

Школа:		
Дата:	ФИО учителя:	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Основы графики языка Java		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	<ul style="list-style-type: none"> • Ознакомить с понятием языка программирования Java; • Рассмотреть основы графики языка Java; 	
Цели урока	<p>Все учащиеся смогут:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ознакомиться с понятием языка программирования Java; <p>Большинство учащихся смогут:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описывать основы графики языка Java; <p>Некоторые учащиеся смогут:</p> <ul style="list-style-type: none"> • смогут набрать готовую программу в среде программирования 	
Критерии оценивания	<ul style="list-style-type: none"> • может рассказать про язык программирования Java; • может описать устройство объектов, их поведение и способ представления • описывать основы графики языка Java; 	
Воспитание ценностей	Формировать умение работать в команде, эффективно распределять обязанности;	
Предварительные знания	<ul style="list-style-type: none"> • Базовые знания языка программирования Java; 	
Межпредметные связи	Информатика	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока _5_ мин	<p>1. Организационный момент. Приветствие учащихся, настрой учащихся на рабочий лад.</p> <p>2. Актуализация знаний учащихся.</p> <p>На этом занятии: мы продолжим изучать ООП и познакомимся с такими понятиями как «свойства» и «методы», «открытые» и «закрытые» переменные класса начнем изучать графические возможности языка Java и познакомимся с рисованием графических примитивов</p> <p>3. Библиотеки import javax.swing.*; import java.awt.*; Объект предмет реального мира. имеет свойства и характеристики Класс своего рода шаблон, содержащий описание характеристик, свойств, присущих объектам. принадлежащий данному классу</p> <p>4. Свойства и методы Методы Существительные: масса,</p>	Презентация

	<p>размер, цвет Глаголы: есть, спать, летать, двигаться Свойства</p> <p>5. import javax.swing.*; import java.awt.*; public class prog5 { public static void main(String[] args){ givotn slon =new givotn(); slon.massa=5000; slon.est(); System.out.println(slon.massa); } } //Класс class givotn { public private int massa; //переменная класса //метод класса void est(){ massa=massa+1;} }</p> <p>6. public class prog5 { public static void main(String[] args){ myFrame okno=new myFrame(); } class myFrame extends JFrame { public myFrame(){ myPanel np=new myPanel(); Container cont=getContentPane(); cont.add(np); setBounds(10,10,800,600); setVisible(true);} } class myPanel extends JPanel { public void paintComponent(Graphics gr){ gr.setColor(Color.BLUE); gr.drawRect(10,10,300,400);} }</p>	
<p>Середина урока 30 мин</p>	<p>Фигуры Прямоугольник – Rect координаты верхней левой точки, ширина, высота Эллипс (овал) – Oval координаты верхней левой точки, ширина, высота(вписывается в прямоугольник) Линия – Line координаты начальной и конечной точек Контур – draw Заливка - fill</p>	

<p>Конец урока 5 мин</p>	<p>Вопросы:</p> <p>Рефлексия по содержанию по ключевым словам (глаголы) Закончи фразу: ООП позволяет...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● уменьшить ● повысить ● обеспечить 	
<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>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Разделить детей на группы по 3 -4 человека 2. Поддержка друг друга учащимися, помощь учителя 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрытые вопросы 2. Открытые вопросы 	<p>Физминутка</p>