Учебная ситуация «Модель Вечного огня в TinkerCad»

Общие данные	
Фамилия Имя Отчество Учебная тема	Быданова Анастасия Андреевна 3D моделирование в TinkerCad
Несколько слов о причине выбора темы, возраста Возраст учащихся (класс)	Данная тема позволяет формировать навыки 3 D моделирования в TinkerCad, используя основные формы: параллелепипед, многогранник, звезда, пружина, буквы. 10-11 лет, 4 - 5 класс
Планируемые результаты, формируемые в данной учебной ситуации	
Личностные Метапредметные Предметные	Наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к памятникам войны. Освоение способов решения проблем творческого характера. Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов истории в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета. Формирование начального навыка работы в 3D моделировании. Формирование начальных знаний об основных формах и объектах.
Учебная ситуация	
Название учебной ситуации Краткое описание учебной ситуации	Создание 3D модели Вечного огня в TinkerCad Рассмотрев памятник, обучающиеся определяют, какие геометрические формы понадобятся для создания 3D модели. В TinkerCad создают модель Вечного огня.
Рекомендации для учащихся, выполнение которых приведет к достижению запланированных результатов и/или ответу на проблемный вопрос	1. Запустите программу TinkerCad. Откройте основные формы, определите, какие можно использовать в создании модели. 2. Используя многогранник, создайте землю. 3. Используя параллелепипед

Действия учителя для создания условий достижения запланированных результатов	создайте плитку около Вечного огня. 4. Используя звезду сделайте основание Вечного огня. 5. Используя пружину создайте огонь и присоедините к звезде. 6. Используя цифры напечатайте годы войны. Разработать план занятия с использованием учебной ситуации. Подготовить наглядный материал и доступ детей в TinkerCad. Познакомить с учебной задачей и планом работы. Обеспечить индивидуальную помощь при создании модели
Работа от имени учащегося	
Рассмотрев картинку с Вечным огнем, определился с основной формой. Я буду использовать звезду и пружину для создания 3D модели Вечного огня. Используя многогранник, создал землю. Используя параллелепипед создал плитку около Вечного огня. Используя звезду сделал основание Вечного огня. Используя пружину создал огонь и присоединил к звезде. Используя цифры напечатал годы войны. Сравниваю получившуюся модель с картинкой, вношу изменения при необходимости	