



**Автор:** Калкатова Шынар Аскараровна

**Предмет:** Информационно-коммуникационные технологии/Информатика

**Класс:** 5 класс

**Раздел:** Алгоритмы в нашей жизни

**Тема:** Ожившая графика

|   |   |
|---|---|
| Учебные цели для достижения на этом уроке (ссылка на учебную программу) | 5.3.2.2 – представлять алгоритм в словесной форме<br>5.3.3.1– использовать команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch)   |
| Цель урока  | Все ученики:<br>- знают правила техники безопасности;<br>- понимают представление алгоритма в словесной форме.<br>Большинство учеников:<br>- применяют примеры исполнителей и их системы команд;<br>Некоторые ученики:<br>- анализируют команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch);<br>- синтезируют информацию в виде графики и мультимедиа для представления и реализации своих идей.   |
| Критерии успеха   | Понимают и используют знания о живой графике, умеют работать с блоками, составляют программу.<br>Получают результативную программу, приводящую спрайт в движение в соответствии с условием задачи   |
| Языковые цели   | Лексика и терминология, специфичная для предмета: программа, поле командных блоков, поле команд, поле состояний, рабочее поле программ, поле запуска, поле действий, поле исполнителей, сюжет, статические персонажи, переменные, спрайт, блок, сенсоры, операторы, звук, движение, скрипт, фон, сцена.<br>Словосочетания, используемые для диалога и письма:<br>- Для создания программы, сначала нужно ..., затем ...<br>-Для решения данной проблемы я ...<br>-Для демонстрации идеи я выбрал(а) следующие ...<br>- Моя программа включает в себя следующие команды... |
| Привитие ценностей  | Ответственность, сотрудничество, толерантность - осуществляется посредством совместной организации деятельности учащихся на уроке при изучении нового материала.<br>Развитие творческого и критического мышления. Единство истории, культуры и языка (Ценности «Мәңгілік ел» (6))   |
| Межпредметная связь   | Английский язык<br>Естествознание<br>Художественный труд  |
| Предшествующие знания по теме   | Знают интерфейс программы, блоки для построения простейших программ, представляют алгоритм в словесной форме  |

### Ход урока

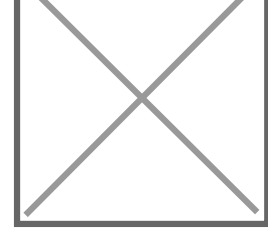
| Этапы урока | Запланированная деятельность на уроке | Ресурсы |
|-------------|---------------------------------------|---------|
|-------------|---------------------------------------|---------|

Начало урока  
(7 мин.)

### I. Организационный этап

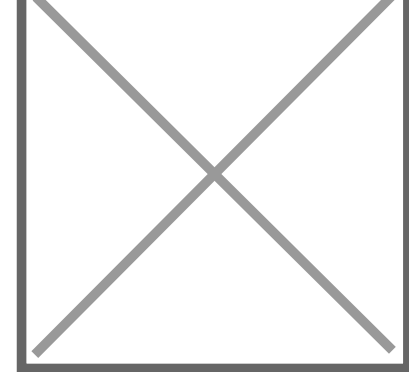
(К) Тренинг: «Сделай комплимент на казахском, русском, английском языке». Учащиеся встают в круг по часовой стрелке делают комплимент, например Сен тамашасын. Ты красивая. You're nice. и тд. (2 мин)  
Ребята! Сегодня мы с вами поднимемся на вершину горы. У каждого из вас на столе лежит карточка с рисунком горы, вам нужно отметить себя у подножья горы, а к концу урока мы увидим как высоко вы поднялись. (Стратегия «Гора успеха»). Так же у каждого на столе лежит лист оценивания, на котором в течении урока вы будете ставить себе баллы.

Image not found or type unknown



Лист оценивания учащегося 5 класса \_\_\_\_\_

Image not found or type unknown

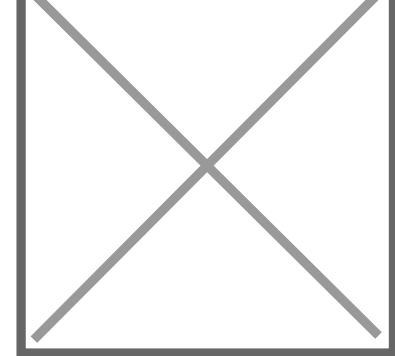


Общее количество баллов: \_\_\_\_\_

### II. Проверка домашнего задания

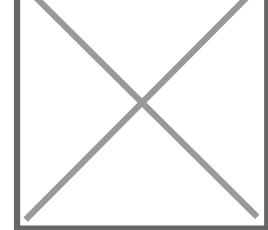
Задание 1 (И) Тестовое задание подобрать пару: команда - действие в среде <https://learningapps.org>. (5 мин)

Image not found or type unknown



(Ф) "Прием большого пальца" Наблюдение, похвала учителя

Image not found or type unknown



Дескриптор:

Обучающийся

- соотносит название команды соответственно его действию;
- знает название блоков и команд интерфейса Scratch

Карточка

Листы оценивания

<https://learningapps.org/2796952>

Середина урока  
(30 мин.)

### III. (К) Подведение к теме:

(Д) Показ видеоролика о том, как создаются анимационные мультфильмы.

(3 мин)

Вопрос:

- Как вы думаете, что мы с вами будем сегодня изучать?

- Какова цель нашего урока?

- Как сможем применить свои знания и навыки?

(У) Обратная связь

Учитель обобщает ответы учащихся и проговаривает цель урока.

- Исходя из цели урока, определите и запишите на стикерах критерии

успеха, используя слова: «я пойму...», «я смогу...», «я научусь...» и

прикрепляют у подножья горы (2 мин)

### IV. Новая тема "Ожившая графика"

(Г) Разделить класс на три группы по методу "Мозаика".

Детям выдаются изображения спрайтов, фонов сцены и скриптов, и они

должны найти детей, у которых есть другие части этих изображений. (1

мин) (Г) Метод «Кластер»

Первая группа готовит постер о Сценах, вторая группа готовит постер о

Спрайтах, третья группа готовит постер о Скриптах. (Учащиеся могут

использовать учебник информатики) (5 мин).

Защита кластера (каждая группа 2 мин.) (Ф) Наблюдение, похвала

учителя. Взаимооценивание «Две звезды, одно пожелание» - (Учитель

предлагает каждой группе оценить постеры других групп. При этом

учащиеся группы комментируя работу не оценивают ее, а лишь

определяют два положительных момента и отмечают звездочкой («две

звезды»), и один момент, который, по его мнению, заслуживает доработки

(«желание»). (2 мин)

(И) Задание 2: Установите соответствие между кнопками и функциями.

Заполните таблицу (3 мин)

Image not found or type unknown

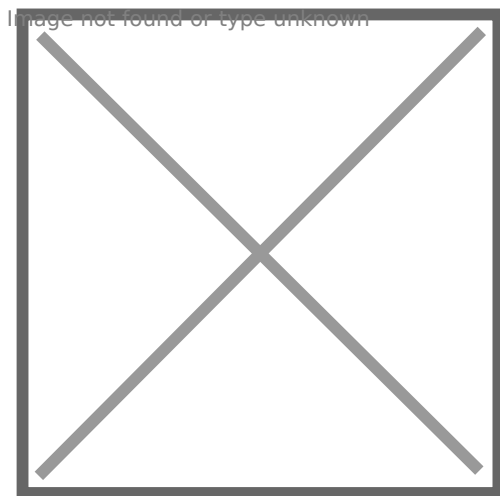
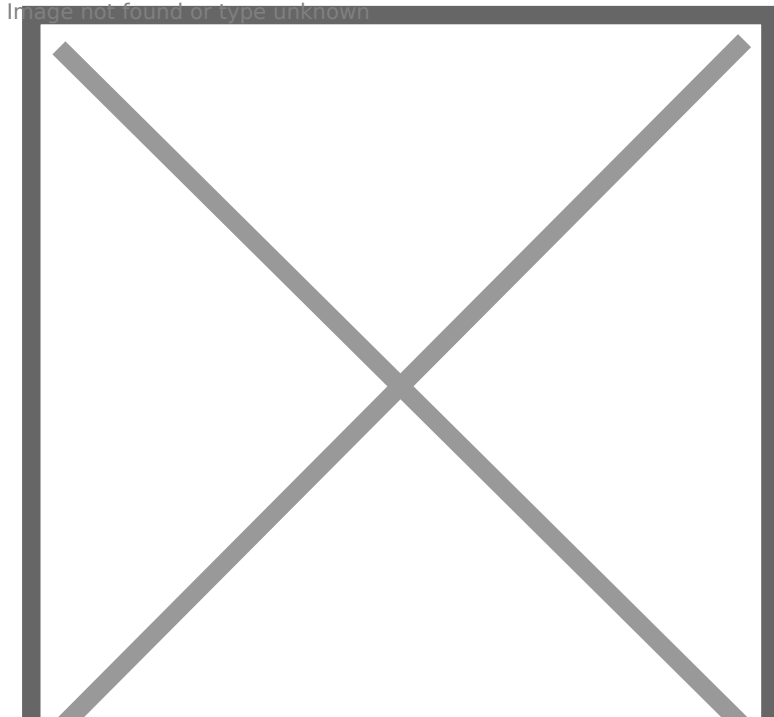


Image not found or type unknown



<https://youtu.be/cOueQ-QB6zU>  
видеоролик

Стикеры

Учебник 5 класса, авторы С.Т.  
Мухамбетжа-нова, А.С. Тен

Карточки

Видеоролик  
<https://youtu.be/0OzABZ8BPi4>

Компьютеры ИСП Scratch  
<http://scratch.mit.edu>

Конец урока  
(3 мин.)

Image not found or type unknown

**Рефлексия:**



Прием «Гора успеха», данный вид рефлексии

поможет учителю увидеть, как работал каждый ученик.  
Подсчитав балы на листах оценивания, учащиеся записывают сумму баллов на стикерах и прикрепляют на гору в том месте, где находятся указатели баллов.

**V. Домашнее задание**

(И) Прием: «Творческое задание». Учитель предлагает написать программу дома по выбору самих учащихся.

Плакат  
Стикеры