***Шаблон описания*** [***учебной ситуации***](#c99ycjquvcbc) ***в тренинге Педагогические секреты учебных ситуаций [[1]](#footnote-1)***

|  |  |
| --- | --- |
| 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\* | 1. Формирование пространственного мышления 2. Развитие навыков своевременного реагирования на происходящие вокруг процессы 3. Развитие скорости и точности реакции 4. Развивает способность детей доводить начатое дело до логического завершения не останавливаясь при 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) | 1. Освоение основных и наиболее часто используемых в языке Scratch блоков 2. Развитие навыков применения программирования в повседневной жизни 3. Практическое применение Лаборатории в связке с написанным в Scratch кодом |
| **Название учебной ситуации** | *Детская игра «Голодный краб»* |
| 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. |
| Рекомендации для учащихся, выполнение которых приведет к достижению запланированных результатов и/или ответу на проблемный вопрос (**воспользуйтесь помощью** «[**Конструктор задач**](http://www.moemesto.ru/ykoasya/file/9501291/display/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%20%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87.doc)»)  Данные рекомендации основаны на [Таксономии Б. Блума](http://wiki.tgl.net.ru/index.php/%D0%A2%D0%B0%D0%BA%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D1%86%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B9_%D0%91.%D0%91%D0%BB%D1%83%D0%BC%D0%B0).  *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!)* | *Обратите внимание, что рекомендации, подготовленные*  **Ознакомление**   1. Изложите поставленную задачу на понятном себе языке 2. Составьте список блоков, которые могут пригодиться в данном проекте   **Понимание**   1. Обрисуйте в общих чертах шаги, необходимые для того, чтобы выполнить задачу 2. Покажите связи, которые, на ваш взгляд, существуют между различными событиями в игре   **Применение**   1. Сделайте эскиз рисунка (схемы), который описывает правила игры 2. Предложите способ, позволяющий определить момент касания спрайтов   **Анализ**   1. Проанализируйте составленный код с позиции понимания его сторонним пользователем.   **Синтез**   1. Предложите новый вариант организации блоков в программе для сокращения (упрощения) кода   **Оценка**   1. Оцените возможные варианты дальнейшего развития сценария игры |
| Действия учителя для создания условий достижения запланированных результатов | Для создания условий достижения запланированных результатов преподавателю прежде всего необходимо проверить знания и навыки ученика в практическом применении различных блоков Scratch.  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.  Для проверки поставленной задачи каждый ученик должен попробовать озвучить преподавателю то, как он её понял.  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.  По завершении выполнения проекта учениками преподаватель организует демонстрацию проекта, после чего идет его коллективное обсуждение. |
|  |  |

\* 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

Определение написано очень общими словами. Оно в свернутом виде содержит смысл системно-деятельностного подхода. Рассмотрим это определение через ключевые слова. За них, как 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*](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/russkii-yazyk/2012/03/03/uchebnye-zadachi-i-situatsii)

1. Предложен О.Н.Шиловой и М.А.Горюновой на тренинге по стандартам 2 поколения в октябре 2009 года [↑](#footnote-ref-1)