

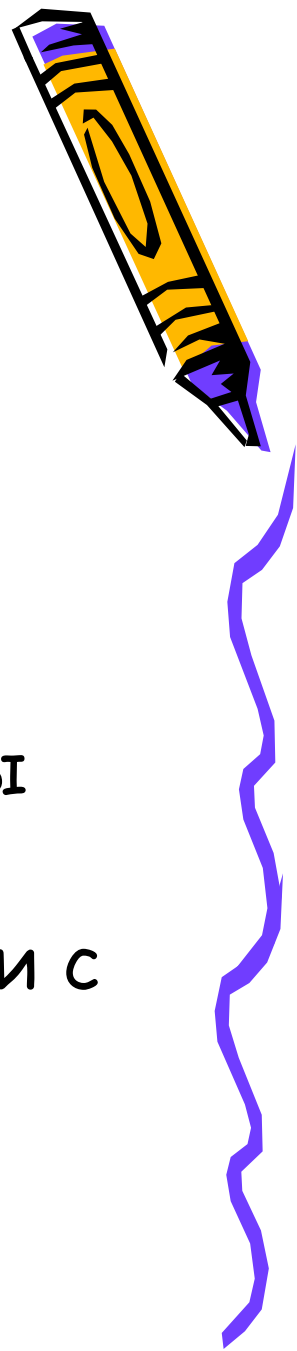


«Я б в аниматоры пошел,
Пусть меня научат...»

Проект учителя информатики
МОУ Стрижевской СОШ №1
Огородниковой Е.В.

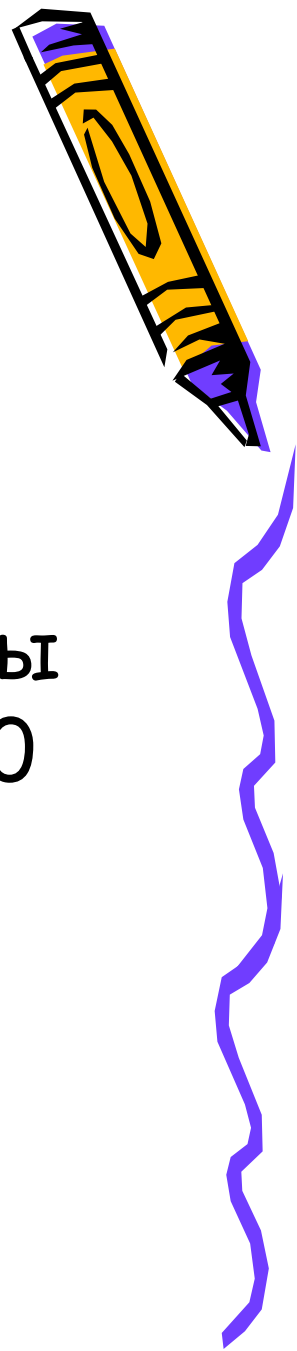


- Учебный предмет: информатика
- Участники: ученики 4 класса
- Продолжительность проекта: 1 урок
- Технические ресурсы: компьютерный класс, проектор
- Программные ресурсы: среда ЛогоМиры 3.0, PowerPoint
- Материалы на печатной основе: карточки с заданиями



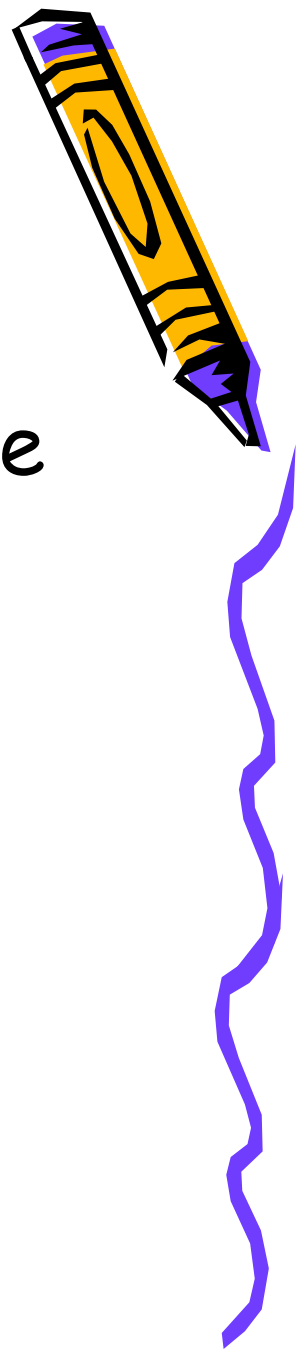
Дидактическая цель

Формирование информационной и
проектной компетентности
обучающихся при изучении среды
программирования ЛогоМиры 3.0

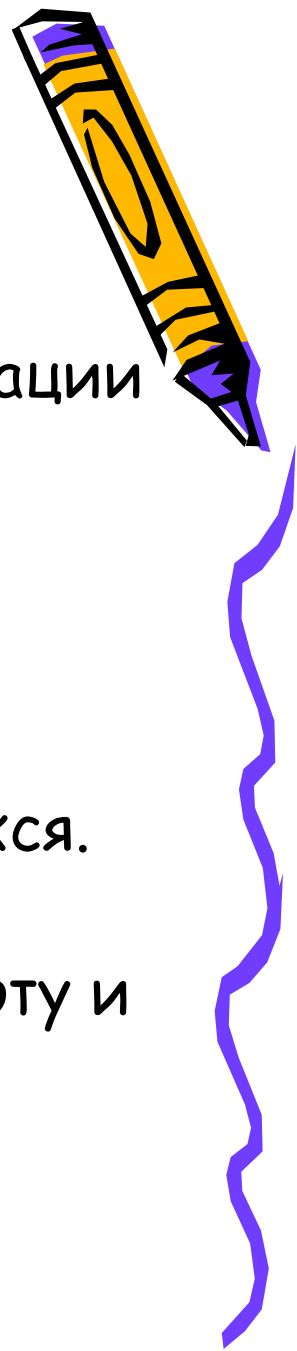


Ожидаемые результаты

индивидуальные проекты, которые
к следующему уроку будут
соединены в единый проект



Методические цели



Обучающая:

- закрепление знаний и навыков при организации движения объектов в среде программирования ЛогоМиры.

Развивающая:

- развитие творческой активности учащихся;
- развитие алгоритмического мышления, творческих способностей, воображения учащихся.

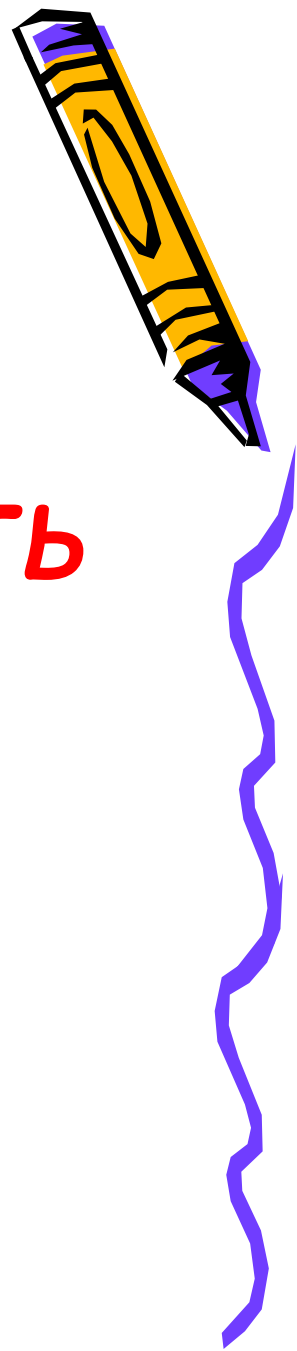
Воспитывающая:

- формирование ответственности за свою работу и за коллективный результат.



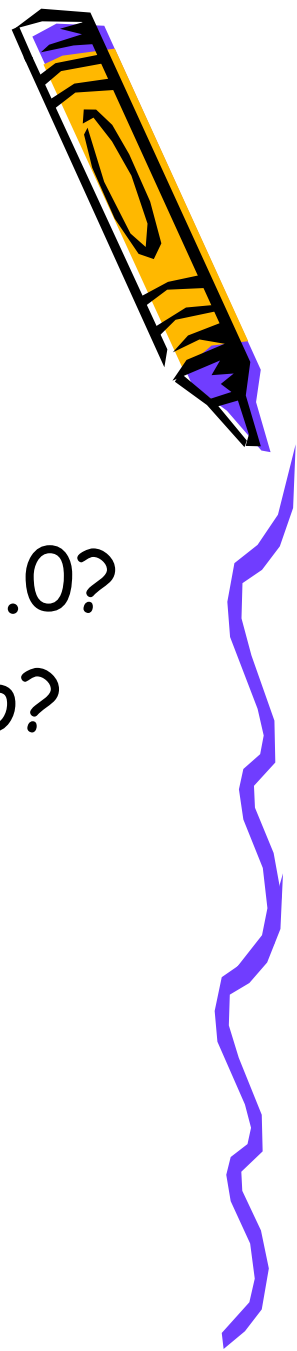
Основополагающий вопрос:

*Можно ли создавать
мультфильмы
самому?*



Проблемные вопросы:

1. Поможет ли мне при создании мультфильма среда ЛогоМиры 3.0?
2. Все ли для этого команды я знаю?
3. Смогу ли отрывок сказки о Царе Салтане оживить?



Краткое содержание

Задачи: Создать анимированный сюжет к тем строкам, которые вы видите на экране.

Этапы работы:

1. Каждому ученику раздать карточку-задание
2. Прочитайте свои строки и обратите внимание на выделенные слова. (слова обозначают движение, которое ваш объект должен выполнить на экране).
3. Повторение плана, согласно которому учащиеся будут создавать проекты:
 - Кнопка старт
 - Пейзаж
 - Черепашка
 - Имя черепашки
 - Команды для черепашки
4. Если останется время, то проявите свои творческие способности.

Защита проекта: Сейчас мы попробуем то, что у нас получилось представить себе и зрителям: встанем все за третий ряд, взяв с собой слова, я буду запускать ваши проекты, а вы будете зачитывать свои строки.

