|  |  |
| --- | --- |
| **Раздел** | "Раздел 1 – Программирование (сквозные темы: "Живая природа", "Что такое хорошо, что такое плохо?")" |
| **ФИО педагога** | Байменова М.М. |
| **Дата 28.09.-29.09.2023** |  |
| **Класс 3 а,б,в,г,д,е,ж.** | **Количество присутствующих:**  | **отсутствующих:** |
| **Тема урока** | **Использование команд движения при разработке проекта** |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)** | 3.4.2.4 реализовать циклический алгоритм при создании игры в игровой среде программирования |
| **Цель урока** | Закрепить представление о циклах алгоритма. Учить отличать условие ветвления от условия повтора.Закрепить умение выполнять и составлять алгоритмы с ветвлениями и циклами. |
| **Ход урока**  |
| **Этапы урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** | **Оценивание**  | **Ресурсы** |
| Организационный этап | Проверка готовности к уроку. Настрой на плодотворную работу на уроке.Приветствует учащихся. Проверяет готовность учащихся к уроку, настраивает класс на продуктивную деятельность. Учащимся предлагается вспомнить устройства компьютера и виды информации с помощью метода Мозговой штурм ответив на следующие вопросы | Ученики делятся на группы. Осмысливают поставленную цель. | Интерактивное обучение | Диалогическое обучениеСаморегулируемое обучениеКритическое мышление |
| Изучение нового материала | **задание:****http://shkolapifagora.my1.ru/_ld/6/s47887003.jpg****http://shkolapifagora.my1.ru/_ld/6/s44410062.jpg**Выполнить **задание** алгоритм «Набери грибов»: рассмотреть рисунки. Обсудить, что Боб сделал неправильно. Вписать условие ветвления («Гриб съедобный?») и условие повтора (Все грибы обошёл?)http://shkolapifagora.my1.ru/_ld/6/s82973478.jpg– Какая команда будет выполняться не всегда? Когда ее нужно пропустить? (команда «сорви гриб» не выполняется, если гриб несъедобный.) обвести прямоугольник с этой командой зеленым карандашом.– Есть ли цикл в этом алгоритме? Какие команды будут выполняться больше одного раза? («найди гриб», «гриб съедобный», «сорви гриб», «все грибы обошел?».)– Сколько раз будут выполняться эти 5 команд? («хитрость этого вопроса в том, что команды в цикле будут выполняться не одинаковое число раз: сорвать гриб нужно столько раз, сколько будет найдено съедобных грибов, а остальные 4 команды нужно выполнять столько раз, сколько будет найдено всех грибов.)– В каком ромбе записано условие повтора?(во втором ромбе, который нужно обвести красным карандашом.)Игра с мячом « Назови предмет в группе»Правила игры: Ведущий называет общее название группы предметов и бросает мяч. Дети называют единичный предмет или объект из группы, возвращая мяч.**. Выполнить задание** Алгоритм «Разбери фасоль».Рассмотреть рисунок. Прочитать команды-подсказки. Обсудить, что пропущено в командах-подсказках: откуда Золушка будет брать фасолину, что ей потребуется открыть и какие два предмета ей нужно приготовить.Предложить детям самостоятельно сделать задание, обязательно обсудить результаты.(задание допускает разное расположение команд на схеме).http://shkolapifagora.my1.ru/_ld/6/s42633532.jpgОтветить на вопросы:– Какие команды будут выполняться не всегда?– Какие команды будут выполняться больше одного раза?– Сколько раз будет выполнена каждая из этих команд?– Какой вопрос на схеме является условием повтора? | Работая в группах, ученики самостоятельно изучают новый материал.Дети решают задание в парах | Словесная оценка учителя. Взаимооценивание**Стратегия «Стикер** | Учебник Информатика  5 классплатформа Вilimland.kz |
| Рефлексия | Повторить формулы и определения по теме: «Погрешности»В конце урока учащиеся проводят рефлексию:- что узнал, чему научился- что осталось непонятным - над чем необходимо работать | Учащиеся подытоживают свои знания по изучаемой теме.  |  |  |