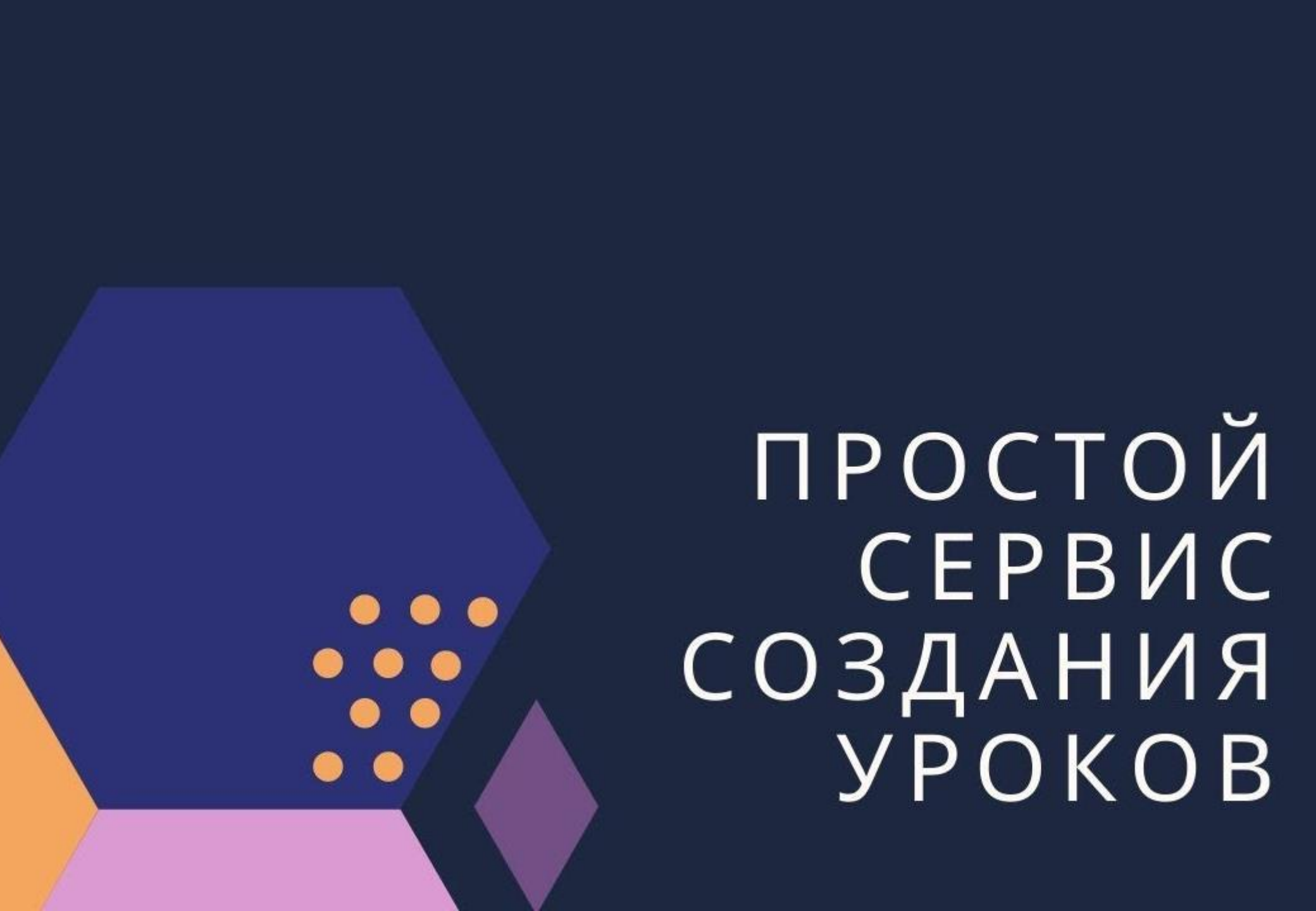




ПРОСТОЙ
СЕРВИС
СОЗДАНИЯ
УРОКОВ

CORE

Возможности

Решения

Тарифы

СJournal

Обновления

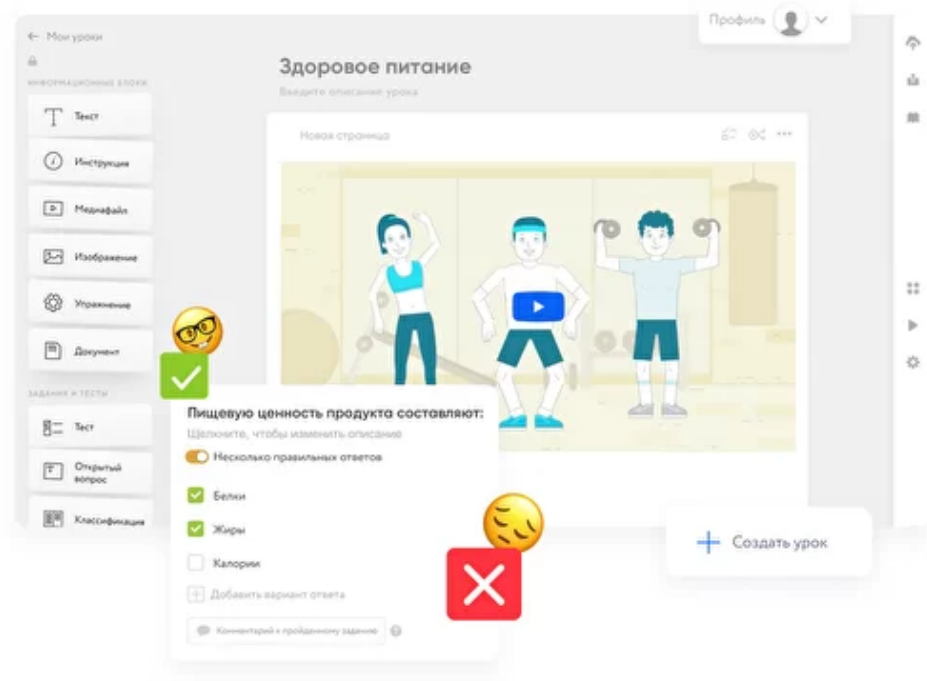
Помощь

Вход / Регистрация

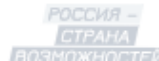
Платформа для онлайн- обучения

На CORE легко создавать образовательные материалы онлайн, делиться ими с учениками, отслеживать выполнение заданий и анализировать результаты обучения.

Создать курс



<https://coreapp.ai/>





ИНФОРМАЦИОННЫЕ БЛОКИ

-  Текст
-  Инструкция
-  Медиафайл
-  Изображение
-  Упражнение
-  Документ

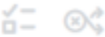
ЗАДАНИЯ И ТЕСТЫ

-  Тест
-  Открытый вопрос
-  Классификация
-  Вопрос с автопроверкой
-  Заполни пробелы

Введите название урока

Введите описание урока

Новая страница



+ Добавить страницу

История мультипликации

Тема урока

Известные мультипликаторы

Информация

Уолт Дисней Име режиссера уже много десятилетий первым ассоциируется с миром анимации. Дисней стал человеком, поддерживавшим детей всего мира огромными сказочными диснеевскими.	Хаяо Миядзак Его называют главным мультипликатором современности. Пять его работ вошли в топ-250 лучших фильмов всех времен. В основном часть мультфильмов написана им вручную с минимальным применением компьютерных технологий.
Александр Петров Обладатель «Оскара» 2000 года за мультфильм «Славяне и норвежцы». Преодолевает сложную технику «живописной анимации». Свою специализацию хронометража составил наивысшим из 20 рисунков, одна минута — больше чем из тысячи.	Александр Алексеев Французский мультипликатор российского происхождения — настоящий революционер анимации. Создал метод мультипликации на целлюлозном экране и положил начало писательской графике. Первый экран состоял из 500 тыс. ил.
Тим Бертон Самобытные мультфильмы Тима Бертон ни с чем невозможно спутать. Свою карьеру будущей всемирно известный режиссер начал на студии Уолта Диснея. Стилизация равного немецкого экспрессионизма с пошлостью готика и	Юрий Норштейн Ровесник Хаяо Миядзак, почетный профессор ВГИКа Юрий Норштейн получил всемирную известность благодаря «Жюжу в тумане» (1975). В 2003 году эта работа мультипликатора была признана лучшим мультфильмом все

Отправить урок "Вписанная окружность"



Ученикам



ПО КОДУ УРОКА ?

SYTL

ССЫЛКОЙ НА УРОК

<https://coreapp.ai/app/plz>

Копировать ссылку

Другим учителям

Отправьте ссылку на урок другим учителям, чтобы они могли сделать копию и использовать ваш урок.

<https://coreapp.ai/app/preview/lesson/5et>

Вход в материал



Ка
в у

НЕ ПРОСМОТРЕТЬ



Войти без
регистрации



Войти со
своим
аккаунтом



Создать
аккаунт и
войти

Федорова Светлана 5 А

Начать урок

Версия от 03.12.2020 16:14

Просмотр результатов по всему классу сразу

 Включить режим
просмотра статистики

Просмотр результатов по каждому ученику отдельно

ФАМИЛИЯ ЗАДАНИЙ ВЫПОЛНЕНО

Александра К... **0** / 0

 СБРОСИТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ответы на всех
страницах



КАТАЛОГ
БЕСПЛАТНЫХ
КУРСОВ ПО
ИНОФОРМАТИКЕ
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 6 ДО 18 ЛЕТ



Каталог курсов

Проекты

О разработчике

Создать

Вход



The Hour of Code 2020 is coming!

Explore Artificial Intelligence

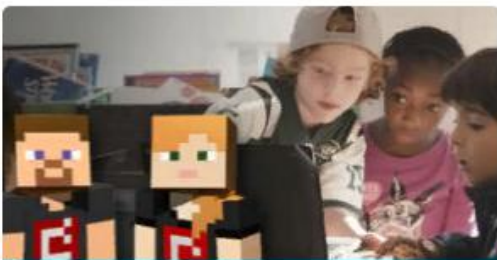
AI and Machine Learning are impacting our entire world. Join us to explore AI in a new video series, train AI for Oceans in 25+ languages, discuss ethics and AI, and more...

Присоединяйтесь к нам



Возьмите Перерыв на программирование. Получайте удовольствие, погрузитесь в мир идей, поделитесь идеями для вдохновения, общайтесь и компилируйте свои проекты.

<https://code.org/>



Полный каталог курсов (только на английском языке)

Ниже приводится каталог всех наших курсов и большое количество дополнительных курсов от сторонних организаций. Обратите внимание, что некоторые из них имеются только на английском языке. Не беспокойтесь, мы работаем над переводом этих курсов на Ваш язык. Спасибо за терпение!

Возраст 4-11 лет

Основы информатики содержат множество курсов изучения концепций программирования, развития вычислительного мышления, цифровой гражданственности, а также разработки интерактивных игр и историй.

[Узнать больше](#)

Возраст 10-16 лет

Так как курсы гибкие, их можно преподавать блоками, семестрами или целый год. Ускоренные курсы "Занимательная информатика" и "Основы информатики" погружают учеников в разработку приложений, программирование на JavaScript.

[Узнать больше](#)

Возраст 10-18+ лет

Мы предлагаем два курса для старшеклассников: "Занимательная информатика" (CS Discoveries) и "Принципы информатики" (CS Principles). Оба предназначены для расширения круга изучающих информатику.

[Узнать больше](#)

Инструменты для средних и старших классов (только на английском)

Помимо наших курсов учителя в любом курсе могут использовать Лабораторию приложений и Лабораторию игр, чтобы научить учеников созданию приложений, анимации и игр на JavaScript. Также, у нас есть уроки и виджеты, обучающие шифрованию, сжатию текста и другим основам информатики.

Лаборатория прил...

App Lab является средой программирования, в которой можно создавать простые приложения. Создавай дизайн, пиши код с помощью блоков или JavaScript и смотри результат. После этого в считанные секунды приложением

Лаборатория игр

Лаборатория игр - среда программирования, где можно сделать простые анимации и игры с объектами и персонажами, которые взаимодействуют друг с другом.

Веб лаборатория (...)

Веб лаборатория - это среда программирования, где можно создать простые веб-страницы при помощи HTML и CSS. Разрабатывайте веб-страницы и моментально делитесь своим сайтом.

Для входа на площадку необходимо:

1. Перейдите на страницу класса по ссылке <https://studio.code.org/sections/KPXWSD>.
2. Выберите ваше имя.
3. Введите ваше секретные слово.
4. Нажмите кнопку входа.

Список секретных слов:

Баданин Т.: lake copy

Бухов С.: printed early

Волков И.: island rock

Горшков Д.: later number

Денисов Р.: enjoy maybe

Дурандин Р.: process away

Зайцев Д.: wall farm

Зайцев Л.: months actually

Княгин С.: quickly total

Комаров К.: this many

Кунчкалиев Д.: separate below

Лаптев И.: like rhythm

Павлов В.: known less

Павлов Д.: expect five

Пестеров Д.: brought shoulder

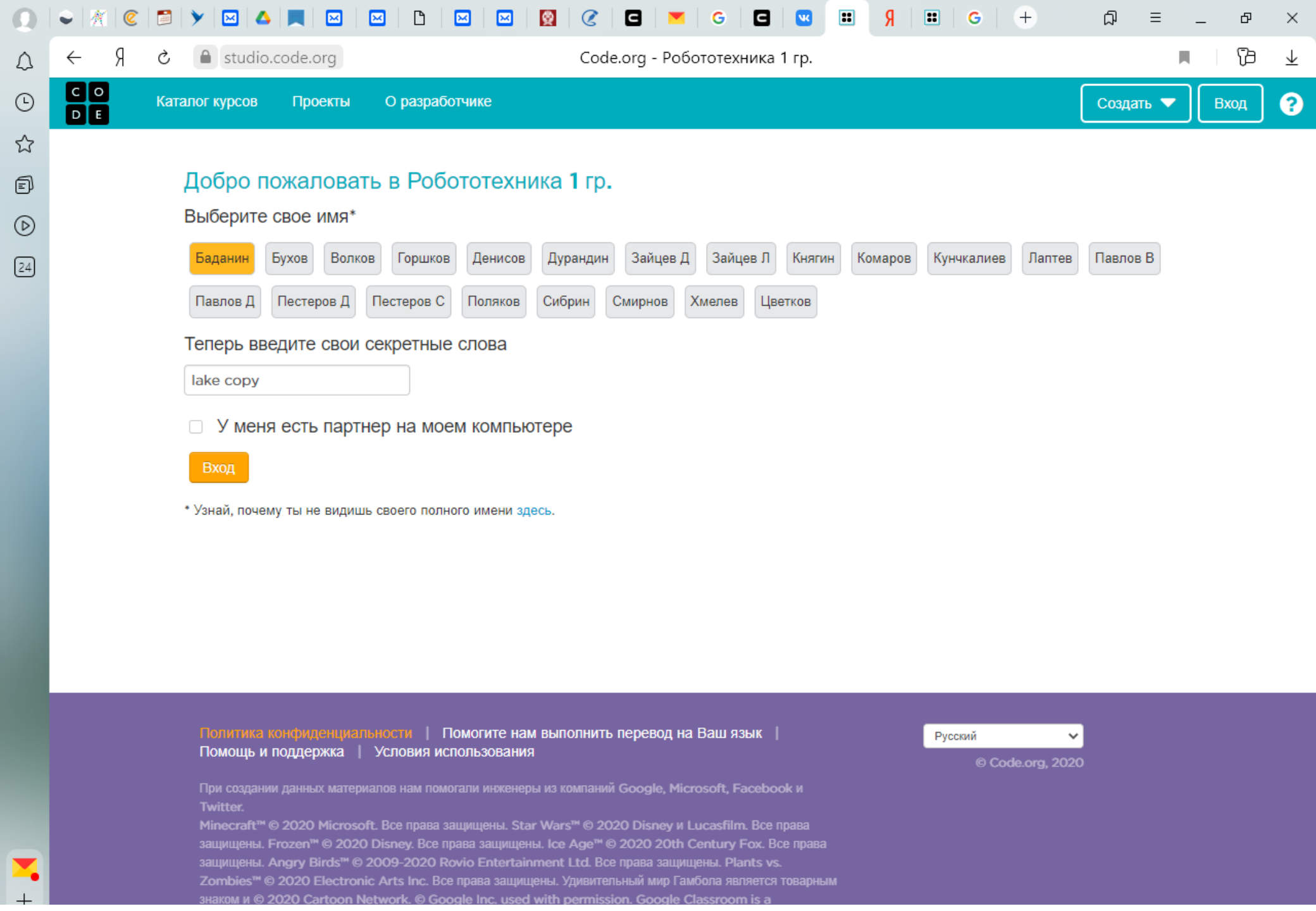
Пестеров С.: ever soil

Поляков Л.: mine here

Сибрин В.: find after

Смирнов П.: sing usually

Хмелев М.: string terms



Начните с курса 2, если ваши ученики умеют читать, но не имеют опыта программирования. В рамках этого курса ученики будут создавать программы для решения задач и разрабатывать интерактивные игры или истории, которыми они смогут поделиться с другими. Рекомендуется для 2-5 классов.



[Получить помощь](#)

✓ Назначено



Название урока	Прогресс
1. Программирование на бумаге в ...	Урок без компьютера 1 2
2. Реальные алгоритмы: Бумажны...	Урок без компьютера 1 2
3. Лабиринт: Последовательность	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
4. Художник: Последовательность	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
6. Лабиринт: Циклы	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
8. Пчела: Циклы	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Статус уровня

Оценки / Опросы



**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Дом творчества
«Истоки» городского округа город Волгореченск
Костромской области»**

Контактный телефон (49453)5-09-52