***Паспорт мастер-класса***

**«Визуальная среда программирования Scratch как инструмент для создания электронных образовательных ресурсов»**

31 января 2018 года 15:30

ГБУ ИМЦ Курортного района Санкт-Петербурга

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Мастер-класс проводит/проводят:** | Зорина Елена Михайловна |
| 1. **Должность** | учитель |
| 1. **Звания, награды, участие в конкурсах** | Дипломант конкурса инновационных продуктов 2017 в номинации «Образовательная деятельность» и обладатель приза «Овация» |
| 1. **Место работы** | Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей №445 Курортного района Санкт-Петербурга |

|  |  |
| --- | --- |
| **Название мастер-класса** | «Визуальная среда программирования Scratch как инструмент для создания электронных образовательных ресурсов». |
| **Краткая аннотация (для программки)** | В программе мастер-класса будут представлены:   * различные типы заданий для учащихся 2-7 классов, а также преподавателей, выполненные в программе Scratch; * методические рекомендации по организации урочной и внеурочной деятельности; * методические рекомендации по созданию электронных образовательных ресурсов с помощью визуальной среды программирования. |
| **Необходимое оборудование**  **(пожелание)** | Интерактивная доска, ноутбуки, ПК |
| **Связь содержания мастер-класса с ФГОС** | В связи с многочисленными заданиями на алгоритмизацию и программирование в экзаменах по информатике и различных предметных олимпиадах, существует необходимость пропедевтического изучения программирования. Кроме этого, ФГОС предполагает развитие у обучающихся ИКТ-компетентности, чему также способствует раннее обучение программированию. Развитие алгоритмического мышления необходимо как обучающимся, так и самим педагогам. Интуитивно понятный интерфейс визуальной среды программирования Scratch позволяет педагогу оставаться в роли лишь координатора и вдохновителя. Даже роль корректора выполняет уже за него компьютер. |
| **План (сценарий) мастер-класса (основные этапы)** | 1. ***Теоретическое знакомство со средой программирования Scratch и ее возможностями:***  * ***Среда Scratch*** * ***Онлайн и оффлайн редакторы*** * ***Зачем становиться сретчером*** * ***Создание ЭОР*** * ***Метапредметные связи*** * ***Анимация*** * ***Использование рисования*** * ***Использование звука*** * ***Использование веб-камеры*** * ***Старые игры на новый лад*** * ***Связь с подготовкой к экзаменам***  1. ***Презентация учебного пособия Зориной Е.М. «Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем». Книги 1 и 2.*** 2. ***Практическая работа в среде Scratch:***  * ***Самостоятельное создание первой программы с исполнителем Черепашка*** * ***Создаем простой тест*** * ***Создаем тест с картинками*** * ***Анимация*** * ***Игра «Поймай меня»*** |
| **Основные виды деятельности участников мастер-класса (участников конференции, которые пришли на мастер-класс)** | 1. ***Работа с интерактивной доской – фронтально.*** 2. ***Работа индивидуально, в парах и малых группах – практикум на ПК*** |
| **Раздаточный материал** | ***Методические рекомендации и примеры по созданию ЭОР в программе Scratch*** |
| **Продолжительность мастер-класса** | ***45 -60 минут*** |
| **Номер помещения** | ***Лекционный зал ГБУ ИМЦ Курортного района СПБ*** |