Учебная ситуация на уроке программирования в среде Scratch для 3-4 классов
Время: 40 минут

Общие данные	
Фамилия Имя Отчество	Харина Ольга Владимировна
Учебная тема дополнительной общеразвивающей программы «РОББОтотехника»	Взаимодействие героев, сообщения.
Несколько слов о причине выбора темы и возраста	Тема затрагивает важный раздел креативного программирования, учит детей создавать интерактивные проекты, уровень сложности соответствует указанному возрасту.
Возраст учащихся (класс)	3-4 классы
Планируемые результаты	
Личностные	Формирование интереса к программированию, успешное завершение проекта, который можно применять в дальнейшем.
Метапредметные	Отрабатываем понятия «алгоритм», «цикл», «условие».
Предметные	Научились использовать в программе блоки группы «События»: «Передать (сообщение)», «Когда я получу (сообщение)», «Когда спрайт нажат» для взаимодействия между объектами.
Учебная ситуация	
Название	Создание интерактивного тренажера «Калькулятор».
Краткое описание учебной ситуации	Учащиеся создают интерактивную игру-тренажер «Калькулятор», используя полученные на уроках теоретические знания. В ходе работы осваивают некоторые блоки группы «События».
Рекомендации для учащихся (ознакомление, понимание, применение, анализ, синтез, оценка)	Ознакомление Посмотреть как работает готовая программа, прочитать теорию, которая понадобится для выполнения задания. Понимание Сформулировать алгоритм написания кода: какие понадобятся спрайты, необходимые блоки, их порядок.

	Применение Написать код программы. Анализ Протестировать программу, исправить ошибки. Синтез Сделать вывод о том, что можно усовершенствовать в коде, чтобы сделать игру более удобной и понятной для пользователя. Оценка Провести тестирование игры одноклассниками, выявить плюсы и минусы проекта.
Действия учителя для создания условий достижения запланированных результатов	Создать готовый проект для демонстрации. Разработать конспект урока с необходимыми знаниями о группе блоков «События», обсудить с группой этапы создания проекта, отвечать на вопросы учащихся в ходе выполнения работы, провести рефлексию.
Работа от имени учащегося (группы учеников) Поиграл в интерактивную игру-тренажер «Калькулятор», понравилось, что я сам смогу написать такой проект. Прочитал теорию к уроку. Продумал, какие у меня будут спрайты, фон, фразы, какие блоки буду использовать для реализации нужных действий. Написал код программы. Иногда задавал вопросы учителю по применению новых блоков. Протестировал программу. Исправил ошибки, пока программа не стала работать как требуется, советовался с учителем, добавил цикл, которого не хватало (выполнялось только одно действие). Добавил несколько блоков «Ждать 5 секунд» для более удобной работы с тренажером. В дальнейшем можно сделать более красивое оформление. С одноклассником протестировали игры друг друга. Обсудили плюсы и минусы. Исправил недочеты, которые мне показались справедливыми. Получился очень интересный и полезный проект!	