



**Шаблон описания учебной ситуации в тренинге Педагогические секреты учебных ситуаций <sup>1</sup>**

Общие данные	
Фамилия Имя Отчество	Горнов Александр Сергеевич
Учебная тема	Программирование в среде Scratch
Несколько слов о причине выбора темы, возраста	Тема выбрана по причине того, что программирование в среде Scratch является основополагающим инструментом в освоении азов робототехники. Освоив язык программирования Scratch дети смогут без труда в будущем разрабатывать алгоритмы движения и действий для собираемых роботов
Возраст учащихся (класс)	11-14 лет, 4-7 кл.
Планируемые результаты формируемые в данной учебной ситуации	
Личностные*	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Формирование пространственного мышления</li><li>2. Развитие навыков своевременного реагирования на происходящие вокруг процессы</li><li>3. Развитие скорости и точности реакции</li><li>4. Развивает способность детей доводить начатое дело до логического завершения не останавливаясь при</li></ol>

<sup>1</sup> Предложен О.Н.Шиловой и М.А.Горюновой на тренинге по стандартам 2 поколения в октябре 2009 года



	возникновении трудностей
Метапредметные*	Поскольку игра, это по сути реализация в виртуальном пространстве реально происходящих в окружающей среде событий, то она позволяет развивать не только навыки и знания в области программирования, но и в других областях таких как: познание окружающего мира, развитие правильной речи, креативное мышление, математики, логики и т.д.
Предметные (из текста Примерной программы ООО (или НОО))	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Освоение основных и наиболее часто используемых в языке Scratch блоков</li><li>2. Развитие навыков применения программирования в повседневной жизни</li><li>3. Практическое применение Лаборатории в связке с написанным в Scratch кодом</li></ol>
<b>Название учебной ситуации</b>	<i>Детская игра «Голодный краб»</i>
Краткое описание учебной ситуации	Целью детской игры "Голодный краб" является набор максимально большего количества очков. Очки в игре присваиваются за пойманные цели - 1 очко за одну пойманную цель. Краб может передвигаться исключительно в рамках выделенного экрана. При касании краев экрана игра прекращается досрочно. Управление крабом происходит с помощью кнопок управления подключенной к компьютеру



	Лаборатории. Скорость передвижения краба задается в самом начале игре каждым игроком самостоятельно.
<p>Рекомендации для учащихся, выполнение которых приведет к достижению запланированных результатов и/или ответу на проблемный вопрос (<b>воспользуйтесь помощью «Конструктор задач»</b>)</p> <p>Данные рекомендации основаны на <a href="#">Таксономии Б. Блума</a>.</p> <p><i>В таком виде позволят выполнить его ВСЕМ детям (Ознакомление, Понимание и Применение - это доступно для детей с трудностями в обучении, а Анализ, Синтез и Оценка - для одаренных детей. Так мы создадим ситуацию успеха для всех!)</i></p>	<p><i>Обратите внимание, что рекомендации, подготовленные</i></p> <p><b>Ознакомление</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Изложите поставленную задачу на понятном себе языке</li><li>2. Составьте список блоков, которые могут пригодиться в данном проекте</li></ol> <p><b>Понимание</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. Обрисуйте в общих чертах шаги, необходимые для того, чтобы выполнить задачу</li><li>4. Покажите связи, которые, на ваш взгляд, существуют между различными событиями в игре</li></ol> <p><b>Применение</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Сделайте эскиз рисунка (схемы), который описывает правила игры</li><li>6. Предложите способ, позволяющий определить момент касания спрайтов</li></ol> <p><b>Анализ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>7. Проанализируйте составленный код с позиции понимания его сторонним пользователем.</li></ol> <p><b>Синтез</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>8. Предложите новый вариант организации блоков в программе для сокращения (упрощения) кода</li></ol> <p><b>Оценка</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>9. Оцените возможные варианты дальнейшего развития сценария игры</li></ol>



<p>Действия учителя для создания условий достижения запланированных результатов</p>	<p>Для создания условий достижения запланированных результатов преподавателю прежде всего необходимо проверить знания и навыки ученика в практическом применении различных блоков Scratch.</p> <p>Затем преподаватель должен обозначить ученикам правила создаваемой игры в форме конкретных задач (можно заранее подготовить раздаточный материал либо ученики записывают задачу в рабочие тетради под диктовку). Для лучшего усвоения преподаватель должен продемонстрировать уже реализованную игру, чтобы у ученика сложилось правильное понимание поставленной задачи.</p> <p>Для проверки поставленной задачи каждый ученик должен попробовать озвучить преподавателю то, как он её понял.</p> <p>При возникновении проблем у учеников в написании кода преподаватель с помощью подсказок должен сначала попробовать вывести ученика на самостоятельный поиск правильного ответа и только в случае неудачи дать ответ либо попросить это сделать других учеников.</p> <p>По завершении выполнения проекта учениками преподаватель организует демонстрацию проекта, после чего идет его коллективное обсуждение.</p>



---

\* Личностные и метапредметные цели/планируемые результаты тщательно продумываются и прописываются в учебных программах, относящихся к изучению школьных предметов. При изучении учебных тем они могут быть конкретизированы и достигаться частично, либо в определенном контексте. Иными словами, достижение личностных и метапредметных результатов не может быть полностью и адекватно оценено при освоении только части учебной программы.

\*\* При конкретизации личностных и метапредметных результатов возможно использование следующих формулировок: **нацелены на ..., способствуют..., позволяют... и т.п.** Также в рамках одной учебной темы для разных учебных ситуаций эти планируемые результаты, естественно, могут повторяться.

## Работа от имени учащегося (группы учеников)

Приводим здесь пример работы детей в точном соответствии с тем, что Вы выше написали в разделе Рекомендации для учащихся, выполнение которых приведет к достижению запланированных результатов.

Дали задание рисовать, значит рисуйте здесь. Если просили обсудить, то напишите диалог, который мог бы возникнуть между детьми *(Именно при выполнении работы от имени ученика мы впервые осознаем, что подчас задаем одно, спрашиваем другое, а проверяем ..... )*



## Что такое учебная ситуация?

**Учебная ситуация** – это такая особая единица **учебного процесса**, в которой **дети** с помощью учителя обнаруживают предмет своего **действия**, исследуют его, совершая разнообразные учебные действия, преобразуют его, например, переформулируют, или предлагают своё описание и т. д., частично запоминают (Взято из документа “Систематизированное описание учебных задач и ситуаций, обеспечивающих возможность реализации системы внутренней оценки; дидактические и раздаточные материалы”) на сайте [standart.edu.ru](http://standart.edu.ru)

Определение написано очень общими словами. Оно в свернутом виде содержит смысл системно-деятельностного подхода. Рассмотрим это определение через ключевые слова. За них, как за ниточки мы разворачиваем понятие учебной ситуации (далее будем писать **УС**).

Во-первых, УС - это часть *учебного процесса*. Поэтому мы можем рассматривать её как на уроке, так и во внеурочной деятельности (помним, что внеурочная деятельность является неотъемлемой частью образовательной программы).

Во-вторых, главным действующими лицами в УС являются ДЕТИ! Они действуют! Учатся и действуют! Значит УС должна содержать *описание учебных действий учеников*. Часть из них в определении уже даны!

В третьих, само слово “ситуация” используется авторами в контексте *ситуационного подхода*, дидактическая сущность которого состоит в усвоении знаний и умений через анализ *конкретных ситуаций*.

## Какие бывают учебные ситуации?

По воздействию извне бывают УС: стимулирования, выбора, успеха, конфликта (управляемого), проблемы, решения проблемных учебных задач, критики и самокритики, помощи и взаимопомощи, самооценки, общения, соревнования и соперничества, сопереживания, игры, принятия решения, освоения новых способов деятельности, выражения веры и доверия, предъявления и обсуждения требований и т.д.

*Литература по разработке учебных ситуаций:*

1. Учебно-воспитательная ситуация: понятие и виды Режим доступа: <http://web-local.rudn.ru/web-local/uem/ido/5/psych/ps15.html>
2. УЧЕБНЫЕ ЗАДАЧИ И СИТУАЦИИ Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/russkii-yazyk/2012/03/03/uchebnye-zadachi-i-situatsii>
- 3.