

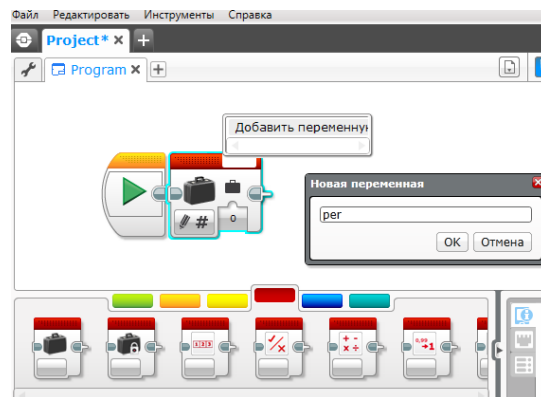
Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Денищенко Алена Михайловна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Переменные		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Объяснить понятие переменной и действия над ними.	
Цели урока	Все учащиеся смогут: Знают понятие переменная Большинство учащихся смогут: Определяют действия над переменными Некоторые учащиеся смогут: Побуждают других применять полученные знания	
Критерии оценивания		
Воспитание ностей	Развитие любознательности и познавательного интереса, творческой активности сообразительности при выполнении разнообразных заданий.	
Предварительные знания	Умеют работать с датчиками и моторами	
Межпредметные связи		
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока __6__ мин	1. Орг.момент. прием «Три лица». Учитель показывает учащимся карточки с изображением трех лиц: веселого, нейтрального и грустного. Учащимся предлагается выбрать рисунок, который соответствует их настроению. 2. Целеполагание. Учащиеся совместно с учителем формулируют тему и цель урока.	
Середина урока ___ мин	3. Объяснение нового материала Учитель демонстрирует презентацию Переменная позволяет сохранять информацию и использовать ее в программе. У каждой переменной есть имя, в нее можно записать значение и потом в любом месте. Это очень удобно если нужно управлять мощностями моторов и если в программе много раз используются одни и те же блоки с моторами. Достаточно изменить в переменную в самом начале программы и мощность моторов поменяется во всей программе. Также переменные в Lego Ev 3 удобно использовать для калибровки датчиков Ev3. Можно задать значение	Слайд 1

датчика в начале программы и записать его в переменную и сравнивать с ним во всей программе.

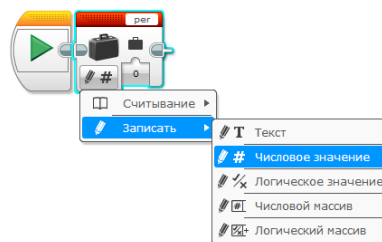
Опишем схему работы с переменными в Lego Ev3.

1 задание переменной

Чтобы задать переменную в Ev3 нужно выбрать блок с чемоданом, выбрать добавить переменную в верху блока, ввести название переменной



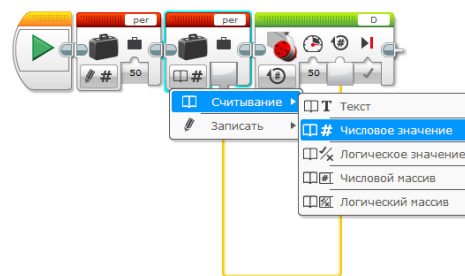
2. Запись значения в переменную



И вставляем вместо нуля наше число

3. Использование переменной.

Для того чтобы использовать переменную, нужно выбрать Считывание и перетащить проводом в область мощности мотора, таким образом мы зададим мощность мотора из переменной

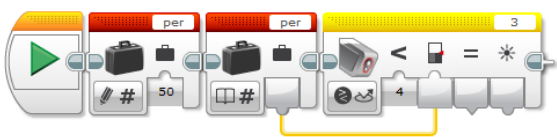



4 Для того чтобы использовать переменную для работы с датчиками, нужно также выбрать и

Слайд 2

Слайд 3

Слайд 4

	<p>перетащить провод считывание в блок считывания данных с датчика</p>  <p>Рефлексия «Тарелка», каждая группа на листочке «тарелки» пишет, что они узнали на уроке и пускает по кругу пока их «тарелка» не вернется к ним.</p> <p>Практическое задание прием Самооценка У меня получилось Нужно повторить Изучить снова</p>	
<p>Конец урока ___ мин</p>	<p>Закрепление пройденного материала Рефлексия. Прием «5 пальцев»</p> 	
<p>Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</p>	<p>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</p>	<p>Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности</p>