

**Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Центр дополнительного профессионального образования»**

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
Мастер-класс «Приключение робота в зимнем лесу»

Возраст обучающихся: 7-8 лет
Автор-составитель: Пелина Н.В.,
педагог дополнительного образования

г. Выборг
2018 г.

Тема мероприятия: **Мастер-класс «Приключение робота в зимнем лесу».**

Цели мероприятия:

- Практическая цель: получение навыков программирования в среде визуального программирования Scratch 2.0.
- Развивающая цель: развитие логического мышления, памяти, наблюдательности, умения правильно обобщать данные и делать выводы.
- Воспитательная цель: воспитание чувства гуманизма, коллективизма.
- Образовательная цель: развитие общего кругозора учащихся.

Оснащение:

- раздаточный материал,
- компьютер,
- презентация, подготовленная к мероприятию,
- проектор,
- доска.

Ход мероприятия:

До занятия:

1. Загрузить компьютеры логинами группы 77.
2. Загрузить в папку группы файл-заготовку **приключение.sb** и запустить программу Scratch.
3. Распечатать примеры программ для набора.
4. Скопировать к себе на преподавательский компьютер **приключение.sb**.
5. Проверить работоспособность видеосистемы для демонстрации.

Проведение занятия:

Этап 1. Знакомство с историей праздника

Итак, наше занятие посвящено Новому году.

В древности у многих народов год начинался весной или осенью. В Древней Руси новый год начинался в марте. Его встречали, как праздник весны, солнца, тепла, ожидания нового урожая.

Когда на Руси в конце X века приняли христианство, новый год стали встречать по византийскому календарю – 1 сентября, в самом начале осени. Накануне 1700 года русский царь Пётр I издал указ праздновать Новый год по европейскому обычаю – 1 января. Пётр предложил всем москвичам украсить свои дома сосновыми, еловыми цветками. Все должны были поздравить родных и знакомых с праздником. В 12 часов ночи Пётр I вышел на Красную площадь с факелом в руках и запустил в небо первую ракету. Начался салют в честь новогоднего праздника. Лет триста назад люди верили, что, украшая новогоднюю ёлку, они делают злые силы добрее. О злых силах давно забыли, но ёлка – по-прежнему символ новогоднего праздника.

Этап 2. Знакомство с программированием.

Коротко говорим о программировании и о том, что сегодня запрограммируем анимацию.

Программирование — процесс создания компьютерных программ. Сегодня программирование востребовано в самых разных сферах нашей жизни. Почти у каждого в руках «умный» телефон, программы управляют движением поездов, освещением улиц, помогают лечить людей.

Мы с вами сегодня тоже «поработаем» программистами. Наша цель создать анимированный ролик, посвященный приключениям робота в зимнем лесу. Соединим традиционный праздник Новый год и современного персонажа – робота.

Этап 3. Программирование анимационного ролика

- 1 Раздаем первую распечатку с программой (колокольчик).
- 2 «Хором» собираем первую программу, объясняя, что и как работает. Демонстрируем процесс сборки на экране, контролируем ход выполнения работы. После проверки запускаем программу на выполнение, обсуждаем результат.
- 3 Выбираем второго персонажа (елка), и дети самостоятельно набирают программу с распечатки.
- 4 Создаем спрайт. Кратко поясняем как пользоваться инструментом «кисть». Рисуем салют.
- 5 Выдаем распечатку со дополнительными программами для тех, кто уже все успел.
- 6 Демонстрируем работы детей, обсуждаем интересные идея, дополнительные возможности.

Этап 4. Заключение.

В конце занятия мотивационная речь:

Наше занятие окончено. Сегодня вы узнали много нового и попробовали программировать. Программирование увлекательное занятие, но требует сосредоточенности и кропотливости. Приглашаем вас на занятия в нашем Центре, мы поможем вам освоить программирование.

Методическое обеспечение урока.

1. Используемые образовательные технологии

На уроке широко используется деятельностный подход к обучению, согласно которому ученик должен учиться сам, а учитель - создавать для этого необходимые условия.

Направленность хода урока на развитие личности в учебном процессе для самостоятельной учебной деятельности, учитывая необходимость дифференцированного, лично ориентированного подхода в связи с психофизическими особенностями детей младшей ступени обучения прослеживается в разноуровневых заданиях, то есть учащиеся, хорошо ориентирующиеся в компьютерных технологиях, занимаются техническим оснащением выполнения работы при создании презентаций, а остальные ребята им помогают, выбирая необходимый материал. При этом особую ценность представляет групповая организация деятельности.

2. Дидактические материалы и средства обучения.

На уроке широко применяются методы устного изложения знаний учителем и активизации познавательной деятельности учащихся: рассказ, беседа, иллюстрации и демонстрации при устном изложении изучаемого материала. При этом большое место занимают методы самостоятельной работы учащихся по осмыслению и усвоению нового материала: инновационные технологии при самостоятельном создании программы учащимися.

Интернет-ресурсы:

<https://scratch.mit.edu/>

<https://scratch.mit.edu/>