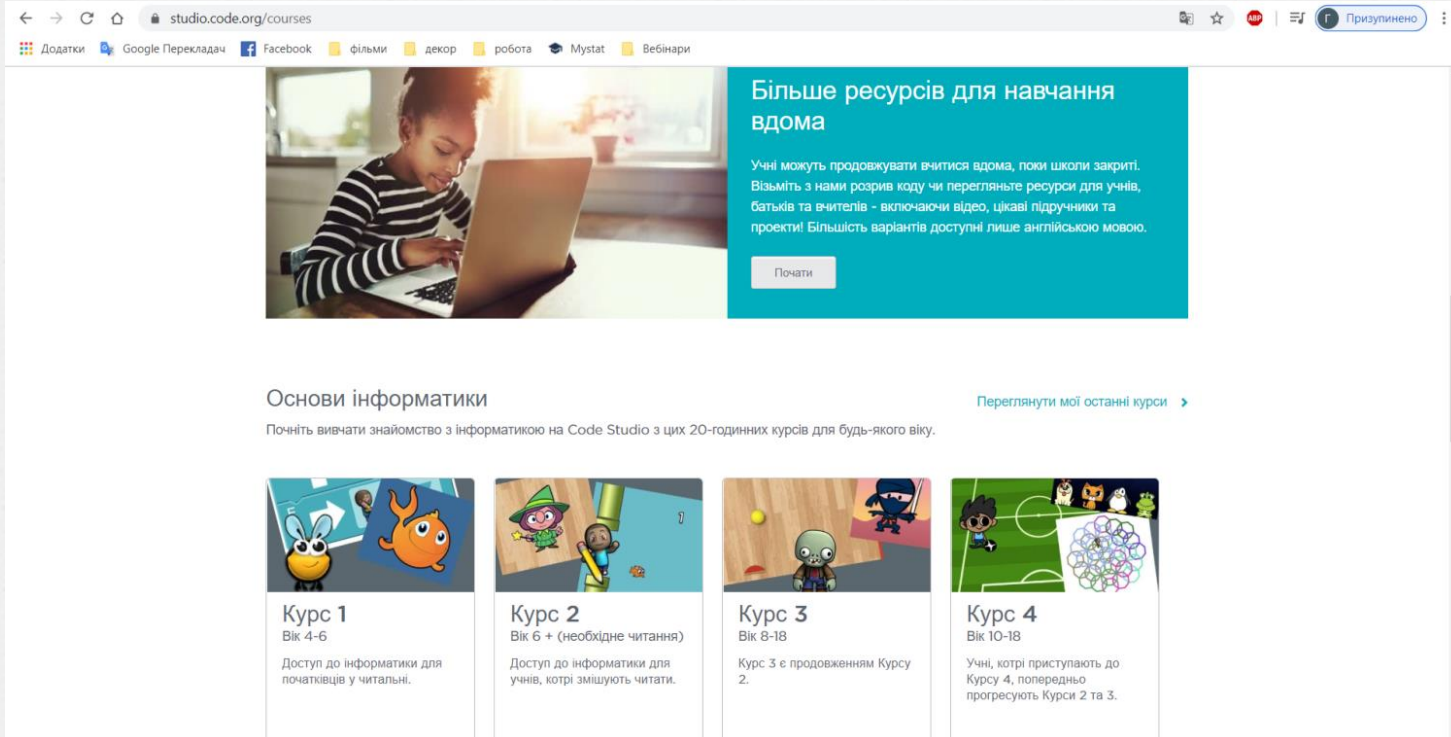
PiskelApp

- o www.piskelapp.com
- o Пов'яжіть свої уроки із сучасною темою розробки комп'ютерних ігор. Нехай учні створюють для своїх майбутніх ігор піксель-арт персонажів.
- o **Піксель** – безкоштовний онлайн-редактор для анімованих спрайтів та піксельних мистецтв.



Code.org

- o www.code.org
- o Потужна платформа для вчителів інформатики. Є можливість організувати клас, слідкувати за прогресом результатів.
- o Є багато цікавих ігор з програмування для різних вікових категорій.



The screenshot shows the Code.org website interface. At the top, there is a navigation bar with various icons and a search bar. Below the navigation bar, there is a large banner with a photo of a child using a laptop. To the right of the photo, there is a teal box with white text that reads: "Більше ресурсів для навчання вдома" (More resources for learning at home). Below this text, there is a button labeled "Почати" (Start). Below the banner, there is a section titled "Основи інформатики" (Basics of Computer Science) with a link to "Переглянути мої останні курси" (View my last courses). Below this section, there are four course cards, each with a colorful illustration and text describing the course.

studio.code.org/courses

Додатки Google Перекладач Facebook фільми декор робота Mystat Вебіари

Призупинено

Більше ресурсів для навчання вдома

Учні можуть продовжувати вчитися вдома, поки школи закриті. Візьміть з нами розрив коду чи перегляньте ресурси для учнів, батьків та вчителів - включаючи відео, цікаві підручники та проекти! Більшість варіантів доступні лише англійською мовою.

Почати

Основи інформатики [Переглянути мої останні курси](#)

Почніть вивчати знайомство з інформатикою на Code Studio з цих 20-годинних курсів для будь-якого віку.

Курс 1
Вік 4-6
Доступ до інформатики для початківців у читальні.

Курс 2
Вік 6+ (необхідне читання)
Доступ до інформатики для учнів, котрі змішують читати.

Курс 3
Вік 8-18
Курс 3 є продовженням Курсу 2.

Курс 4
Вік 10-18
Учні, котрі приступають до Курсу 4, попередньо прогресують Курси 2 та 3.

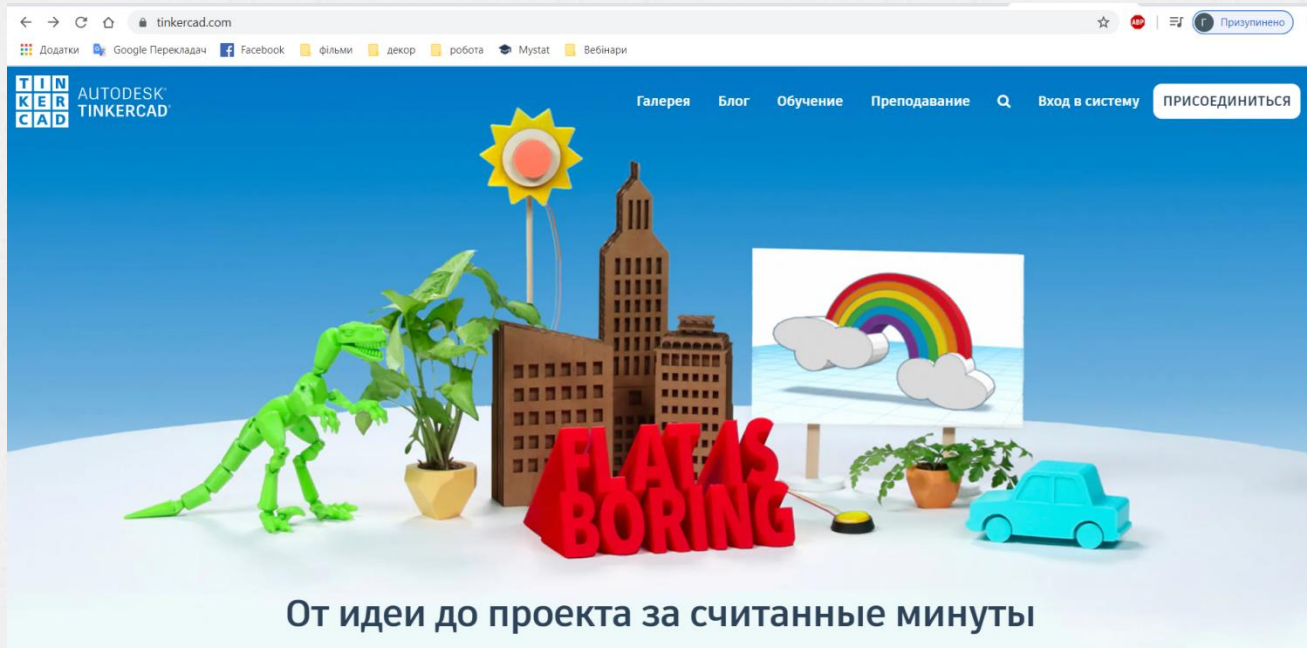
Scratch JR

- o www.scratchjr.org
- o Крім платформи для програмування блоками для дорослих (scratch.mit.edu) є версія для молодших класів та дошкільнят. Ця версія запускається на всіх видах планшетів та ОС Windows, IOS.



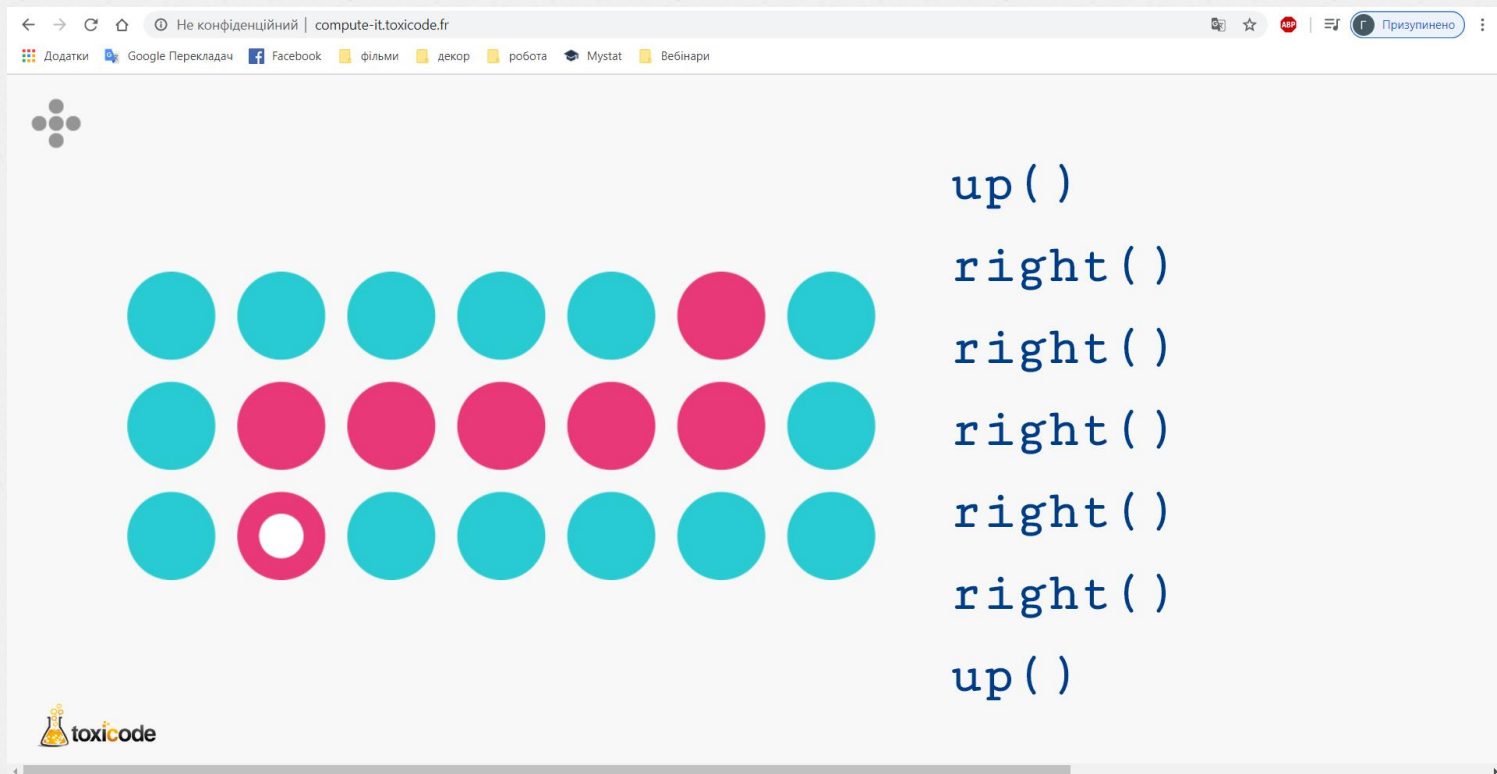
TinkerCAD

- o www.tinkercad.com
- o Платформа дозволяє організувати класи для учнів, де вчитель може увійти до робіт кожного учня і відредагувати помилки.
- o Платформа дозволяє:
 - o Розробляти тривимірні моделі для друку на 3D-принтері;
 - o Працювати з платформою програмування Arduino online.



Compute IT

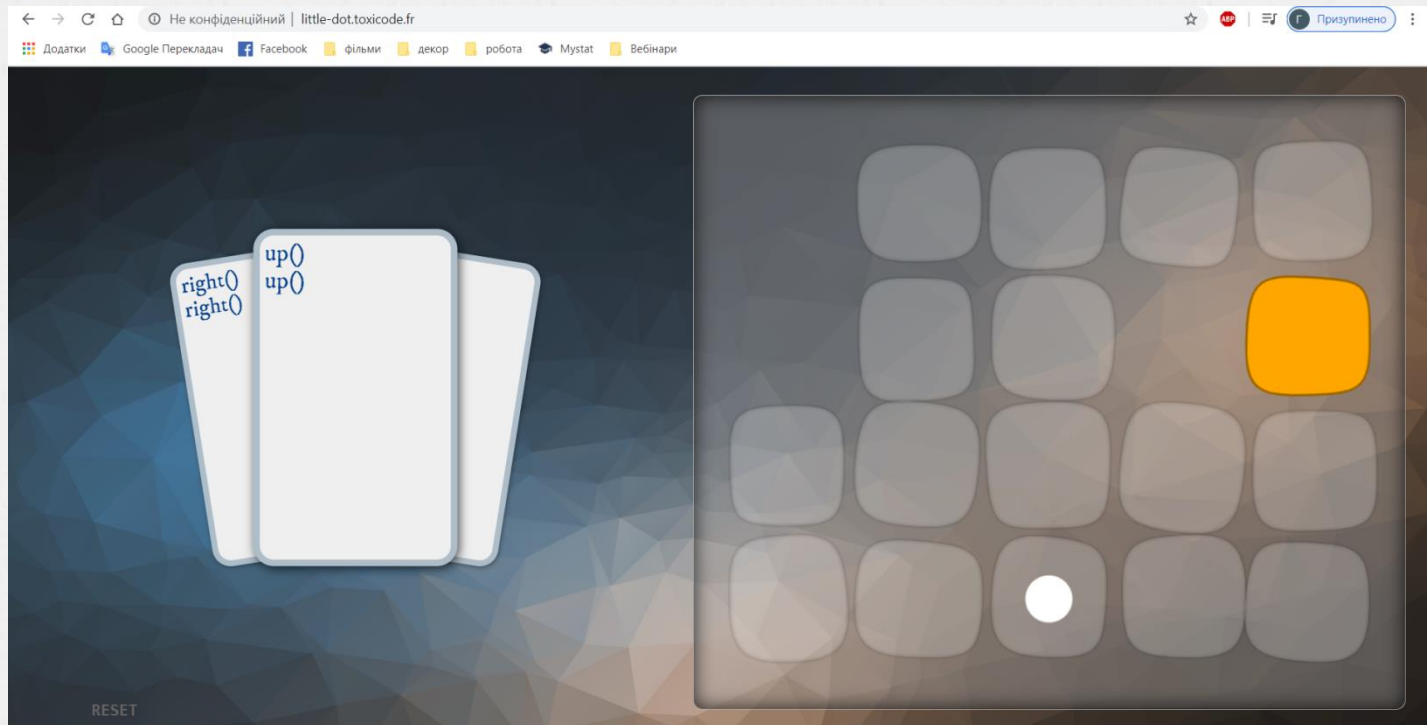
- o compute-it.toxicode.fr
- o Гра дозволяє відпрацювати з учнями загальне розуміння алгоритмів у програмуванні без прив'язки до мови програмування.



The screenshot shows a web browser window with the URL `compute-it.toxicode.fr`. The page content includes a logo of four dots in a cross shape, a 3x7 grid of circles, and a list of movement commands. The grid consists of three rows and seven columns. The top row has five cyan circles, one pink circle, and one cyan circle. The middle row has one cyan circle, four pink circles, and one cyan circle. The bottom row has one cyan circle, one pink circle with a white center, and five cyan circles. To the right of the grid, the following commands are listed: `up()`, `right()`, `right()`, `right()`, `right()`, `right()`, and `up()`. The toxicode logo is visible in the bottom left corner.

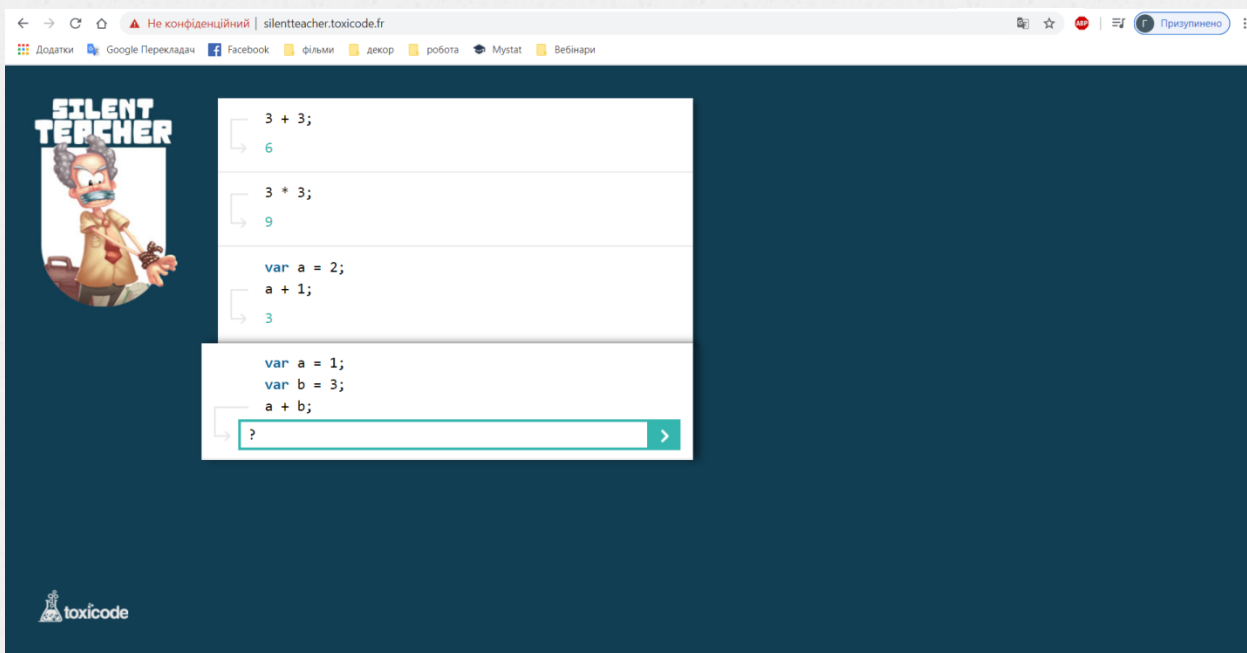
Compute IT

- o little-dot.toxicode.fr
- o Гра, яка дозволяє навіть у молодшій школі показати виконання програм. Учень має обрати на картці правильний шлях для крапки та пройти його крок за кроком.



Silent Teacher

- o silentteacher.toxicode.fr
- o Гра створена для відпрацювання навичок програмування в JavaScript. Але синтаксис достатньо легкий, щоб попрактикуватись і в інших мовах. Гра не пропускає на інший рівень, поки завдання не виконано. Завдання формуються випадковим чином. Якщо учень помиляється, рахунок обнуляється.



CodeHS

o codehs.com

o Ігри, що створені в режимі Storytelling, для відпрацювання базового програмування в Python. Підходить для учнів 8 класу та старших.

The screenshot shows the CodeHS website interface. At the top, there is a navigation bar with the CodeHS logo and several menu items: ПРО, НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА, ПЛАТФОРМА, ПРОФЕСІЙНИЙ РОЗВИТОК, ІСТОРІЇ, НАПИСАТИ КОД. On the right side of the navigation bar, there are buttons for ЗАРЕЄСТРУЙТЕСЬ and ВХІД. Below the navigation bar, the main content area features a heading "Шлях навчальної програми 6-12 класу" and a grid of course cards. Each card displays a course title, a duration of 1 year, a progress indicator (a circle with a dot), and the number of units (Одиниці). The courses shown are:

- Вступ до інформатики у Javascript (7 units)
- Вступ до інформатики в Python (8 units)
- Принципи інформатики АП (8 units)
- AP Інформатика А (8 units)

At the bottom of the grid, two more course cards are partially visible: "Обчислювальні ідеї" and "Веб дизайн". A chat icon is located in the bottom right corner of the page.