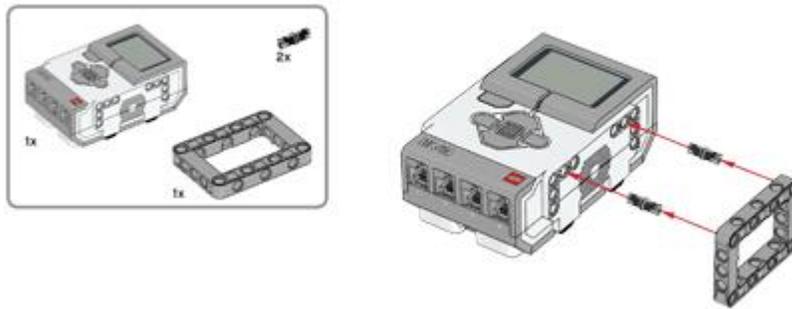
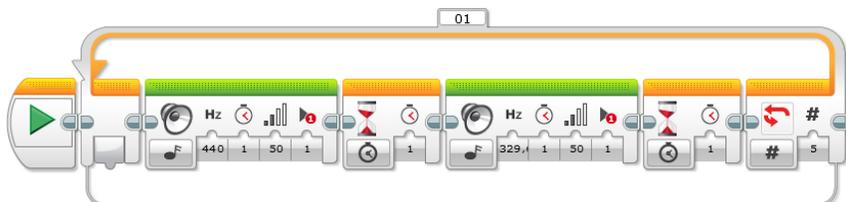


<b>Школа:</b>		
<b>Дата:</b>	<b>ФИО учителя:</b>	
<b>Класс:</b>	<b>Участвовали:</b>	<b>Не участвовали:</b>
<b>Тема урока:</b> Коллекция моих блоков. Создание моих блоков Создание и изменение палитры моих блоков.		
<b>Цели обучения, которые достигаются на данном уроке</b>	Познакомить с коллекцией «Мои блоки»	
<b>Цели урока</b>	<b>Все учащиеся смогут:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Назвать блоки и знать их назначение</li> </ul> <b>Большинство учащихся смогут:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создавать из блоков Мои блоки и изменять их</li> </ul> <b>Некоторые учащиеся смогут:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Комбинировать Мои блоки в своих проектах</li> </ul>	
<b>Критерии оценивания</b>	- Знают коллекцию «Мои блоки» - Умеют создавать из блоков Мои блоки и изменять их - Применяют Мои блоки для упрощения структуры алгоритма	
<b>Воспитание ценностей</b>	Содействовать формированию информационной культуры посредством работы с программным продуктом; Воспитывать в учащихся чувство ответственности за результаты своего труда; Формировать коммуникативную и общекультурную компетенции.	
<b>Предварительные знания</b>	Комплекующие, программное обеспечение модуля EV3, создание базовых программ.	
<b>Межпредметные связи</b>	Информатика	
<b>Запланированные этапы урока</b>	<b>Запланированная деятельность на уроке</b>	<b>Ресурсы</b>
<b>Начало урока _10_ мин</b>	<b>1.</b> Создание коллаборативной среды и актуализация опорных знаний: «Клубок знаний». Деление на группы <b>2.</b> Выход на тему через проблемную ситуацию:Какие ресурсы нужно использовать для программирования робота EV3? (работа в парах) «Корзина идей» позволит учащимся выбрать ключевые слова или словосочетания для определения темы. Учитель на доске фиксирует нужную информацию. <b>3.</b> Формулировка темы учащимися на основании выбранной информации. (Групповая работа)	ДО1
<b>Середина урока _25_ мин</b>	<b>4.</b> Предложить учащимся самостоятельно сформулировать цель урока <b>5.</b> Работа в парах: каждой паре выдается задание составить программу для робота в LEGO MINDSTORMS Education EV3  Задание №1 Алгоритм работы: 1) Собрать робота в зависимости от поставленной задачи	ДО2



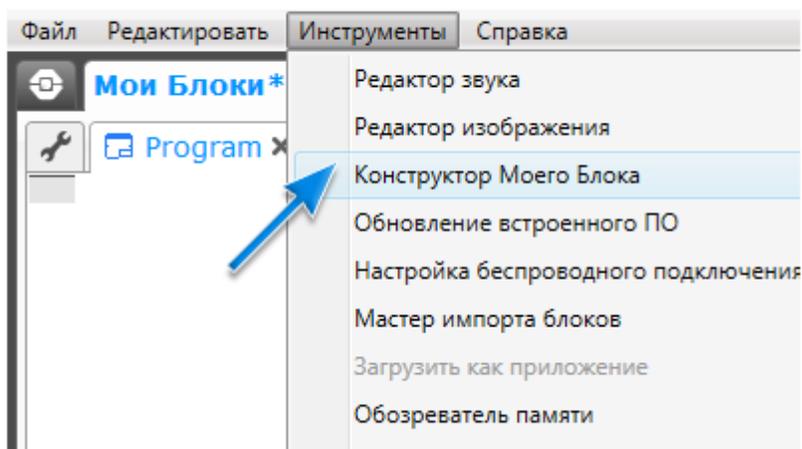
2) Составить программу, используя блоки



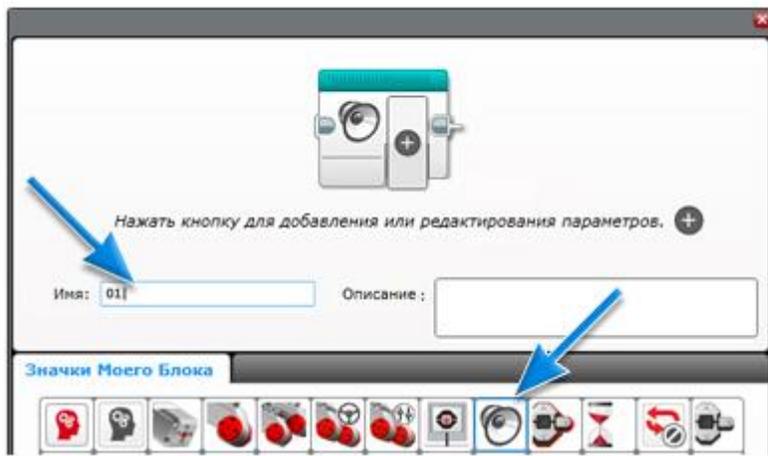
3) Выделить блоки



4) Открыть инструмент «Конструктор моего блока»



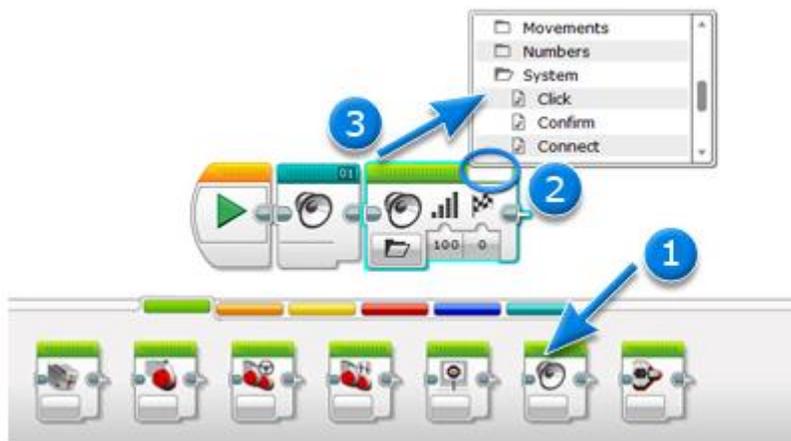
5) Дать название Моему блоку, выбрать подходящий значок, добавить описание. Нажать «Завершить»



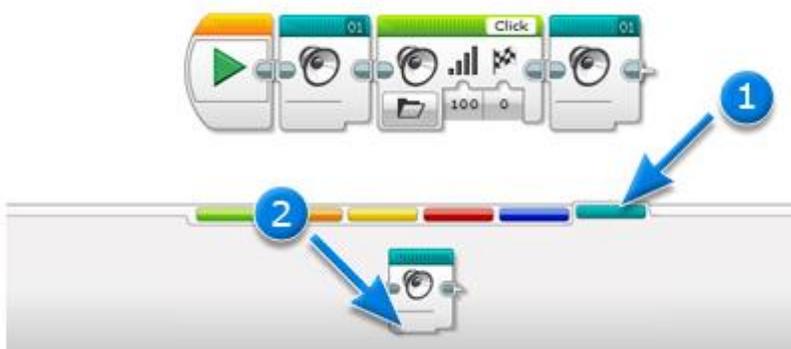
6) Итоговый вид программы с использованием конструктора Мои блоки



7) Добавить необходимые блоки



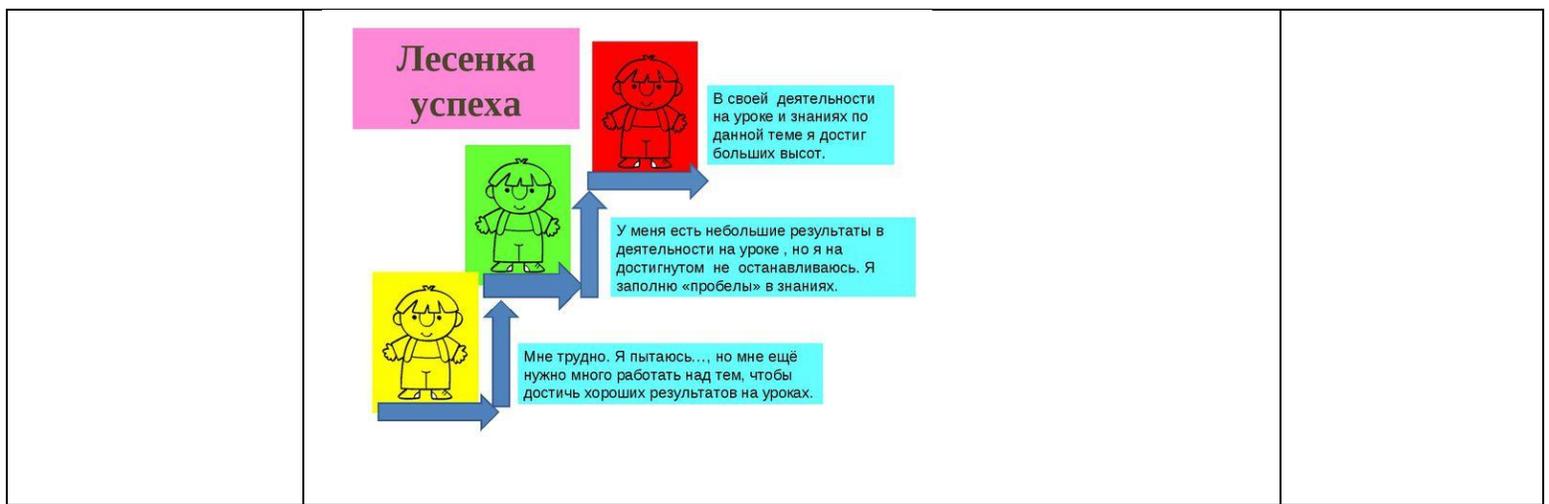
8) Добавить повторно недавно созданный Мой блок



Конец урока  
\_5\_ мин

6. Физминутка  
7. Учащиеся с помощью стикеров оценивают усвоение темы по методу «Лесенка успеха»

Стикеры



<p><b>Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</b></p>	<p><b>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</b></p>	<p><b>Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности</b></p>