

Мастер-класс

«Программирование в среде КУМИР»

Педагог дополнительного образования Демяхина Оксана Вячеславовна

Тема: «Исполнители и их команды»

Возраст учащихся: 11-12 лет

Цель: Демонстрация возможности среды КУМИР с помощью разных исполнителей.

Обучающие задачи:

- расширение представления о программировании;
- знакомство с средой программирования КУМИР;

Развивающие задачи:

- формирование понятий «исполнитель», «команда», «алгоритм»;
- развитие любознательности, логического мышления;

Воспитательные задачи:

- развитие интереса к программированию.

Педагогические технологии: информационные технологии.

Методы: коучинг (по признакам действия - демонстрация решения задач, по степени активности – объяснительно-иллюстративный).

Оборудование: компьютер, среда программирования КУМИР.

Мастер-класс «Программирование в среде КУМИР» по теме «Исполнители и их команды» проведён для учащихся 11-12 лет.

В качестве наставников выступают учащиеся МАУДО «ЦДОД» г. Усинска научно – технического отдела 7 класса объединения «Креативное программирование».

Основной педагогической технологией используемой на мастер-классе является – информационные технологии, основной метод – коучинг.

В ходе мастер-класса учащимися рассказывается и параллельно демонстрируется программирование в среде КУМИР.

За основу взяли три исполнителя и продемонстрировали их работу в разных алгоритмических конструкциях.

Используя «КУЗНЕЧИК» наставник наглядно показал настройку пульта исполнителя, работу с главным меню среды КУМИР, решил поставленную задачу линейным способом.

Демонстрируя возможности исполнителя «Водолей» наставник показал пример работы с циклами.

В работе с исполнителем «Черепашка» наставник показал возможность использования подпрограмм.

Демонстрируя работу с разными исполнителями в среде программирования КУМИР, наставники-учащиеся расширяют кругозор сверстников о программировании через среду КУМИР, а также развивают логическое мышление. Ребята свободно пользуются такими терминами как «алгоритм», «команда», «исполнитель», «цикл», «подпрограмма», тем самым развивая интерес к программированию у зрителей. Демонстрация среды именно детьми, способствует положительному настрою и привлекает внимание потенциальных учащихся.

Цель и поставленные задачи считаю выполненными.