

<b>Школа:</b>		
<b>Дата:</b>	<b>ФИО учителя:</b> Кашенова Ж.К.	
<b>Класс:</b>	<b>Участвовали:</b>	<b>Не участвовали:</b>
<b>Тема урока:</b> Использование в программах условных операторов		
<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>	знают и отличают назначение команд ветвления (полная, неполная формы ветвления и условный оператор паузы) используют команды ветвления в проекте составляют мини-проект с разными блоками ветвления	
<b>Критерии оценивания</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• знают назначение и отличают команды ветвления,</li> <li>• умеют работать с блоками ветвления</li> <li>• составляют программу</li> </ul>	
<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>	Английский язык (forever if – всегда если, if - если, if else- если иначе, wait until – ждать до, if then – если то, if then else – если то иначе, or, and - и)	
<b>Запланированные этапы урока</b>	<b>Запланированная деятельность на уроке</b>	<b>Ресурсы</b>
<b>Начало урока 5 мин</b>	<p><b>Организационный момент.</b> Приветствие учащихся.</p> <p><b>Создание благоприятной среды на уроке, мотивация учащихся на успех:</b> Здравствуй ребята, прозвенел звонок, а это значит начался урок. Перед началом урока мы обязательно передадим друг другу хорошее настроение. Слева от меня сидит 1 группа, справа 2 группа. Посмотрите друг на друга и улыбнитесь. Группа 1 поприветствует товарищей воздушным поцелуем, а теперь 2 группа помахайте в ответ им рукой. Теперь разотрите свои ладони так, чтобы они стали горячими и пожмите своему однокласснику руку. Чья рука оказалось горячее? Вот так вы поделились своей энергией с друг другом.</p> <p><b>Актуализация знаний.</b></p> <p><b>Пазл «Угадай-ка»</b></p> <p><b>Выход на тему урока и цель</b> Разгадывание ребуса</p>  <p>(II) Обсудите в парах вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Что такое команда?</li> <li>• Что такое ветвление? Какие ассоциации у вас возникают,</li> </ul>	<p><a href="https://learningapps.org/4476547">https://learningapps.org/4476547</a> (batura.nat)</p> <p>Слайд1</p>

когда слышите слово «ветвление»?

(К) Обсуждение всем классом.

**Обратная связь от учителя, обобщение работы с данным заданием.**

Прием «**Подумай – Определи – Поделись**».

Определите какие блоки из блока выбора скриптов Контроль относятся к команде ветвления? Почему? Чем они отличаются?

**Форма деятельности:** парная

**Дифференциация:** дозирование помощи учителя, оказание поддержки в паре.

**Оценивание:** комментарий учителя, учащихся (в устной форме)

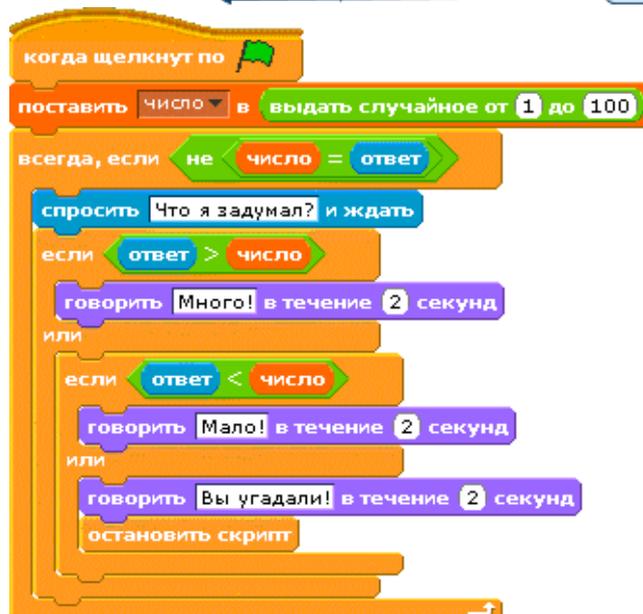
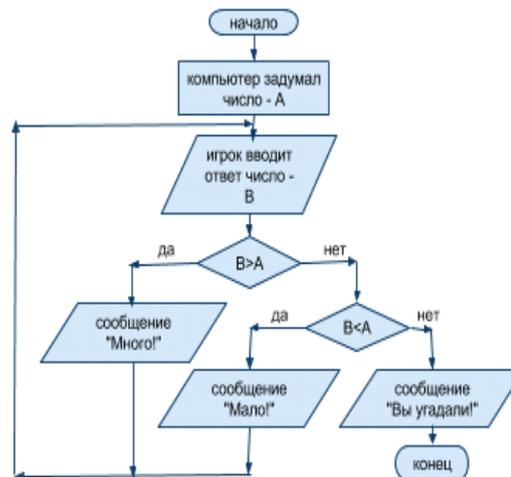
**Физминутка. «Танцуют все»**

Под музыку учащиеся выполняют различные движения.

**Практическая работа «Угадай число»**

Игрок должен угадать случайное число, "задуманное компьютером, в диапазоне от 0 до 100".

- Начните новый проект.
- Создайте глобальную переменную число.
- Соберите скрипт игры



Поиграйте.

Середина урока  
5 мин

25 мин

Раздаточный материал

Слайд3-8

Физминутка

<https://www.youtube.com/watch?v=qSs3oubvqUo>

Игровая среда программирования

Онлайн среда <https://scratch.mit.edu>

	<p>5. Сохраните проект с именем Угадай число. 6. Как можно сделать игру интереснее и зрелищнее? Попробуйте внести изменения и сохранить свой вариант проекта.</p> <p><b>Форма деятельности:</b> индивидуальная <b>Дифференциация:</b> учащимся предлагается разноуровневые задания, также успевающие учащиеся, могут выполнить все задания. <b>Оценивание:</b> учащиеся делятся результатами друг с другом, взаимное оценивание друг друга через прикрепление смайлика к самому понравившемуся проекту. У каждого ученика только по одному смайлику.</p>	Смайлик и
<p><b>Конец урока 5 мин</b></p>	<p><b>Рефлексия</b> <b>Прием «Три М»</b> Напишите <b>два</b> момента, которые у вас получилось хорошо и <b>один</b> момент, который вызвал у вас затруднения. <b>Домашнее задание.</b> Создать мини-проект в игровой среде программирования с использованием команды ветвления.</p>	Стикеры
<p><b>Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</b></p>	<p><b>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</b></p>	<p><b>Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности</b></p>
<p>Дозирование помощи учителя при выполнении задания для определения порядка. Разноуровневые задания в практической работе.</p>	<p>Комментарий учителя, комментарий учащихся, взаимное оценивание.</p>	<p>Напомнить о некоторых правилах техники безопасности при работе с компьютерной техникой. Выполнение физминутки для глаз в середине практической работы.</p>