

<b>Школа:</b>		
<b>Дата:</b>	<b>ФИО учителя:</b> Кашенова Ж.К.	
<b>Класс:</b> 3-4	<b>Участвовали:</b>	<b>Не участвовали:</b>
<b>Тема урока:</b> Создание анимации с использованием звука		
<b>Цели обучения, которые достигаются на данном уроке</b>	– разрабатывать и реализовывать сценарии с использованием команды ветвления в игровой среде программирования	
<b>Цели урока</b>	Знать алгоритм разработки сценарии собственного проекта в игровой среде программирования, понятие анимации. Реализация собственного проекта с добавлением звукового сопровождения и заставки в игровой среде программирования. улучшить собственную игру с добавлением анимации и новых объектов.	
<b>Критерии оценивания</b>	Разрабатывают сценарии собственного проекта. Реализуют собственный проект с добавлением звукового сопровождения и заставки в игровой среде программирования. Улучшают собственную игру с добавлением анимации и новых объектов.	
<b>Воспитание ценностей</b>	Уважение и сотрудничество отражается в парной работе. Самообучение, саморегуляция и творческий подход при работе над проектом.	
<b>Предварительные знания</b>	Основы работы в игровой среде программирования (Знают интерфейс программы, блоки для построения простейших программ, представляют алгоритм в словесной форме, рисовать, создавать анимации, добавлять звук)	
<b>Межпредметные связи</b>	История – знание о сакральных местах Казахстана. География – определение место положения объектов. Английский язык – работа с терминами.	
<b>Запланированные этапы урока</b>	<b>Запланированная деятельность на уроке</b>	<b>Ресурсы</b>
Начало урока 2 мин.	<b>Организационный момент.</b> Приветствие учителя. Проверка отсутствующих. <b>Психологический настрой.</b> <b>Прием «Будем откровенны!».</b> <b>Цель:</b> вызвать положительные эмоции, хорошее настроение, что ведет кулучшению усвоения материала. Предлагаю детям, передавая друг другу игрушку, и закончить следующие предложения: 1. Мне приятно, когда... 2. Люди доверяют мне, потому что... 3. Когда я в хорошем настроении... 4. Больше всего меня радует... 5. Больше всего меня огорчает ... <b>Деление на группы.</b> Деление на группы случайным образом помощью программы CASTLOTS.  <b>(Г) Проверка предшествующих знаний.</b> <b>Метод «Вопрос-ответ».</b> <b>Цель:</b> соревнование на лучший ответ и лучший вопрос по прошлым темам. Одна группа задает вопрос, другая – отвечает. Учитывается активность участников группы, количество и глубина заданных вопросов и качество ответов, а так же быстрота, оригинальность, находчивость. Вопросы:	Игрушка, музыка  <a href="https://castlots.org/razdelit-nagruppy/castlots.org">https://castlots.org/razdelit-nagruppy/castlots.org</a> онлайн генератор.
2 мин.		
3 мин.		

1. Что такое компьютерная игра?
2. Какие бывают компьютерные игры?
3. Назовите этапы создания компьютерной игры.
4. Каким образом осуществляется сценарий игры?
5. Какую роль выполняет звуковое сопровождение игры?
6. Для чего нужна отладка и тестирование компьютерной игры?

**Оценивание.**

**Метод «Светофор».**

**Цель:** учащиеся оценивают сами себя и ответы других групп.



Середина урока

3 мин.

**Направление на урок.**

**(Г)Метод «Идеал».**

**Цель:**увидеть проблему, проанализировать ее, выделить аспекты, оценить и выбрать способы решения, основываясь на ранее полученных и новых знаниях.

Учитель показывает видеоролик «Сакральная география Казахстана».После просмотра видеоролика учащиеся обсуждают и определяют цель урока.

3 мин.

**Задание 1.**

**Прием«Думай - В паре - Делись».**

**Цель:**Формирование навыка структурирования идей и мыслей. Ученики думают и пишут ответы. Объединяются в пары и объединяют свои ответы. Обмениваются своими ответами с классом.

**Способы дифференциации:**задание, группирование, диалог и поддержка.

**Критерий оценивания:**

Разрабатывают сценарии собственного проекта.

5 мин.

**Уровень мыслительных навыков:** понимание, применение.

**Задание.**

**(П)1) Напишите алгоритм своей игры.**

	Алгоритм
Шаг 1	
Шаг 2	
Шаг 3	
Шаг 4	
...	

2) Создайте блок-схему алгоритма реализации сценария игры.

3) Составьте диалоги главных героев.

**Дескриптор:**

- пишет пошаговый алгоритм своей игры;

<https://www.youtube.com/watch?v=O8cpOVWzFcE>

Видеоролик «Сакральная география Казахстана».

ИКТ, ручка, тетрадь

Бумага, ручка, карандаш

8 мин.

- создает блок-схему алгоритма реализации сценария игры;
- составляет диалоги главных героев.

**Формативное оценивание: «Острова».**

**Цель:** определение душевного эмоционально-чувственного состояния учащихся.



«карта настроения»,  
цветные  
карандаши

### Задание 2.

**Прием «Строительный лес».**

**Цель:** в результате наблюдений за учеником, вовремя создавать такие условия, как моделировать ситуацию, которые помогают учащимся самостоятельно сделать следующий шаг, перейти на более сложный функциональный уровень.

**Способы дифференциации:** темп, источники информации.

**Критерий оценивания:**

Реализуют собственный проект с добавлением звукового сопровождения и заставки в игровой среде программирования.

**Уровень мыслительных навыков:** применение.

**Задание.**

Разработайте программу своей игры в среде программирования Scratch:

1) Выберите фон и добавьте новые Спрайты.



ПК,  
программа  
Scratch

2) Напишите скрипты диалога персонажей с добавлением звуков.

Спрайт1	Спрайт2
---------	---------



следующий пункт назначения.



2) Добавьте новые сакральные объекты.



**Дескриптор:**

- придумывает новые здания;
- добавляет новые сакральные объекты.

**Формативное оценивание:** «Лестница успеха».

**Цель:** Ученик берёт изображение человека и ставит её на ту ступеньку, которая соответствует состоянию его души.

«лестница успеха»

Конец урока  
2 мин.

**Закрепление.**

Тестовое задание по теме "Программирование в среде Scratch".

3 мин.

**Рефлексия**

**Прием «Дерево успеха»**

С каким настроением вы уходите с урока?

Довольны ли вы своей работой на уроке?

Ученики на стикерах пишут

свое мнение о своих результатах урока, и располагают стикеры на дереве по принципу: «чем выше, тем ближе к достижению цели урока».

**Обратная связь:** на дереве видим общую картину уровня достижения целей урока, что помогает анализу деятельности и определяет дальнейшую работу.

**Домашнее задание:**

Создайте игру «Занимательная информатика». Продумайте суть игры и разработайте сценарий.



«дерево успеха»,  
Стикеры

Дневник,  
тетрадь

<https://learningapps.org/display?v=p1vf9jcz518>

Дифференциация – каким способом вы хотите больше оказывать поддержку? Какие задания вы даете ученикам более способным по сравнению с другими?	Оценивание – как Вы планируете проверять уровень освоения материала учащимися?	Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности
<p><b>Задание 1.</b> С помощью приема «<b>Думай - В паре - Делись</b>» осуществляю формирование навыка структурирования идей и мыслей. Ученики думают и пишут ответы. Объединяются в пары и объединяют свои ответы. Обмениваются своими ответами с классом.</p> <p><b>Задание 2.</b> С помощью приема «<b>Строительный лес</b>» наблюдая за учеником, вовремя создаю такие условия, как моделировать ситуацию, которые помогают учащимся самостоятельно сделать следующий шаг, перейти на более сложный функциональный уровень.</p> <p><b>Задание 3.</b> С помощью приема «<b>Проектное обучение</b>» развиваю умения размышлять в контексте изучаемой темы, анализировать, сравнивать, делать собственные выводы; использовать ИКТ при оформлении результатов проведенного исследования; публично представлять результаты исследования.</p>	<p>В целях оценивания домашнего задания используется метод «<b>Светофор</b>».</p> <p>Учащиеся оценивают сами себя и ответы других групп.</p> <p>Красный – не доволен, сделал не все, что мог.</p> <p>Желтый – мог бы лучше.</p> <p>Зеленый – сделал все, что в моих силах для успеха группы.</p> <p>С помощью метода «<b>Пять пальцев</b>» учащиеся контролируют и оценивают свои действия. Вносят соответствующие коррективы в их выполнение.</p> <p>С помощью метода «<b>Лестница успеха</b>» ученик берёт изображение человека и ставит её на ту ступеньку, которая соответствует состоянию его души.</p>	<p>Правила техники безопасности.</p> <p>В целях соблюдения техники здоровья, во время работы за компьютером учащиеся выполняют гимнастику для глаз.</p> <p><b>Физминутка.</b> Просмотр видеоролика, повторяют упражнения за героями видеоролика.</p>