«Конкурс методических разработок по информатике «Вернисаж педагогических идей»

Наименование работы: Движение в мире Kodu

Номинация: Внеурочное занятие по программированию, робототехнике.

Ромадановская Юлия Алексеевна
Студентка 5 курса, ГРУППА Б-8051
Социально педагогический факультет
направления подготовки «Педагогическое образование с двумя профилями подготовки (Математика и Информатика)»
Сургутский государственный педагогический университет

Методическая разработка

Пояснительная записка

В настоящее время практически не существует такой сферы деятельность, которая не была бы связана с процессами информатизации. Не избежал этого взаимодействия и образовательный процесс. Еще в дошкольном возрасте дети знакомятся с информационными технологиями. Телефон и планшет заменили привычные игрушки, предоставляя возможность посмотреть любой мультик или сыграть в любимую игру. Не случайно, что младшие школьники проявляют повышенный интерес к гаджетам и компьютеру, а также к прикладному программному обеспечению игрового назначения.

Программирование является одним из самых интересных и в то же время сложных занятий в современной школе. Программирование – это технологий развития алгоритмического, математического, логического, творческого и других видов мышления. Ещё в 80-х годах прошлого века один из основателей теории искусственного интеллекта, создатели языка логотипов Сеймур Пейперт и Алан Кей, указывали, что существенное изменение в мышлении должно быть доступно для ребенка как можно скорее.

В ходе обучения программированию у школьников появляется возможность не только закрепить, но и применить на практике полученные знания по информатике, технологии, математике. За счет использования запаса специальных терминов расширяются коммуникативные способности школьников, углубляются возможности лингвистического развития обучающегося.

Основная часть

Тема: Движение в мире Kodu.

Класс: 3.

Цель урока: сформировать практические навыки по созданию игр на движение.

Задачи урока:

Образовательные:

- сформировать общие представления о среде программирования Kodu Game Lab;
- сформировать умение составить простейшую программу по шаблону, сохранять и запускать программу на выполнение.

Развивающие:

- стимулирование интереса учащихся к изучаемому предмету, через использование игровых технологий;
- формирование алгоритмического мышления;
- развитие познавательного интереса;
- развитие внимания;

Воспитательные:

- воспитывать заинтересованность в личном успехе, осознание причины успешности/неуспешности учебной деятельности;
- воспитывать пунктуальность и внимательность;
- воспитывать и повышать культуру пользователя компьютера.

Планируемые результаты:

Предметные:

- формировать знания о среде программирования, основных инструментах;
- формировать умения составлять простейшую программу по шаблону, сохранять и запускать программу на выполнение;
- формировать знания об этапах программирования.

Метапредметные:

- формировать умения самостоятельно планировать пути достижения целей;
- формировать умения организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;

- формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- учить самостоятельно работать с информацией, планировать свою работу, корректировать и оценивать.

Личностные:

- устойчивая внутренняя мотивация к учению;
- формирование творческой личности;
- стимулирование мотивации обучающихся к получению знаний
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию.

Технология: дидактическая игра.

Виды деятельности*:* групповая работа, работа за компьютером.

Место проведения: компьютерный класс.

Оборудование: компьютеры, материалы для дидактической игры: корзина, мячики, карточки с персонажами и объектами среды, карточки кода.

Обеспечение: среда Kodu Game Lab, интерактивная презентация.

Презентация:

https://view.genial.ly/644142183d8eb20018f60aa7/presentation-dvizhenie-v-mire-kodu

Практическая работа:

https://docs.google.com/document/d/1OmMZuOf8EEsOKiMgmqyHLa2HsmhA4zcMh-e4O8FwWOk/edit?usp=sharing

Подготовительная работа:

1. Материалы для дидактической игры.
2. Материал для практической работы.

Ход занятия

I. Организационный момент (1 минута)-слайды презентации №1-2

Добрый день ребята. Рада вас видеть.

Сегодня мы продолжим наше путешествие в мире Kodu, давайте вспомним, чем мы занимались на прошлом занятии?

Сегодня мы отправимся с вами на планету Кунгурус. Перед 6нами стоит задача освоить планету.

I. Игра «В поисках яблок» (7 минут)-слайды презентации № 5-10

Наше занятие я предлагаю начать с игры. Игра называется «В поисках яблок». У нас есть корзинка и несколько яблок (мячики), карточки с персонажами и объектами мира Kodu.

С помощью карточек с объектами мира и стульев создайте ландшафт. Разложите яблоки по созданному миру.

Выберите человека, который будет исполнять роль персонажа и человека, который исполнит роль программиста.

Создайте программу для персонажа.

Вы столкнулись с затруднением, как думаете, тема сегодняшнего задания поможет нам справится с ним?

II. Изучение темы «Движение в мире Kodu» (25 минут)-слайды презентации № 5-10)

Рассмотрим все способы движения персонажа. Всего существует 4 вида движения:

1. Движение с помощью клавиш.
2. Свободное движение.
3. Движение по путям.
4. Движение к цели.

Для этого предлагаю создать демо-игру (процесс создания в видео на слайдах презентации).

Ребята, теперь вы получили необходимые знания и можем вернуться к нашей игре.

Давайте разделимся на 4 группы, каждая группа возьмет себе определенный тип движения и создаст свою программу, для этого возьмите карточки кода.

III. Выполнение самостоятельной работы (20 минут)-слайд презентации № 11

Сейчас предлагаю вам создать игру самостоятельно. Задание следующее:

1. Создайте новый красочный мир, в котором будут озера, деревья, холмы.
2. На основе данного мира разработайте игру, в которой ваш персонаж будет собирать яблоки, если он съест красное яблоко, то его цвет изменится на красный, если зеленое, то на зеленый, а если черное яблоко - персонаж изменит цвет и скажет: “Фу!!! Это не вкусное яблоко! Оно гнилое!!!”. Разработайте красочный мир, с горами, озерами и деревьями.

IV. Рефлексия (7 минут)-слайды презентации № 12-13

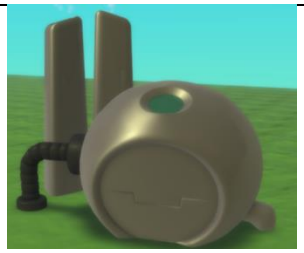
Давайте порассуждаем, каким образом мы создаем с вами программу?

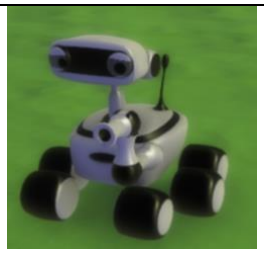
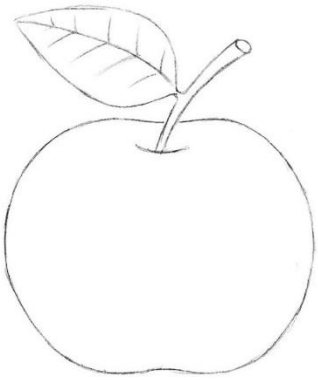
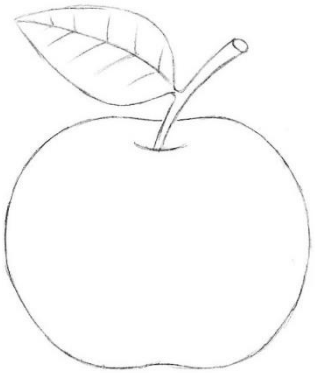
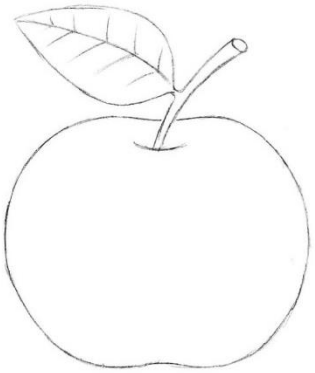
Кто может создать игры с помощью Kodu Game Lab?

Сложно ли вам было создавать игру?

У всех на столах лежат листы в форме яблок, сегодня на занятии мы их помогали собирать нашим персонажам. Напишите на листочках ваше впечатление от занятий и прикрепите на дерево, которое расположено на доске. Спасибо за занятие!

Приложение

Приложение № 1. Карточки с объектами среды			
			

Приложение № 2. Карточки с персонажами среды			
			
Приложение № 3. Карточки кода			
Клавиши	Стрелки	Двигаться	Свободно
Всегда	По путям	Вижу	Яблоко
К нему	Собрать	Это	Касание
Приложение № 4. Яблоки