

Сценарий проведения Хакатона

Подготовительный этап

План проведения:

1. Организационный момент. Приветствие.
2. Знакомство со средой программирования Scratch.
3. Знакомство с интерфейсом среды программирования Scratch.
4. Подробный разбор задачи подготовительного этапа «Scratch и ведьма».
5. Практическая работа «Обезьянка и бананы».
6. Подведение итогов.

Ход мероприятия:

Этап занятия, егописание	Используемый ресурс
1. Организационный момент. Приветствие.	
Педагог (ведущий) приветствует участников, говорит вступительное слово. Все участники Хакатона получают медальки, на которых изображен QR-код, по которому ребята смогут в дальнейшем скачать свои проекты с сайта scratch.mit.edu .	Слайды презентации 1, 2.
2. Знакомство со средой программирования Scratch.	
Педагог проводит беседу с участниками о среде программирования Scratch, кратко рассказывает о её создателях, возможностях, преимуществах.	Слайды презентации 3 – 10.
3. Знакомство с интерфейсом среды программирования Scratch.	
Педагог знакомит участников с различными элементами окна, основными типами блоков среды программирования Scratch, а также с командами запуска и остановки скрипта.	Слайды презентации 11, 12, содержащие анимации – названия различных элементов окна программной среды, а также изображения типов различных блоков.
4. Подробный разбор задачи подготовительного этапа «Scratch и ведьма».	
Педагог рассказывает участникам о том, как следует доработать проект «Scratch и ведьма». Задание отражено на слайде презентации. Также педагогу желательно продемонстрировать, что должно получиться в финале, запустив scratch-файл, содержащий образец. Далее участники, руководствуясь технологической картой, а также	Слайды презентации 13-28, содержащие текст задания «Scratch и ведьма», а также пошаговую инструкцию к выполнению поставленной задачи. Образец выполнения задания в среде Scratch, продемонстрированный на экране. Технологическая карта на столе у

пошаговыми инструкциями педагога, с помощью консультантов дорабатывают проект. Желательно, чтобы при выполнении данного задания была организована совместная работа педагога, консультантов и детей, педагог объясняет каждый этап выполнения данного проекта, демонстрируя нужный слайд презентации.	каждого участника с подробным разбором выполнения поставленной задачи. Scratch-файл, содержащий заготовку и открытый у каждого участника на компьютере или ноутбуке.
5. Практическая работа «Обезьянка и бананы».	
Педагог предлагает участникам самостоятельно, руководствуясь технологической картой, доработать проект «Обезьянка и бананы». Перед началом работы педагогу следует продемонстрировать, что должно получиться в финале, запустив scratch-файл, содержащий образец. Участники работают самостоятельно, прибегая к помощи консультантов в случае затруднений.	Образец выполнения задания в среде Scratch, продемонстрированный на экране. Технологическая карта на столе у каждого участника с инструкцией к выполнению поставленной задачи. Scratch-файл, содержащий заготовку и открытый у каждого участника на компьютере или ноутбуке.
6. Подведение итогов	
Педагог подводит итог занятия, дает "обратную связь" по результатам работы участников.	

Основной этап

План проведения

1. Организационный момент. Приветствие. Постановка задачи.
2. Внутрикомандное обсуждение.
3. Выполнение проектного задания
4. Защита итогового продукта, результата работы.
5. Совещание жюри.
6. Подведение итогов

Ход мероприятия:

Этап занятия, его описание	Используемый ресурс
1. Организационный момент. Приветствие. Постановка задачи.	Образец выполнения задания в среде Scratch, продемонстрированный на экране. Технологическая, содержащая текст задания и пошаговую разбалловку. Scratch-файл, содержащий заготовку и открытый у каждого
Педагог объявляет тему хакатона, ставит проектные задачи, представляет критерии оценивания работ, определяет время выполнения работы.	
2. Внутрикомандное обсуждение.	

<p>Члены команд обсуждают поставленную задачу, продумывают план реализации проекта.</p>	<p>воспитанника на компьютере или ноутбуке.</p>
<p>3. Выполнение проектного задания</p>	
<p>Воспитанники создают проект игры в течение объявленного ограниченного времени, в соответствии с поставленной задачей, используя заготовку, а также предложенные фоны и спрайты.</p>	
<p>4. Защита итогового продукта, результата работы.</p>	
<p>Команда демонстрирует свой вариант решения поставленной задачи. Другие команды и члены жюри задают вопросы и высказывают свои пожелания членам команды.</p>	
<p>5. Совещание жюри.</p>	
<p>Жюри обсуждает проекты детей, оценивает их в соответствии с критериями, определяет победителей и призеров.</p>	
<p>8. Подведение итогов</p>	
<p>Жюри подводит итог занятия, проводит награждение победителей и призеров дает "обратную связь" членам команд по результатам работы. Следует напомнить участникам, что они могут показать друзьям и близким свои проекты на сайте scratch.mit.edu.</p>	