

Школа: 29		
Дата:	ФИО учителя: Скляренко Анна Викторовна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Механизм создания скрипта.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Уметь создавать скрипты	
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> • Различать блоки • Создавать готовые скрипты • Создавать скрипты для проекта 	
Критерии оценивания	Ставит задачу, которую необходимо решить Составляет математическую модель решения задачи Составляет словесный алгоритм Создает программы для формального исполнителя	
Воспитание ценностей	Привитие ценностей: уважение к окружающим, ответственности, осуществляется посредством различных видов работ, запланированных на данном уроке.	
Предварительные знания	Понятие спрайтов	
Межпредметные связи	Математика	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока ____ мин	<p>Приветствие учащихся.</p> <p>Психологический настрой на урок.</p> <p>Прием «Давайте улыбнемся друг другу».</p> <p>Пусть сегодняшний урок принесет нам всем радость общения. Сегодня на уроке, ребята, вас ожидает много интересных заданий, новых открытий, а помощниками вам будут: внимание, находчивость, смекалка.</p> <p>Актуализация знаний.</p> <p>Прием «Вспомнить всё»</p> <p>Учащимся предлагается вспомнить определения основных понятий и терминов.</p> <p>Алгоритм это ...</p> <p>Спрайт это</p> <p>Скрипт это</p> <p>Палитра блоков содержит разделы</p> <p>Система команд исполнителя это ...</p> <p>Для смены фона необходимо ...</p> <p>Для того, чтобы добавить нового спрайта необходимо ...</p> <p>...</p> <p>Формативное оценивание.</p> <p>Прием «Похвала учителя»</p>	

Дано: объект рыба: траектория движения- круг, радиус – количество шагов, угол – количество градусов.

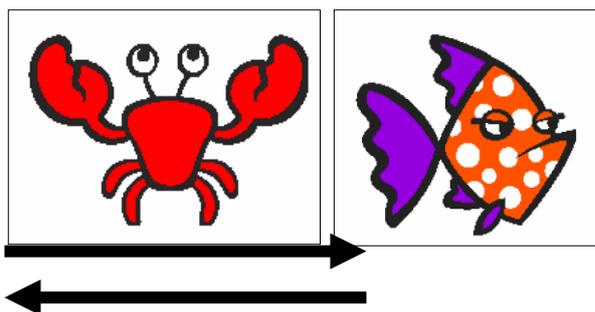
Объект краб: траектория движения – прямая, расстояние – количество шагов.

Итог: Реализовать движение.

II. Математическая модель

Что такое математическая модель?

Математическая модель это словесно - зависимость данных и конечного результата, с графическим изображением текущего процесса. (Создадим графическое представление движения объектов).



количество шагов –N

R- количество шагов

Что особенного в движении краба? (Двигается до границы экрана и поворачивает).

Какие Алгоритмические конструкции можно применить для решения этой задачи? (Повторение основных алгоритмических конструкций) (Линейная и ветвление наиболее подходят для решения поставленной задачи).

III. Построение алгоритма.

Напишем алгоритм решения поставленной задачи в виде блок – схемы или в словесной форме.

IV. Создание программы для формального исполнителя.

Первые три этапа - это работа без компьютера. Дальше следует собственно программирование на определенном языке в определенной системе программирования.

Любой алгоритм всегда предназначен для конкретного исполнителя. Исполнителем может быть человек, животное, техническое устройство. Каждый исполнитель имеет свою систему команд исполнителя (СКИ).

СКИ – это набор команд, которые исполнитель может понять и выполнить.

Исполнитель, реализованный на компьютере, понимает только те инструкции, которые записаны на формальном языке.

	<p>Инструкцию, записанную на формальном языке, называют программой.</p> <p align="center">Общая схема знакомства с исполнителем</p>  <p>Формативное оценивание Прием «Похвала учителя»</p>	
<p>Конец урока ___ мин</p>	<p>Подведение итогов урока. Прием «Вопрос – ответ» Какие этапы создания скрипта вы узнали? Для чего необходим каждый из них? Какой этап создания вы считаете лишним?</p> <p>Рефлексия. Прием «СМС» Напишите сообщение самому себе с вопросами, которые для вас остались не понятными или вы бы хотели изучить их более подробно. Мы вернемся к ним на следующем уроке.</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>