

Организация профильной смены на платформе «Сферум»

Лукьянова А.А.,

учитель математики ГБОУ СОШ №8

им. С.П. Алексеева г.о. Отрадный

Дервяга А.А.,

учитель информатики ГБОУ СОШ №8

им. С.П. Алексеева г.о. Отрадный



Сферум — для тебя, школы и жизни

Там, где новые знания и открытия

Там, где учат и учатся



Цели:

Проектирование онлайн - профильной смены по математике и информатике «ПрактикУм» на платформе Сферум и разработка рекомендаций по ее организации.

Задачи проекта:

1. Спроектировать и реализовать работу онлайн – профильной смены по математике и информатике «ПрактикУм» для углубленного изучения предмета, соответствующего направлению подготовки;
2. Выявить преимущества и недостатки дистанционного обучения в процессе обучения математики и информатики.
3. Разработать инструкции по организации профильной смены на платформе

Практик Ум

Цель - подготовка учащихся 7-8 классов к олимпиадам по математике и информатике, развитие мотивации, мышления, творческих способностей и за счет этого — выработки у учащихся навыков быстрого решения задач, в том числе по программированию, в нестандартной постановке, типичных для олимпиад.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
Математика	Логика высказываний. Диаграммы Эйлера-Венна. Простые и сложные высказывания. <u>Высказывательные</u> формы и операции над ними. Задачи на комбинации и расположение.	Геометрия на клеточной бумаге. Разделение геометрических фигур на части. Геометрические головоломки.	Уравнения с параметрами – общие подходы к решению.	Уравнения и неравенства с модулем. Решение уравнений и неравенств.	Олимпиадные и конкурсные геометрические задачи.
Информатика	Алгоритмы и их свойства. Ориентированные графы. Деревья.	Основы анализа алгоритмов. Стандартные классы сложности "Жадные" алгоритмы.	Начало программирования. Языки программирования. Основные конструкции программирования.	Переменные и типы данных. Типы структур данных.	Особенности программирования фундаментальных алгоритмов. Программные средства и окружения.

Программа рассчитана на 5 дней, по 4 учебных часа в день.

С чего начать?

Разработайте рабочую программу профильной смены
Войдите в сервис «Сферум»

Ваш профиль для связки



Анастасия Л.
Учебный профиль



Продолжить

Создайте чат

☰  сферум 



🔍 Поиск



Учим вме...



Создать чат



Создать канал



Написать по номеру

Добавьте в него участников профильной смены самостоятельно или по ссылке



× **Ссылка на чат**

Ссылка QR-код

Показать последние 250 сообщений

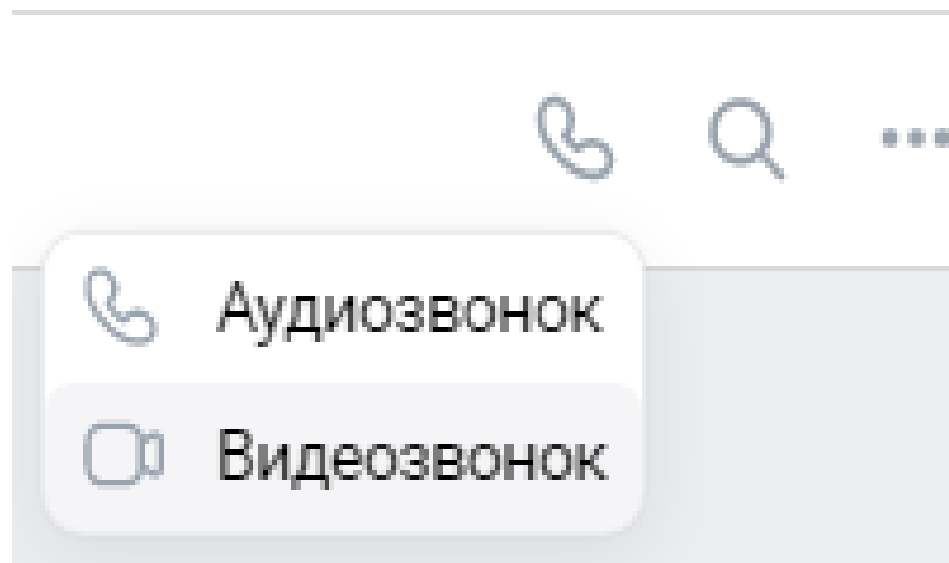
<https://sferum.ru/?p=messages&join=k5a3QyihW7t475>

Чтобы приглашение стало недействительным, вы можете [аннулировать ссылку](#).

 Скопировать  Поделиться

Как провести занятие?

Совершите **ВИДЕОЗВОНОК** в назначенное время



Запустите эфир звонка

Создать эфир звонка



Автор эфира

Анастасия Л.



Кто увидит эфир и его запись

Только участники чата

После начала эфир появится в чате. Запись эфира будет доступна участникам и тем, с кем вы поделитесь эфиром.

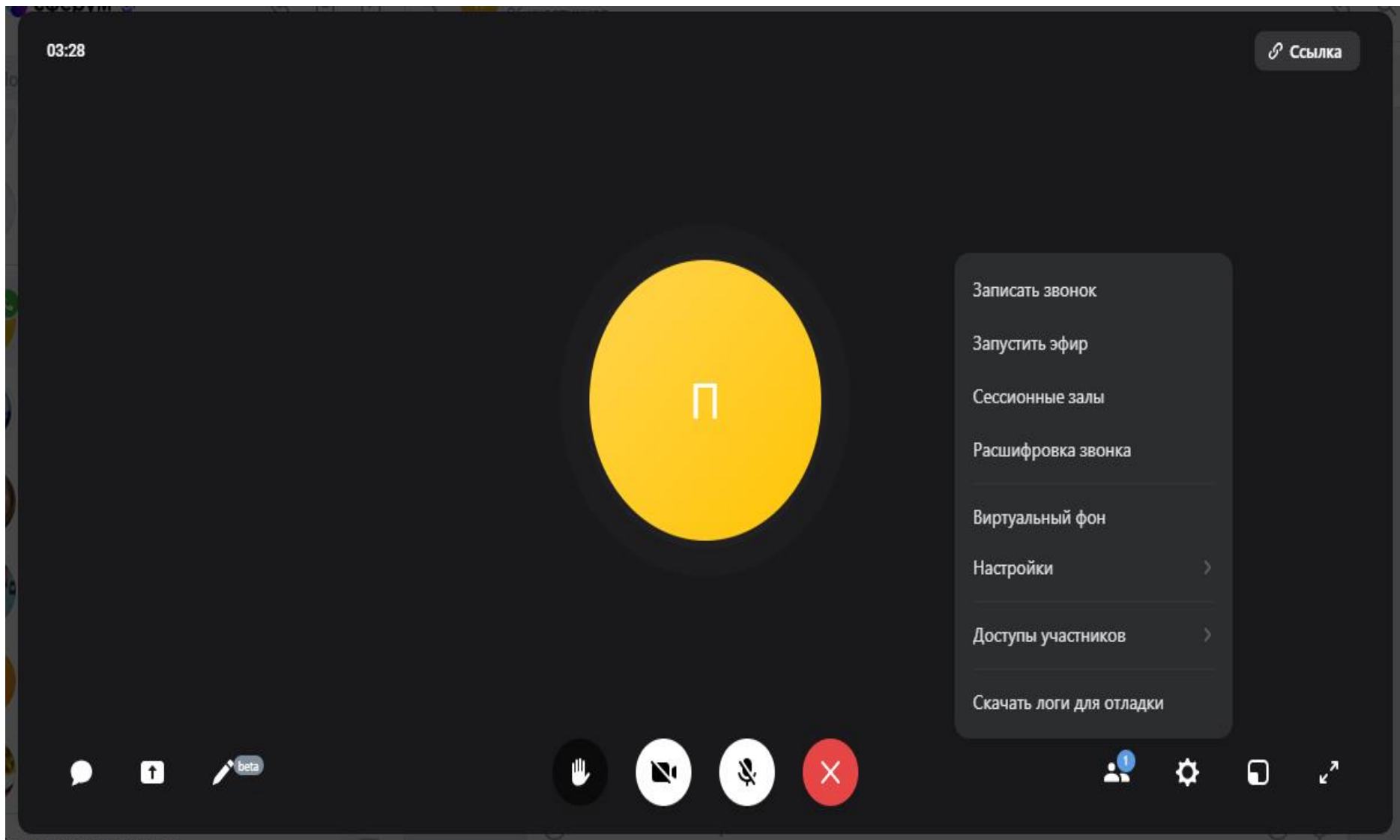
Название

Групповой звонок 2023-11-01

Описание

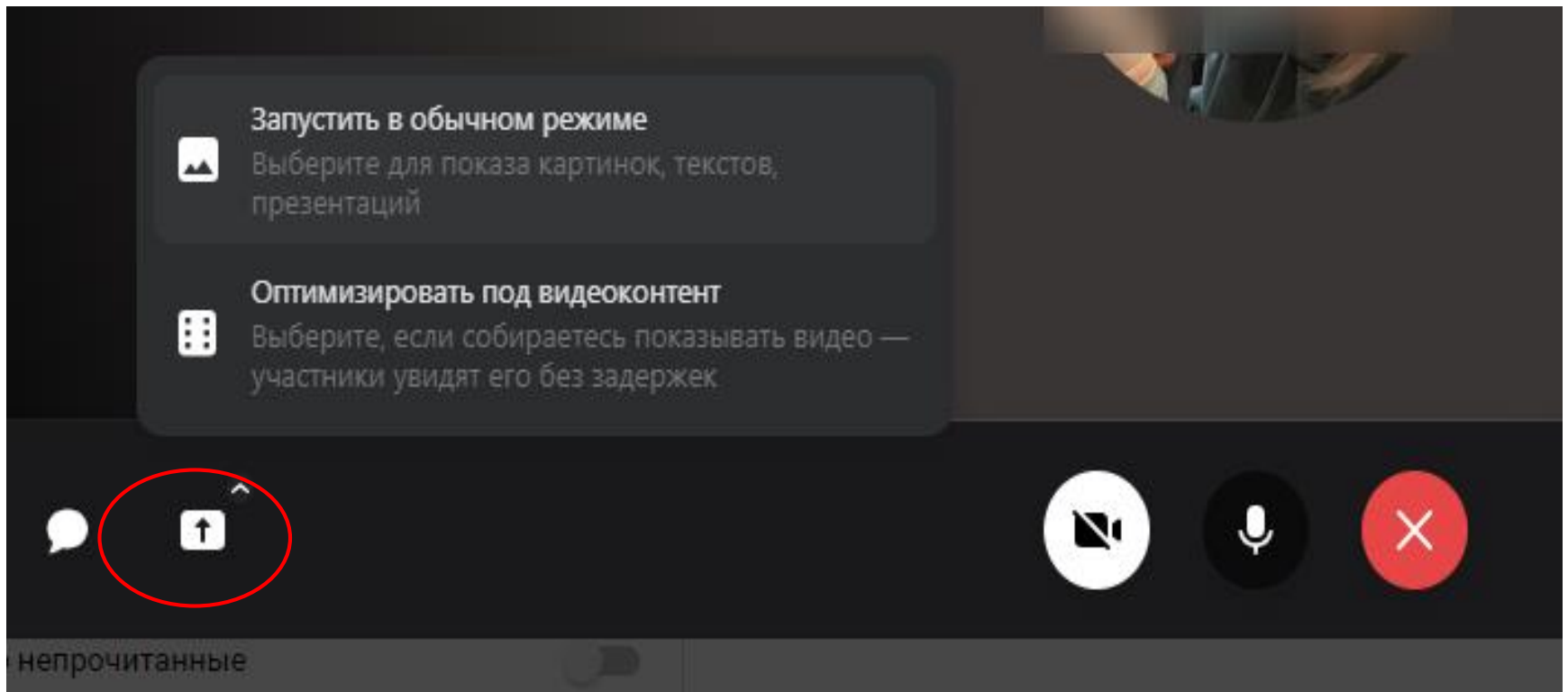
Решаем геометрические задачи

Интерфейс звонка



Что можно использовать?

1. Демонстрация экрана для показа картинок, текстов, презентации, видеофрагментов и т.п.



Интерактивная доска для совместной работы на занятиях

Профильная смена. Математика
Анастасия Л

Шахматы

Самое основное правило - в шахматы играют два человека. У каждого игрока есть шестнадцать фигур (шесть разных типов). Фигуры выстраиваются на доске.

Конечная цель каждого игрока - поставить мат своему сопернику. Это означает, что король противника попадает в ситуацию, в которой взятие неизбежно.

Шахматная партия необязательно заканчивается матом. Часто игроки видят свое поражение и заранее добровольно сдаются. Кроме того, иногда игра может закончиться вничью, так называемым «Патом».

Игроки ходят по очереди. Игрок имеет право перемещать по одной фигуре за каждый ход. Если перемещаемая вами фигура заканчивает свой ход на поле, занятом фигурой противника, то вы можете взять или «съесть» фигуру соперника. Для этого нужно убрать фигуру соперника с доски и на её поле поставить свою фигуру, которой вы ходили.

Как только вы сделаете ход, который приведёт к поимке короля вашего противника, вы выиграете. Это означает «Поставить мат» - ситуация, когда у оппонента не останется другого хода, чтобы спасти своего короля. В шахматах нельзя делать ход, который сразу подвергает вашего короля

2 / 2

При необходимости используйте
«Сессионные залы» для работы по группам

Сессионные залы ×

Количество залов

Распределить участников автоматически
Поделите участников на группы в случайном порядке.

[Отмена](#) [Продолжить](#)



Удобный сбор учебных материалов и домашних заданий



Сбор файлов
Инструменты

Активный сбор
ДЗ проф смены. Математика

Присылайте ДЗ до 1 ноября

Поиск

Скопировать ссылку на сбор

Не прислали 2 Прислали 14

Добавить участников

Напомнить всем

ДБ Дима Б. Напомнить ×

Жанна П. Напомнить ×

Активный сбор
ДЗ проф смены. Математика

Присылайте ДЗ до 1 ноября

Поиск

Скопировать ссылку на сбор

Не прислали 2 Прислали 14

	Александра К.			×	∨
	Мукарама Т.			×	∨
	Антонина К.			×	∨
	Полина К.			×	∨
	Ксюша Х.			×	∨
	Никита Щ.			×	∨

Скачать все файлы 60.5 MB

Завершить сбор

Благодарим за внимание!



Образовательная платформа
sferum.ru