
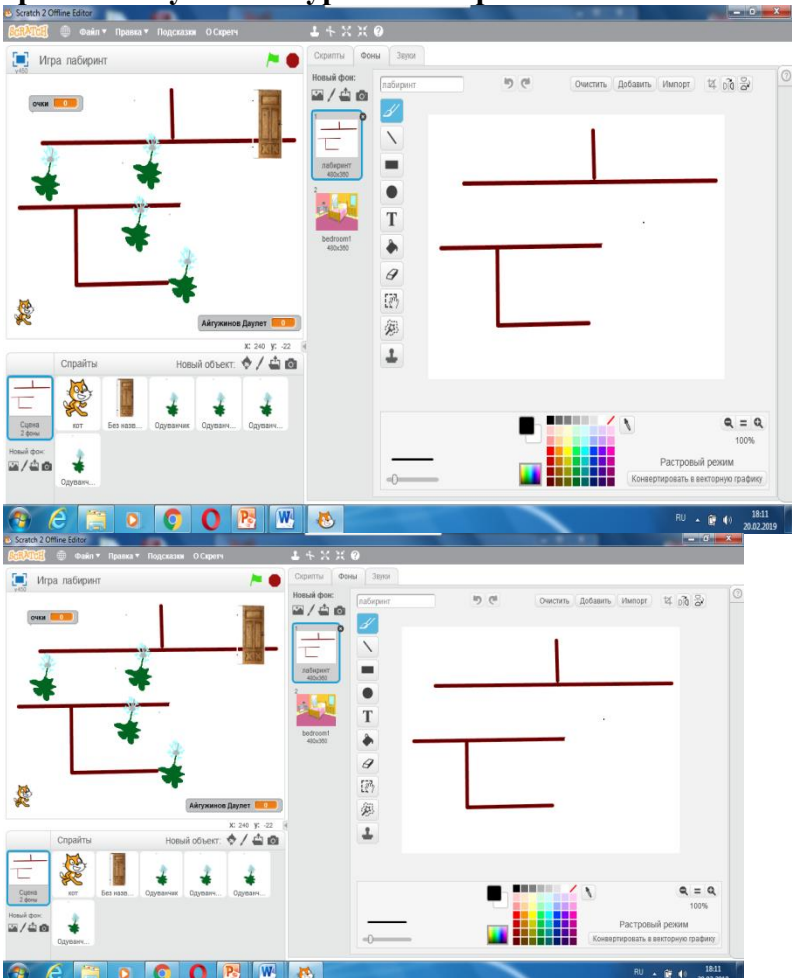


Дата:	Учитель: Айгужинов Д.Е.
Тема урока	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры
Цели урока	Для всех учеников: определить актуальность игр в среде программирования Scratch; Для большинства школьников: создание игр, предлагаемую в среде программирования Scratch; Для некоторых учеников: Создание игр в определенном направлении в среде программирования Scratch.
Межпредметные связи	Математика, информатика, моделирование.

Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 8 мин	Учитель проводит приветствие. Проверяет готовность к уроку. Ученики встают в Круг . Создание коллаборативной среды.	Цветные карточки  
Середина урока	<p>Практическая работа. Ученики выполняют практическую часть урока по карточке</p> 	

<p>Конец урока 10 мин</p>	<p>Рефлексия. Свободный микрофон:</p>	<p>Секундомер , микрофон</p>
<p>Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</p>	<p>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</p>	<p>Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности</p>
<p>1. По уровню поддержки 2. По роли в групповой работе</p>	<p>1. Самооценивание по шаблону 2. Обратная связь по итогам выполнения заданий, по итогам рефлексии (Свободный микрофон)</p>	<p>Правила ТБ при работе в кабинете, Психологический комфорт</p>
<p>Рефлексия по уроку Была ли реальной и доступной цель урока или учебные цели? Все ли учащиеся достигли цели обучения? Если ученики еще не достигли цели, как вы думаете, почему? Правильно проводилась дифференциация на уроке? Эффективно ли использовали вы время во время этапов урока? Были ли отклонения от плана урока, и почему?</p>	<p>В планирование урока включены активные формы организации урока:</p>	