**План урока**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раздел**  **долгосрочного плана:** | | 9.5. Создание 2D игры на языке | | | | **Школа: г.Павлодар ГУ «Комплекс «Музыкальный колледж – музыкальная школа – интернат для одаренных детей»** | | | | | |
| **Дата:** | |  | | | | **ФИО учителя: Буканова Айжан Айтбаевна** | | | | | |
| **Класс:** | |  | | | | **Количество присутствующих:** | И … … - … чел. | | **отсутствующих:** | | И … … - … чел. |
| **Тема урока:** | | Задний фон и персонажи игры | | | | | | | | | |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)** | | 9.3.3.5 создавать задний фон игры  9.3.3.6 загружать готовые персонажи для игры | | | | | | | | | |
| **Цели урока** | | **Все:**   * создают задний фон игры * загружают готовые персонажи для игры   **Для большинства:**   * решают задания в котором есть ошибки   **Для некоторых:**   * обсуждают и отвечают на поставленные вопросы | | | | | | | | | |
| **Критерии оценивания** | | ***Учащийся достигнет цели обучения, если:***   * закрашивает задний фон определенным цветом * добавляет изображение на рабочую поверхность экрана | | | | | | | | | |
| **Языковые цели** | | **Учащиеся могут:**  Описывать порядок действий, при заливке окна цветом и загрузке изображений  **Предметная лексика и терминология:**   * переменная * команда * метод * персонаж   **Полезные фразы для диалога / письма:**   * Что будет если … * Как сделать, чтобы… * *Если удалить …* * *Чтобы добавить …, необходимо …* | | | | | | | | | |
| **Привитие ценностей** | | **Сотрудничество:**  - Учитель и ученики совместно достигают поставленной цели урока и обсуждают результаты взаимодействия;  **Обучение на протяжении всей жизни:**  - Учитель предоставляет возможность учащимся решать проблемы;  - Соблюдает преемственность в изучении тем, разделов, учебной программы;  **Уважение к себе и окружающим:**  -Урок направлен на привитие ценностей уважения друг к другу вовремя урока, дружба и забота об окружающих, творческое и критическое мышление;  - Привитие труда и творчества что достигается за счет чередования различных видов работ с групповым обсуждением. | | | | | | | | | |
| **Межпредметные связи** | | Математика, русский язык (стилистика и культура речи). | | | | | | | | | |
| **Предварительные**  **знания** | | **Знают:**  9.3.3.3 подключать библиотеку пайгейм;  9.3.3.4 использовать готовые модули библиотеки пайгейм для создания окна для игры | | | | | | | | | |
| **Ход урока** | | | | | | | | | | | |
| **Запланированные этапы урока** | **Запланированная деятельность на уроке** | | | | | | | | | **Ресурсы** | |
| Начало урока | *Что делает учитель?*  Цель – Встреча друг с другом, приветствие, знакомство. Побуждение к работе | | **Организационный момент:**  **Метод «Поздоровайся локтями»**  Ученики встают в круг и должны расчитаться на первый-второй-третий и сделать следующее:  • Каждый «номер первый» складывает руки за головой так, чтобы локти были направлены в разные стороны;  • Каждый «номер второй» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;  • Каждый «номер третий» нагибается вперед, кладет ладони на колени и выставляет локти в стороны.  На выполнение задания им дается только три минуты. За это время они должны поздороваться с как можно большим числом одноклассников, просто, назвав свое имя и, коснувшись друг друга локтями.  Через три минуты ученики собираются в три группы так, чтобы вместе оказались соответственно первые, вторые и третьи номера. После этого они приветствуют друг друга внутри своей группы.  (И) Для актуализации знаний в индивидуальной работе учитель использует метод «Верные и не верные утверждения» (КАРТОЧКИ)  **Метод «Ромашка».**  Ученики отрывают лепестки ромашки, по кругу передают разноцветные листы и т.д. и таким образом делятся на 4 группы (по цветам лепесточков).  Ученикам предоставляются маршрутные листы для оценивания (после каждого выполнения заданий учащиеся оценивают себя)  **(Д) Постановка учебной проблемы, сообщение темы урока**  Учащиеся знакомятся с темой и целями урока, критериями успеха (цель урока и критерии успеха распечатаны и размещены на магнитной / маркерной доске).  Формулировка темы урока  Обсуждение в классе  -Какова тема урока?  -Почему мы должны изучать эту тему?  - Что вы уже знаете по этой теме?  Обсуждение целей урока. – Как вы думаете исходя из этих целей чему вы научитесь | | | | | | | Презентация  Слайд 1-2 | |
| *Что делает ученик?* | | Учащиеся записывают тему урока в рабочую тетрадь; знакомятся с целями урока. | | | | | | |
| Середина урока | *Что делает учитель?*  Цели метода: представление нового материала, структурирование материала, оживление внимания обучающихся.  Карточки с заданием | | **(Г) Метод Инфо – угадайка**  На стене прикреплен лист ватмана или блокнот флипчата, в его центре указано название темы. Остальное пространство листа разделено на секторы, пронумерованные, но пока не заполненные. Начиная с сектора 1, учитель вписывает в сектор название раздела темы, о котором он сейчас начнет говорить в ходе сообщения. Обучающимся предлагается обдумать, о каких аспектах темы, возможно, далее пойдет речь в докладе. Затем учитель раскрывает тему, а в сектор вписываются наиболее существенные моменты первого раздела(можно записывать темы и ключевые моменты маркерами разных цветов). Они вносятся на плакат по ходу сообщения. Закончив изложение материала по первому разделу темы, учитель вписывает во второй сектор название второго раздела темы, и так далее.  **Парная работа**  **Метод «Реставратор».** Описание метода: учащимся предлагается решенное задание (задача, блок-схема, текст программы, текстовый фрагмент, определение понятий и т.д.), в котором есть ошибка (или ошибки). Учащиеся должны найти ошибки и их исправить.  1. screen = pygame.display.set\_mode((800,600))  2. white = (255, 255, 255).  red = (255, 0, 0)  screen.fill(white) | | | | | | | Презентация  Слайд 3 | |
| *Что делает ученик?* | | Учащиеся обсуждают и отвечают на заданные вопросы.  Возможные ответы учащихся:  1. screen = pygame.display.set\_mode((800,600))  screen – переменная  pygame.display.set\_mode((800,600)) - создание окна размером 800х600  2. white и red – переменные, которые хранят значения цвета RGB  screen.fill(white) – заливка фона белым цветом  Делают конспекты в тетрадях | | | | | | |
|  | *Что делает учитель?* | | **(И) Работа с классом. Метод Вопрос – ответ**  **Способ «Задание»**  Учитель демонстрирует строку **screen.fill((255, 255, 255))** и фрагмент кода white = (255, 255, 255)  **screen.fill**(white)  Простит учащихся ответить на вопрос:  *В чем заключается между ними отличие?* | | | | | | | Презентация  Слайд 4 | |
| *Что делает ученик?* | | Учащиеся обсуждают и отвечают на заданные вопросы.  Возможный ответ учащихся:  **screen.fill((255, 255, 255))** – в скобках указано значение RGB, что позволяет сразу залить фон определенным цветом без использования дополнительной переменной. Это запись позволяет сократить строки программного кода  Делают конспекты в тетрадях | | | | | | |
|  | *Что делает учитель?* | | **Работа с классом**  Учитель демонстрирует строку программного кода Pygame и просит учащихся внимательно ее изучить и определить, что она выполняет в программе:  img = **pygame.image.load**("**название файла** (например: **picture.jpg**)") | | | | | | | Презентация  Слайд 5 | |
| *Что делает ученик?* | | Диалог и поддержка.  Учащиеся обсуждают и отвечают на заданный вопрос.  Возможный ответ учеников:  img – переменная, которая хранит значения  **pygame.image.load**("**название файла** (например: **picture.jpg**)") – позволяет загрузить файл с изображением  ФИЗМИНУТКА | | | | | | |
|  | *Что делает учитель?* | | **Работа с классом Способ «Источники информации»**  Учитель объясняет назначение метода **blit()**  Метод **blit()** позволяет переносить картинку, сохранённую в переменную ***screen*** на экран в координатах (0,0) | | | | | | | Презентация  Слайд 6 | |
| *Что делает ученик?* | | Учащиеся слушают учителя. Делают конспект в тетрадях. | | | | | | |
|  | *Что делает учитель?* | | **Индивидуальная работа Способ «Тэмп» (Дифференцирование с поддержкой учителя)**  **Уровень мыслительных навыков – анализ**  **Критерии оценивания:**  **Задание на закрепление**  Учитель дает задание написать программу для вывода изображения:  Все учащиеся смогут   1. Установить размер экрана **800, 600** 2. Задний фон закрасить определенным цветом (цвет можно выбрать любой), *поэкспериментируйте с цветами*   *Некоторые смогут*   1. Добавить на рабочую поверхность экрана космический корабль, файл **shuttle.png** 2. Установить на задний фон изображение Сатурна, файл **saturn.jpg** 3. Сохранить написанную программу   **Дескрипторы:**  - устанавливает размер экрана;  - закрашивает задний фон экрана;  - добавляет на поверхность экрана персонаж;  - сохраняет написанную программу.  Проверяя по дескрипторам работу каждого ученика даю устную эффективную обратную связь | | | | | | | Презентация  Слайд 7  **shuttle.png**  **saturn.jpg** | |
| *Что делает ученик?* | | **Практическая работа** | | | | | | |
| Конец урока | *Что делает учитель?*  *Д.з* | | **Рефлексия урока:** Метод Фруктовый сад  Учитель предлагает учащимся приклеить стикеры в виде яблока на дерево по цветам (красный – что было не понятно где затруднялся, желтый – что понял но не доконца, зеленый – что усвоил хорошо)  Подведение итогов урока – Вывод  Метод ЗХУ | | | | | | | Презентация  Слайд 8  Стикеры | |
| *Что делает ученик?* | | Учащиеся приклеивают стикеры. | | | | | | |
| **Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?** | | | | **Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?** | | | | **Здоровье и соблюдение**  **техники безопасности** | | | |
| Дополнительная поддержка  Работа в парах – поддержка одноклассников.  Помощь учителя, если требуется.  Более способные учащиеся могут продемонстрировать аспекты своих решений, которые показались интересными/более сложными другим учащимся.  Ключевой принцип дифференциации на уроке – усложнение. На уроке были использованы следующие способы дифференцирования: Задание, Источники информации, Темп, Диалог и поддержка, Оценивание, Выводы | | | | Ответы на вопросы и сеанс ответов.  Использование вопросов при выполнении задания.  Использовать обзорные вопросы, чтобы понимать результаты/успехи учащихся на каждом этапе урока. Использование взаимоценивания и самооценивания. С помощью маршрутных листов | | | | Напомнить о некоторых правилах техники безопасности при работе с компьютерной техникой, например о том, что необходимо быть осторожны при установке экрана, клавиатуры и мышки; остерегаться проводов, так как они представляют угрозу передвижению. | | | |
| **Рефлексия по уроку**  *Были ли цели урока/цели обучения реалистичными?*  *Все ли учащиеся достигли ЦО? Если нет, то почему?*  *Правильно ли проведена дифференциация на уроке?*  *Выдержаны ли бы временные этапы урока?*  *Какие отступления были от плана урока и почему?* | | | | |  | | | | | | |
| **Общая оценка**  **Какие два аспекта урока прошли хорошо (подумайте как о преподавании, так и об обучении)?**  **1:**  **2:**  **Что могло бы способствовать улучшению урока (подумайте как о преподавании, так и об обучении)?**  **1:**  **2:**  **Что я выявил (а) за время урока о классе или достижениях/трудностях отдельных учеников, на что необходимо обратить внимание на последующих уроках?** | | | | | | | | | | | |