

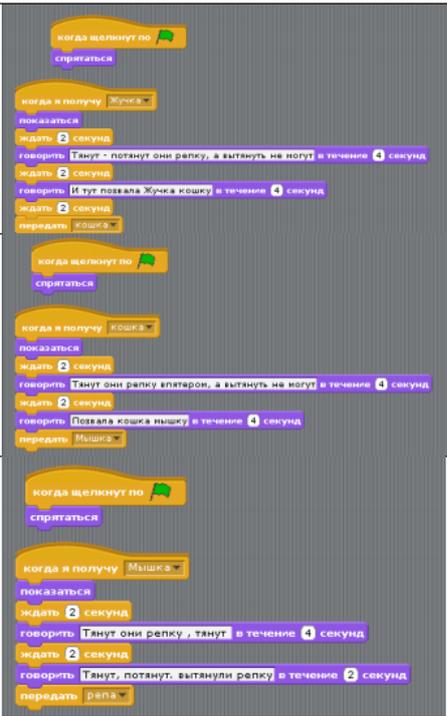
Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Бекниязова Замзагуль Канатовна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Проектная деятельность		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Создание собственного проекта.	
Цели урока	Разработка словесного алгоритма проекта Создание собственного проекта на основе словесного алгоритма	
Критерии оценивания	Создать спрайтов и изменить фон Использовать несколько действий в программе Scratch	
Воспитание ценностей	Уважение к себе и к другим при постановке задач проекта через работу в парах и группе.	
Предварительные знания	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры	
Межпредметные связи	информатика, математика, программирование	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 5 мин	<p>1. Организационный момент. Создание благоприятной атмосферы в классе, эмоциональный настрой. Прием «Я рад тебя видеть потому что» Продолжая по порядку, можно определить хорошее качества учеников Определения понятия постановка задач. Показать краткий отрывок из мультфильма</p> <p>Обсуждение данного мультфильма в группе, отвечая на вопросы: О чем данный мультфильм? Кто являются героями мультфильма? Сколько героев в этом мультфильме? Какие действия они совершают?</p>	<p>Отрывок из мультфильма</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qrhja4M-ZD8</p>
Середина урока 25мин	<p>Создаем свой проект в Scratch. В данном проекте 8 исполнителей: (герои) и (фон), между которыми происходит последовательный обмен сообщениями по следующему плану (словесное описание): 1. На фоне сцены стоит дед; 2. Появляется репка и растет; 3. Дед тянет репку, затем зовет бабушку; 4. Появляется бабушка, тянут с дедом репку, бабушка зовет внучку; 5. Появляется внучка, тянут с дедом и бабушкой репку, внучка зовет Жучку; 6. Появляется Жучка, тянут с дедом, бабушкой, внучкой репку, Жучка зовет кошку; 7. Появляется Кошка, тянут с дедом, бабушкой, внучкой, Жучкой репку, Кошка зовет мышку; 8. Появляется мышка, тянут с дедом, бабушкой, внучкой, Жучкой, кошкой репку; 9. Репка вытатицалась. На втором этапе (организационный этап) учащиеся распределяют роли таким образом, чтобы все были включены в деятельность. Если героев много и костюмов в библиотеке нет, то все учащиеся при реализации проекта (третий этап) должны заняться рисованием или обработкой найденных в интернете костюмов. В противном случае этот участок работы слишком затянется при выполнении его одним членом группы. Учитель обязательно на этот момент должен обратить внимание и помочь скоординировать действия учеников. На третьем этапе (реализация проекта) для каждого</p>	

исполнителя нужно прописать его конкретные действия:



Команды для спрайтов

Исполнитель	Команды Scratch
Сцена	<ul style="list-style-type: none"> когда щелкнут по [] играть звук [репка]
Дед	<ul style="list-style-type: none"> когда щелкнут по [] показаться говорить [Посадил дед репку] в течение 3 секунд ждать 1 секунд передать [РЕПКА] ждать 4 секунд говорить [Выросла репка большая - пребольшая] в течение 3 секунд ждать 6 секунд говорить [Тянет - потянет репку, а вытянуть не может] в течение 3 секунд ждать 2 секунд говорить [Позвал дед бабуку] в течение 3 секунд передать [Бабука]
Репка	<ul style="list-style-type: none"> когда щелкнут по [] спрятаться когда я получу [РЕПКА] показаться перейти к костюму [репка2] установить y в [63] установить x в [-163] установить размер [100 %] ждать 0.5 секунд установить размер [120 %] ждать 0.5 секунд установить размер [140 %] ждать 0.5 секунд установить размер [150 %] установить y в [60] установить x в [-163] перейти к костюму [репка2] когда я получу [рапа] перейти к костюму [репка4] говорить [Ой Вытащу!!!] в течение 2 секунд ждать 2 секунд остановить все
Бабука	<ul style="list-style-type: none"> когда щелкнут по [] спрятаться когда я получу [Бабука] показаться ждать 2 секунд говорить [Тянут - потянут они репку, а вытянуть не могут] в течение 4 секунд ждать 2 секунд говорить [И тут позвала бабука внучку] в течение 4 секунд передать [Внучка]
Внучка	<ul style="list-style-type: none"> когда щелкнут по [] спрятаться когда я получу [Внучка] показаться ждать 2 секунд говорить [Тянут репку они втроих, а вытянуть не могут] в течение 4 секунд ждать 2 секунд говорить [Позвала внучка жучку] в течение 4 секунд ждать 2 секунд передать [Жучка]

			
<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>		