*****Программирование-  развитие абстрактного и логического мышления.***

*Идеальное время для изучения IT-технологий – детство. Современные дети ежедневно проводят за компьютерами, планшетами и телефонами по несколько часов, почему же не привнести в это немного пользы? Пока у ребенка есть свободное время, его мозг схватывает большой объем информации «на лету», новые знания усваиваются эффективно.*

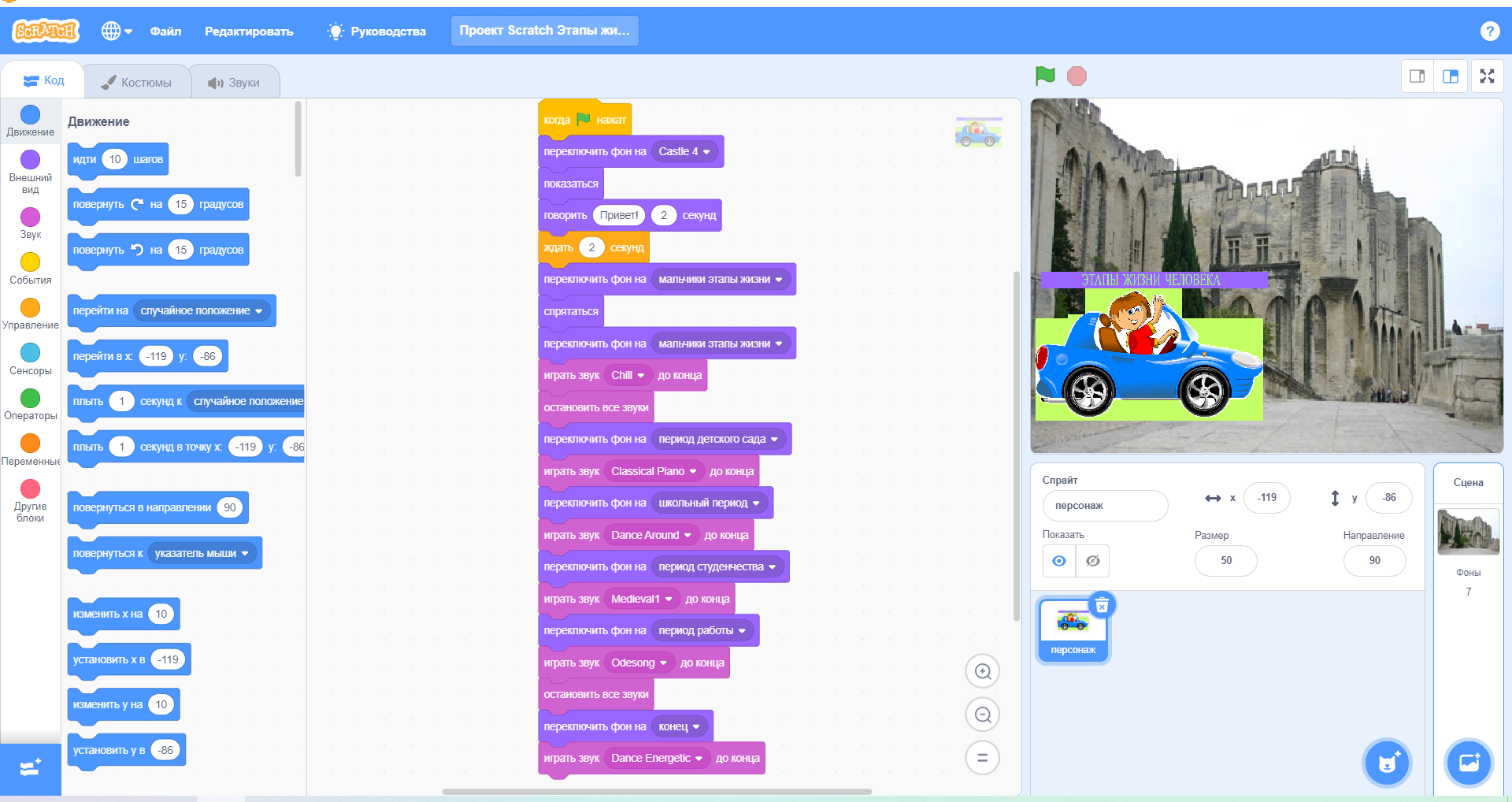
*Если мы хотим настроить наших детей на успех, каждый ребенок должен научиться программировать. Программирование для детей не только помогает улучшить их математические навыки и навыки письма, но также дает им ценные навыки в жизни. И, в конечном итоге, преуспеть, и найти работу своей мечты. Существуют различные причины, по которым программирование важно изучать и почему программирование следует преподавать в школах с раннего возраста. Чем раньше дети учатся программировать, тем больше у них шансов на успех. Вот основные причины почему стоит уже сейчас заняться IT-образованием своего малыша?*

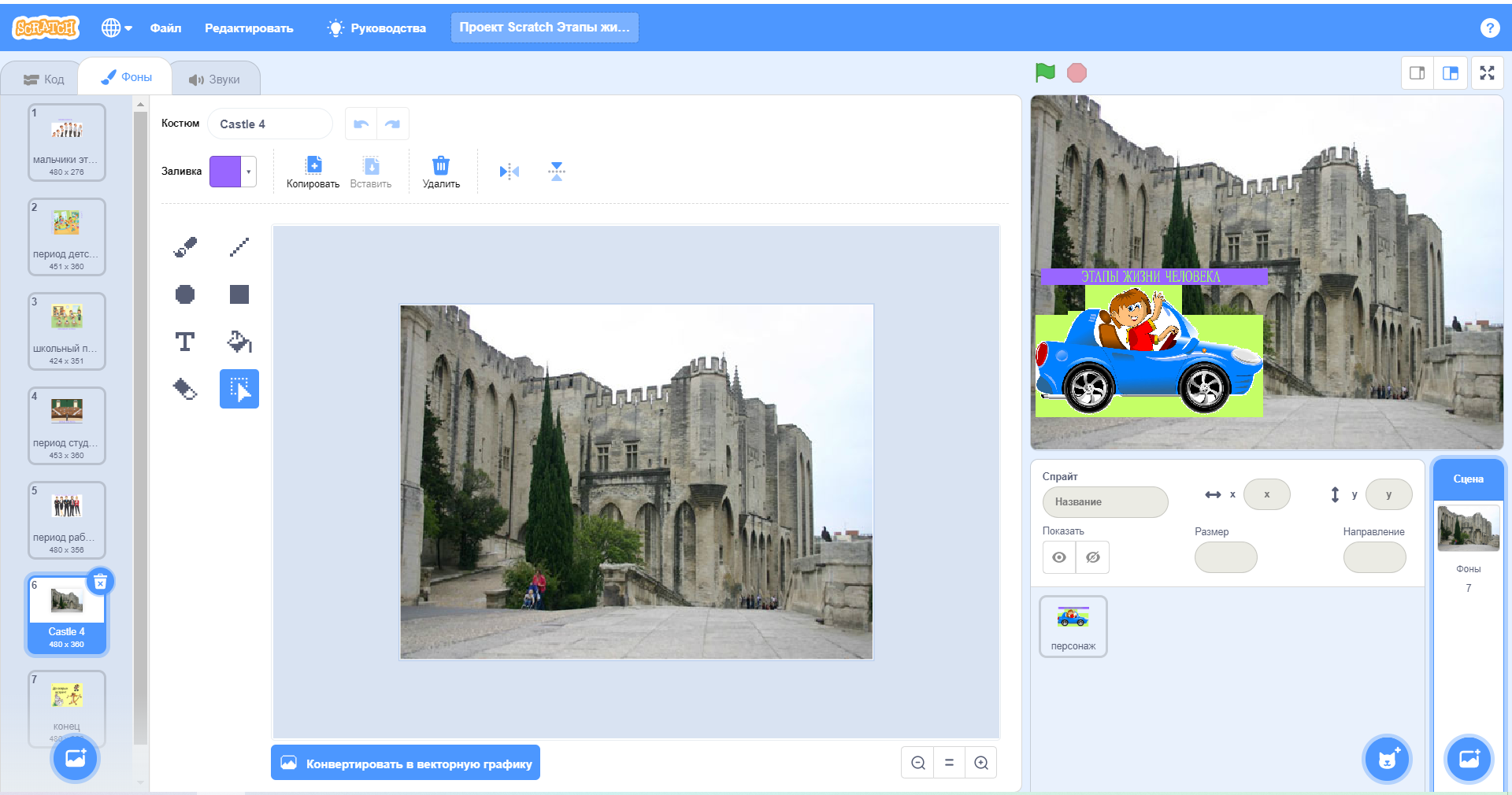
*Программирование, как и другие IT-науки, учит ребенка мыслить и рассуждать логически, быть дисциплинированным и использовать комплексный подход для решения задач. При работе над конкретным заданием ученики анализируют, вычисляют ошибки, приучаются к порядку и внимательности. Almamat предлагает индивидуальные уроки по созданию сайтов и приложений. Практический подход позволяет изменить «майндфрейм.» Работая над новым продуктом, ребенок представляет в деталях, что и каким образом будет функционировать. Программирование учит детей мыслить структурировано, организовывать задачи и планировать, понимать взаимосвязь между предметом и действиями. Программирование можно назвать стройной логикой, которая играет важную роль во всех сферах жизни.*

***Раскрытие творческих способностей***

*Дети испытывают потребность в самореализации – IT-образование предоставляет им массу возможностей для этого. После целого дня, проведенного в школе или детском саду, нет ничего лучше, чем заняться, тем, что нравится ребенку. Маленьким гениям жизненно необходимо творить: компьютерные курсы для детей научат их создавать свои миры в играх, интересные веб-сайты и полезные мобильные приложения. Раскрыть творческие способности получится не только через программирование. Сделать это можно и с помощью курсов видеоблогинга, которым интересуются сейчас многие школьники, учитывая популярность блогов.*

*SCRATCH – визуальная среда программирования для обучения школьников. Scratch позволяет детям создавать собственные анимированные истории, фильмы, игры. Scratch создан в 2003 году группой исследователей из Массачусетского технологического института под руководством Митчелла Резника. Программы в Scratch собирают из готовых блоков-команд, похожих на блоки конструктора ЛЕГО.*

**



|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раздел** | | | Робототехника | | | | |
| **ФИО педагога** | | | Онгарбаева Эльвира Оразбаевна | | | | |
| **Класс 3** | | | Количество присутствующих: | отсутствующих: | | | |
| **Тема урока** | | | Практическая работа. Создание проекта «Этапы жизни человека» | | | | |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)** | | | 4.4.1.1 использовать в создании проекта блок команду «Сменить фон» | | | | |
| **Цель урока** | | | Научиться загружать фоны в среду программирования  Использовать в создании проекта команду «Сменить фон» | | | | |
| **Критерии успеха** | | | * используя вложенный цикл меняет костюм персонажа; | | | | |
| Ход урока. | | | | | | | |
| **Этапы урока** | | **Деятельность учителя** | | | **Деятельность обучающихся** | **Оценивание** | **Ресурсы** |
| Организационный этап | | 1. **Организационный момент**   Психологический настрой  Приветствие “Здравствуйте!”  Учащиеся поочередно касаются одноименных пальцев рук своего соседа, начиная с больших пальцев и говорят:  • желаю (соприкасаются большими пальцами);  • успеха (указательными);  • большого (средними);  • во всём (безымянными);  • и везде (мизинцами);  Здравствуйте! (прикосновение всей ладонью)  **2. Подведение к теме урока**  - Внимательно посмотрите на слайд 1 и скажите, о чем мы будем говорить сегодня на уроке?  **3. Объявление темы урока, цели обучения и критерии оценивания** | | | Показывают решения задач, при возникновении вопросов разбирают с учителем  В ходе заслушивания ответов детей остальные школьники контролируют правильность и полноту ответов.  По мере необходи­мости исправляют, дополняют, уточняют ответы. |  | Интерактивное обучение презентация |
| Изучение нового материала | | **1.Актуализации знаний учащихся.**  Так как прошлом уроке учащиеся проходили урок про создание переменных учитель задает вопросы:  Давайте вспомним….   * Что такое фон? * Как нам нужно работать в Scratch? * Из чего состоит Scratch?   **2.Изучение теоретического материала**  Для обсуждения задает вопросы:  - Что обозначает термин «сцена»?  - Зачем она нам нужна?  - Приводите примеры на цикл.  Учащиеся, отвечая на вопросы слушают друг друга. Учитель оценивает первоначальные знания учащихся.  Учащиеся высказывают свое мнение, слушают и дополняют друг друга.  Учитель после объяснения темы просит учащихся ответить на следующие вопросы:   1. Как мы можем использовать сцену в программе?   Взаимооценивание: ученики слушают друг друга и оценивают ответы.  **3**.**Закрепление теоретического материала:**  Учитель для закрепления материала предлагает создать проект «Этапы жизни человека»  **Дескрипторы:**   * открывает раздел фоны; * загружает спрайта с рабочего стола; * спрайт появляется на фоне, далее идет смена фонов с сопровождением музыки; * использует загруженные фоны.   Самооценивание и взаимооценивание.  **4. Физкультминутка.**  **5. Практическая работа.**  Создайте проект так, чтобы акула двигалась, и, оттолкнувшись от края возвращалась, обратно открывая/закрывая рот медленнее.  ***Дескрипторы:***   * открывает раздел костюмы; * добавляет спрайт акулу; * акула открывает и закрывает род; * использует цикл;   Самооценивание. | | | Учащиеся знакомятся с содержанием презентации, исследуют предложенные задания, решают проблемные вопросы, выполняют тренировочные задания, выполняют самопроверку, записывают домашнее задание, знакомятся с инструкцией по выполнению домашнего задания, задают вопросы учителю для коррекции  Осуществляют взаимоконтроль процесса выполне­ния задания | Словесная оценка учителя  . Взаимооценивание  **Стратегия «Стикер** |  |
|  |
| Рефлексия | | В конце урока учащиеся проводят рефлексию: «Радуга»    Что мы узнали? (какие числа простые, а какие – составные)  Что мы теперь умеем? (определять простое число или составное)  Как определить – простое число или составное? (разложить на множители или найти делители)  Я благодарю вас за работу на уроке. Благодарить – дарить благо, добро. Давайте делать и дарить добро и благо друг другу! | | | Определять самостоятельно критерии оценивания, давать самооценку. Оценивать свое задание по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении. |  |  |