Учебен сценарий “Пожелания“

Изготвил: Нели Мирчева

|  |  |
| --- | --- |
| **Сценарии на урок** | Пожелания |
| **Предишен опит в програмирането** | Избор и редактиране на герой  Избор и редактиране на сцена |
| Резултати от обучението | Общи резултати от обучението:  Основни очаквани резултати:  • Позициониране на героя на сцената  • Придвижване за определено време ( плъзгане)  • Героя да каже нещо, когато е на определена позиция  • Използване на забавяне, като средство за въздействие  Специфични резултати от обучението, ориентирани към алгоритмично мислене:  Специфични очаквани резултати  • Ученикът планира движение на спрайт в историята  • Ученикът кара спрайта да „говори“  • Ученикът успява да комбинира преместване на спрайта и изказване на определени „думи“ от него, при достигане на определени позиции.  •Ученикът разбира използването на блок за изчакване. |
| **Цели, Задачи и кратко описание на дейностите** | **Кратко описание:**  Проблемът: Да се отправят празнични пожелания, използвайки само движение и думи на спрайт.  Имаме папагал, който е позициониран в горния ляв ъгъл. Той последователно се придвижва до различните предмети от сцената – четирилистна детелинка, сърчице и подарък.. Достигайки до обект той казва благопожелание, изчаква се малко време и „прелита до следващия обект“.В началото преди движението той казва“Пожелавам ти...“ и отлита, за да кацне върху първия обект. При достигане на детелинката казва“мнооооого късмет....“, кацайки върху сърцето „ ...верни приятели...“, а достигайки до подаръка – „...и много приятни изненади...“  **Цел: Учениците ще се научат да планират движения и думи, както и да пишат логически свързан код на истории.** |
| **Продължителност** | 45 минути |
| **Методи на обучение** | Активно обучение, обучение, основано на програмиране на разказване на история, решаване на проблеми |
| **Форма на преподаване** | Самостоятелна работа / Работа по двоики |
| **Ход на урока** | 1. (Мотивация-Въведение, Прилагане, Осмисляне и Оценка)   Учителят дискутира с учениците кой празник харесват най-много.Защо го харесват?  Какво е добре да се пожелава на хората, когато имат празник.  Как чрез програмиране можем да отправим празнично пожелание.   1. Учителят поставя задача да се стартира и разгледа сцената и героите на проекта. Колко са придвижванията на героя. Колко са думите на героя и кога ги изрича той.   <https://snap.berkeley.edu/project?user=nelimir%40abv.bg&project=wishesNM>   1. Учителят поставя задачата учениците да преместят героя в начална позиция. 2. Въвежда се блок за стартиране на кода и блок за позициониране на героя.      1. Учениците да направят началото на пожеланието. 2. Въвежда се блокове за „диалог“      1. Учениците да преместят героя чрез плъзгане до нова позиция – върху „детелинката“ и да добавят следващите думи от пожеланието. Дискусия как могат да преценят новата позиция на героя. 2. Въвежда се блок за плъзгане като начин за придвижванеи блок за изчакване:     Коментира се, че се добавя блока за изчакване да се отложи с определен интервал от време изпълнението на следващото действие.   1. На учениците се дава да разгледат кода на част от проекта   <https://snap.berkeley.edu/project?user=nelimir%40abv.bg&project=wishesNM>   1. Учениците довършват придвижването на папагала и неговите думи при достигане на целите. 2. Обсъжда се групово как да се извърши следващото движение - чрез допълнителна точка – над и между следващите две изображения, за да се имитира по-добре летеж на птица. 3. Учителят поставя за обсъждане какво трябва да се направи, за да покажем движението на птицата, така че то да бъде по-реалистично. Птицата може да намалява и увеличава размера си, при доближаване или отдалечаване на предметите. Това ще е наша цел при бъдещи проекти. 4. Учителят демонстрира проекта |
| **Ресурси за учителя** | Цялата дейност е в Snap!:  <https://snap.berkeley.edu/project?user=nelimir%40abv.bg&project=wishesNM> |