Учебная ситуация Scratch Лабиринт
Планируемые результаты, формируемые в данной учебной ситуации и цели проекта

Познакомиться с основными функциями Scratch и научиться применять их на практике:

Научиться создавать программы, в которых при взаимодействии исполнителей (спрайтов) будут меняться их дальнейшие действия.

Рассмотреть алгоритмы с ветвлением, т.е команды ЕСЛИ, ЕСЛИ (ИНАЧЕ)

Рассмотреть команды с циклом ВСЕГДА, ПОВТОРЯТЬ ДО, ПОВТОРЯТЬ указанное число раз и умение их применять

Умение читать код и понимать его структуру

Описание учебной ситуации и поставленные задачи:

Необходимо с помощью Scratch создать игру-Лабиринт, которая позволит учащимся выучить язык программирования Scrath. Учащиеся выбирают персонажей из библиотеки спрайтов, меняют фоны и программируют их так, чтобы мышонок двигался по нажатию клавиш на клавиатуре, не касаясь стен и кота который двигается по сцене. После чего, учащимся предлагается пройти несколько уровней лабиринта.

Краткое описание рекомендаций для учащихся:

Ознакомиться с задачей, понять задачу, подумать над тем, как можно ее осуществить.

Выбрать спрайтов, которые учащиеся хотели бы видеть на сцене.

Выбрать нейтральные фоны, чтобы сфокусировать свое внимание на персонажах.

Продумать расположение лабиринта на экране

Возможное усложнение проекта путем добавления различных дверей с ключом

Действия учителя для создания условий достижения запланированных результатов:

Обдумывание темы для выбора проекта и дальнейшее создание работающей программы.

Учащимся предлагается тема для создания проекта

Озвучивается обоснование выбора темы

Демонстрация готовой программы как образца

Планирование порядка выполнения проекта

В процессе работы учитель объясняет назначение определенных функций программы, демонстрирует варианты использования на простых примерах

Следит за самостоятельной работой, оказывает помощь, проверяет выполнение задания