Автор: Калкатова Шынар Аскаровна
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 5.3.3.1– использовать команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch)
Цель урока	Все ученики: - знают правила техники безопасности; - понимают представление алгоритма в словесной форме. Большинство учеников: - применяют примеры исполнителей и их системы команд; Некоторые ученики: - анализируют команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch); - синтезируют информацию в виде графики и мультимедиа для представления и реализации своих идей.
Критерии успеха	Понимают и используют знания о живой графики, умеют работать с блоками, составляют программу. Получат 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. Словосочетания, используемые для диалога и письма: - Для создания программы, сначала нужно …, затем … -Для решения данной проблемы я … -Для демонстрации идеи я выбрал(а) следующие … - Моя программа включает в себя следующие команды…
Привитие ценностей	Ответственность, сотрудничество, толерантность - осуществляется посредством совместной организации деятельности учащихся на уроке при изучении нового материала. Развитие творческого и критического мышления. Единство истории, культуры и языка (Ценности «Мәңгілік ел» (6))
Межпредметная связь	Английский язык Естествознание 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. 5e1373741148e.png Image not found or type unknown Лист оценивания учащегося 5 класса _____ 5e1374997baca.png 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) 5e13750b8123f.png Image not found or type unknown (Ф) "Прием большого пальца" Наблюдение, похвала учителя 5e13751db9e8e.png 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, похвалаучителя. Взаимооценивание «Две звезды, одно пожелание» - (Учительпредлагает каждой группе оценить постеры других групп. При этомучащиеся группы комментируя работу не оценивают ее, а лишьопределяют два положительных момента и отмечают звездочкой («двезвезды»), 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) 5e13776929c34.png Image not found or type unknown 5e13780087fda.png Image not found or type unknown Сравните с ключом на экране 5e13781e5eaf8.png Image not found or type unknown *Дескриптор* Обучающийся: • Устанавливает соответствие между кнопками и функциями. (Ф) Самооценивание. Прием "Кулак-ладонь".(1 мин) 5e13790651f7e.png Image not found or type unknown (Раскрытая ладонь, если они уверены, что достигли целей и ожидаемых результатов; три пальца вверх, если они считают, что частично преуспели в достижении целей, но следует еще поработать; кулак, если они считают, что сделали незначительные успехи или совсем ничего для достижения цели). Заполнение листа оценивания. (К) Физминутка (1 мин) Выполняют упражнения как показывают по видеоролику для преодоления усталости, активизации всего класса, помогает учащимся расслабиться психически и физически. (И)Выполняют задание на компьютере: (15 мин) **Задание:** ***1.Уровень А - для всех.*** Создать проект "Аквариум" для спрайта Рыбка в программе Scratch по готовому скрипту: 5e13795113a1a9650fee.png Image not found or type unknown Image not found or type unknown 2.Вставить фон "Подводный мир" из библиотеки фонов.	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.)	**Рефлексия** 5e1b7ca69ef9.png Image not found or type unknown 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