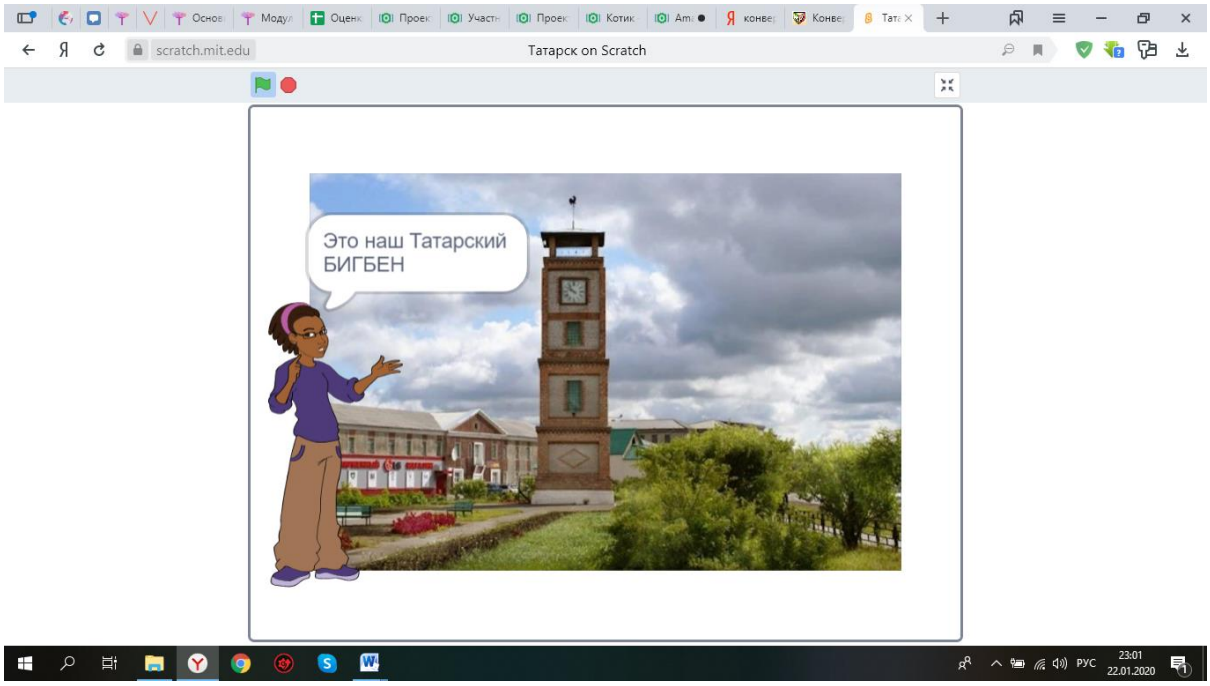
Учебная ситуация "Экскурсовод".

Общие данные	
Ф И О	Лисова Любовь Евгеньевна
Учебная тема дополнительной общеразвивающей программы «РОББОтотехника»	Скретч. Циклы.
Возраст учащихся	10-12 лет
Планируемые результаты	
Личностные	● формирование ответственного отношения к обучению, способности довести до конца начатое дело на примере завершенных творческих учебных проектов; ● формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности свободно общаться в группе;
Метапредметные	● владение общепредметными понятиями «объект», «алгоритм», «исполнитель», «циклы» ● владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; ● соотносить свои действия с планируемым результатом
Предметные	● развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; ● Развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя.
Учебная ситуация	
Название	Экскурсовод
Краткое описание учебной ситуации	Создание проекта для изучения передвижения человека, изменения фонов, применения не сложных конструкций в программе Scratch.
Рекомендации для учащихся (ознакомление, понимание, применение, анализ, синтез, оценка)	Ознакомление Вспомните понятия «алгоритм», «объект» и «Исполнитель», «цикл»; назовите основные блоки Scratch Понимание Расскажите в общих чертах какими

	блоками вы воспользуетесь для программирования движения. Объясните, использование, какого цикла позволяет решить поставленную задачу. Применение Выберите необходимый спрайт, и запишите алгоритм движения Анализ Выявите принципы, лежащие в основе того, что спрайт движется четко вдоль линии границы Синтез Предложите иной вариант реализации экскурсии Оценка Оцените возможности созданного вами проекта для дальнейшей доработки и/или изменения.
Действия учителя для создания условий достижения запланированных результатов	Подготовить задание по проекту. Совместно с учащимися определить цель и задачи сегодняшней работы. Провести среди учащихся демонстрацию и обсуждение полученных результатов. Определить совместно с учениками, кто быстрее всех справился с предложенным заданием, почему возникли затруднения.

Работа от имени учащегося

Запускаю программу Scratch. Выбираю спрайт героя. Он выполняет в этом проекте роль экскурсовода. Из папки «Экскурсия» (домашнее задание было подобрать 3 фото) выбираю изображение нужного персонажа, а также фон. Составляю алгоритм программирования. Пишу программу с помощью блоков «Движение» и создания циклов. Сохраняю программу и исправляю при необходимости. Показываю преподавателю.


scratch.mit.edu
Татарск on Scratch
Это наш Татарский БИГБЕН
РУС
23:01
22.01.2020