

**Научить обучающихся в 3–5 классах программировать с помощью носимого технического устройства.**

Code Cube™ представляет собой удобное для начинающих обучающее средство, обеспечивающее уникальный подход к обучению детей началам программирования. Специально разработанное для учеников начальной школы носимое программируемое устройство снабжено полноцветным светодиодным экраном на 64 пикселя с встроенным акселерометром и динамиком. Для работы с Code Cube обучающиеся используют блочный язык программирования с входными и выходными сигналами датчиков. Со временем школьники становятся более опытными программистами, осваивая циклы и вводя в свои носимые устройства программы реагирования на движение. Code Cube показывает школьникам, что можно быть не просто пользователем носимых технических устройств, а создавать их программную начинку.

**КОМПЛЕКТ ДЛЯ ГРУППЫ** Комплект из 10 устройств рассчитан на 10 обучающихся: по одному Code Cube на каждого. Кроме того, Code Cube продаётся поштучно.

**ЧИСЛО УРОКОВ/ПРОЕКТОВ.** Десять уроков по 45 минут с четырьмя упражнениями в области английской словесности (АС), физики, математики и социально-эмоционального развития, которые развивают знания, почерпнутые на уроках. Вдобавок, в конце поурочных планов приведены 12 дополнительных упражнений, которые позволят обучающимся применить навыки программирования в творческих конкурсах.

**ЦЕЛЬ.** Классы 3–5, возраст 7–11 лет

Подробнее здесь: [Pitsco.com/CodeCube](https://Pitsco.com/CodeCube).

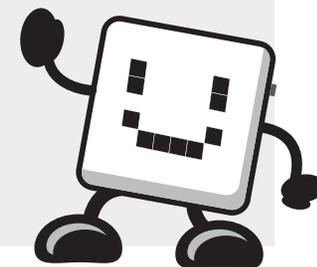


"Мои ученики увидели результаты своего программирования через считанные минуты после вскрытия коробки. Приложение настолько просто использовать, что дети просто ныряют в него. Скажу прямо: все мои ученики — с самой разной успеваемостью и неодинаковыми техническими познаниями — благополучно освоили Code Cube. Изображение на экране можно настраивать сообразно интересам учеников, а это, в свою очередь, направляет их интерес на программирование".

Натали Вандербек, учитель математики 5 классов, начальная школа имени Джорджа Неттелса, г. Питсбург (штат Канзас, США)

## ЧТО ВХОДИТ В СОСТАВ КОМПЛЕКТА ДЛЯ ГРУППЫ

- 10 программируемых Code Cube с полноцветными светодиодными экранами на 64 пикселя с встроенными акселерометром и динамиком
- 10 зарядных кабелей и 5 зарядников с несколькими гнездами
- 10 ремешков для ношения Code Cube на руке
- Программное приложение для Code Cube в интернете — бесплатно
- Скачиваемый учебный план и раздаточный материал с упражнениями для обучающихся к Code Cube — бесплатно



## КЛЮЧЕВЫЕ ЦЕЛИ ОБУЧЕНИЯ

- Учащиеся с помощью технологии активно ставят себе цели обучения и достигают их, показывая знания, источником которых служат обучающие науки.
- В рамках алгоритма проектирования обучающиеся применяют различные технологии, выявляя задачи и находя для них новые, полезные или нестандартные решения.
- Обучающиеся придумывают и используют правила для понимания задач, разработки и испытания вариантов их решения с эффективным применением технических методов.
- На пути к различным целям обучающиеся обмениваются ясными сообщениями и творчески самовыражаются, применяя платформы, инструменты, стили, формы и цифровые носители, соответствующие их целям.
- Обучающиеся расширяют свой кругозор с помощью цифрового инструментария и пополняют багаж знаний, сотрудничая с другими людьми и успешно действуя в составе коллективов на местном и мировом уровне.

## СООТВЕТСТВИЕ УЧЕБНОМУ ПЛАНУ

Уроки и упражнения к Code Cube приведены в соответствие общенациональным учебным планам для обучающихся 7–11 лет, в том числе Единым общеобразовательным стандартам штатов (США) в области английской словесности и математики, Перспективным стандартам по физике и стандартам Общества содействия внедрению технологии в образовании (ISTE).

Кроме того, уроки способствуют социально-эмоциональному развитию обучающихся и прививают им важные для 21-го века навыки, в частности навыки решения задач, критического мышления и обмена сообщениями.

## ДОСТОИНСТВА ТОВАРА

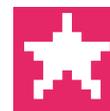
- УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ.** Создание игровой обучающей среды, в которой учащиеся могут заняться тем, что их интересует и творчески выразить своё отношение к жизни посредством программирования.
- ПОДДЕРЖКА ПЕДАГОГА УЧЕБНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ.** Прилагается пособие по быстрому началу работы, методическое пособие и упражнения на программирование в классе по предметам научно-технического и гуманитарного направления.
- НАГЛЯДНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ.** Ограниченное число программируемых команд в виде значков и среда, в которой их можно комбинировать перетаскиванием, превращают программное приложение в идеальное обучающее решение для преподавателей и юных школьников, которые только приступают к освоению программирования.
- ВИДЕОИНСТРУКЦИИ.** Набор из 12 учебных видеофильмов для преподавателей, где последовательно разъясняется, с чего начать работу с Code Cube, а также разбирается план к каждому уроку.
- ГОТОВЫЕ К ПЕЧАТИ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.** В состав учебно-методического комплекта к Code Cube входят урочные планы, учитывающие интересы школьников, таблица для планирования работы и словарь. Весь этот удобный раздаточный материал можно скачать из интернета и распечатать.
- НАЧНИТЕ ПРОГРАММИРОВАТЬ ЗА 5 МИНУТ.** Откройте коробку, загрузите программное обеспечение из интернета, подключите своё устройство к источнику электроснабжения и начинайте программировать.



## ОБЗОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ "CODE CUBE"



**Нестрашное программирование.** Простой и доступный способ освоить программирование безо всякого страха. Code Cube идеально подходит для учителей и учеников, которые только приступают к освоению программирования.



**Учёба на основе игры.** Всем нам свойственно с особым увлечением и изобретательностью предаваться игре. Code Cube позволяет учащимся участвовать в играх различного рода, развивающих навыки сотрудничества и взаимодействия.



**На всех парах к овладению научно-техническими и гуманитарными предметами.** Упрощённая аппаратура, программное приложение, выложенное в интернете и прилагаемый учебный план увязаны с социально-эмоциональным развитием и переплетают художественное творчество с геометрией и физико-математическим аспектом программирования, а это и есть подлинное междисциплинарное средство обучения естественнонаучным, техническим и гуманитарным предметам, с помощью которого обучающимся ничто не мешает творить и изобретать сколько захочется.



**Удобно для новичков.** У Code Cube немного составных частей, с которыми несложно управляться, соответственное число упрощённых программируемых команд, и выложенное в интернете программное обеспечение, совместимое со многими устройствами. Никакое программное обеспечение скачивать не требуется!



**Готовность к работе в классе.** Благодаря уже готовым, согласованным с образовательными стандартами упражнениям, рассчитанным на более чем 1000 минут занятий, программирование с Code Cube у преподавателей сразу пойдёт на лад.



**Слияние программирования с искусством.** Как программирование, так и художественное творчество способствуют творческому самовыражению обучающихся, а также создают безопасную среду для проб и (иногда) ошибок.



**Равная привлекательность для мальчиков и девочек.** Обратившись к тому, что их интересует, обучающиеся могут сделать из своего Code Cube всё, что им захочется.