|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Раздел долгосрочного плана:**  **Урок: 5.3В Рассуждаем и программируем** | | **Школа: Опорная средняя школа (РЦ) им. М. Макатаева с мини-центром** | |
| Дата: | | ФИО учителя: Ким Т Г | |
| Класс:5 | | Количество присутствующих: | отсутствующих: |
| Тема урока | **Алгоритмы. Моя первая программа** | | |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке** | 5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме | | |
| **Цели урока** | **Образовательные:**  Ознакомить типами алгоритмов;  Разобрать этапы решения задач на ЭВМ;  Научить составлять простейшие программы в игровой среда;  Рассмотреть пример задачи в игровой среде.  **Развивающие:**  \*Развивать дивергентное мышление при помощи соответствующих заданий;  \*Развивать умения строить аналогии, обобщать и систематизировать;  \*Развивать положительные мотивы учебно-познавательной деятельности, интересов, творческой инициативы и активности.  **Воспитательные:**  \*Способствовать обогащению и усложнению словарного запаса;  \*Способствовать развитию творческого мышления  \*Способствовать формированию бережного отношения к окружающим предметам, взаимного уважения друг к другу. | | |
| **Критерии успеха** | 1) умеет описывать задачу согласно этапам решения задач;  2) умеет определять входные и выходные данные  3) умеет строить блок – схему по постановке задачи.  4) анализирует полученный результат;  5) знает последовательность этапов решения задач на ЭВМ | | |
| **Языковые цели** | алгоритм, среда программирования, эргономика, формат, команды, запись, решение, модели, ошибки, правила безопасности, информационные ресурсы.  /мы решили задачу следующим образом…  Во-первых, я/мы… затем, я/мы… наконец, я/мы…  Мои/наши причины, по которым мы выбрали данное решение … | | |
| **Привитие ценностей** | Бережное использование школьного оборудования  Уважительное отношение к сверстникам и учителю  Развитие теплых отношений внутри микроклимата  Развитие конструктивного подхода | | |
| **Межпредметные связи** | Математика | | |
| **Предварительные знания** | ***Типы алгоритмов*** | | |
| **Ход урока** | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Запланированные этапы урока** | **Запланированная деятельность на уроке** | **Ресурсы** |
| Стадия вызова  1-3 мин.  (3 мин)  4-7 мин  (4 мин)  8-10 мин.  (2 мин) | **Организационный момент:** Приветствие учащихся.  Деление на группы:  Вызываю 4-х самых смелых, которые вытягивают карточки с надписями: *Графическая информация, Видео информация, Текстовая информация, Числовая информация.*К ним присоединяются дети, вытянувшие карточки с видами той или иной информации.  **Индивидуальная работа по общему заданию.**    Ученикам демонстрируется задание, которое нужно выполнить индивидуально. Выполненный раньше всех ученик приглашается на демонстрацию, остальные сравнивают ответ со своим ответом.  Далее ученикам предоставляется вниманию правильный ответ.    **(И)**  Далее ученики анализируют следующее задание:    *Ученики в группах анализируют и озвучивают ответ с обоснованием. Далее учитель демонстрирует ответ.*    *Данное задание преследует цель активизировать мыслительную деятельность через анализ предоставленных терминов.*  *Тем самым, ученики выходят на тему и на цель урока.*  *После целеполагания учитель демонстрирует Цели обучения и связывает с сформулированными целями урока детьми.* | Интерактивная доска  Презентация |
| Стадия осмысления  10-15 мин.  (5 мин)  15-17 мин.  (2 мин)  17-20 мин.  (3 мин)  20-25 мин  (5 мин)  25-30 мин.  (5 мин)  30-38 мин  (8 мин) | **(Г) Далее ученики выполняют задания в группах.**  **Задания**  **1.** Запишите алгоритм действий ученика по дороге из дома в школу.   |  |  | | --- | --- | |  | **«Выйти из дома»**  1. Повернуть направо  2. Идти вперёд 2 шага  3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  5. Повернуть направо  6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  8. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  9. Повернуть направо  10. Идти вперёд 1 шаг |   После ученики в группах обсуждают свои недочеты.  После учитель объясняет теоретический материал, выделяя **ключевые слова.**  Далее идет инструктаж по оформлению блок- схемы, согласно требованиям оформления.    **(П)** После ученики закрепляют знание о видах алгоритмов с помощью интегрированного задания. (работа в парах)    Ученики меняются листами с ответами, учителем предоставляется ответ на задание, проводится взаимоценивание.  После проверки и оглашения результативности у учащихся, учитель приступает к следующим пунктам:   * Знакомство с игровой средой Scratch; * Демонстрация примеров. * Интерфейс Scratch и основы работы в нем   Будем знакомиться с интерфейсом Scratch постепенно, разбирать работу лишь того, что нам потребуется на текущий момент.  После того, как программа запустилась, перед нами появляется окно, в котором можно выделить три части (три столбца). В свою очередь каждый столбец состоит как бы из двух ячеек: верхней и нижней. Все ячейки разные и каждая из них предназначена для своей конкретной цели. Верхняя ячейка в первом столбце содержит восемь кнопок, которые называются **движение, контроль, внешность, сенсоры, звук, операторы, перо, переменные**. При включении одной кнопки все остальные выключаются. Включенная кнопка вся окрашивается в соответствующий ей цвет. При этом в нижней ячейке первого столбца появляются команды, связанные с включенной кнопкой.  У всех кнопок разные привязанные к ним команды. Попробуйте нажимать кнопки и посмотрите, как меняются команды в нижней ячейке.  На этом уроке нас будут интересовать только команды, связанные с кнопками **движение** и **контроль**.  Рассмотрим верхнюю ячейку второго столбца.  Здесь показаны свойства объекта, которым мы будем управлять (писать программы для него). Сейчас - это кот. Его имя написано в поле - *Спрайт1*.  Внизу мы видим три кнопки-вкладки — **скрипты**, **костюмы** и **звуки**. От того какая из них нажата, зависит ячейка внизу. Если нажата кнопка **скрипты**, то нижняя ячейка второго столбца покажет программы (скрипты) для объекта, который отображен в верхней ячейки. Сейчас нажата кнопка **скрипты** и мы видим пустую ячейку внизу. Это значит, что для кота пока нет никакой программы. Мы составим ее чуть позже. Кнопки **костюмы** и **звуки** позволяют настраивать и менять соответственно внешний вид объекта и издаваемые им звуки. Оставьте включенной кнопку **скрипты**.  Над холстом находятся две вот такие кнопки:  Когда для объектов (кота и других) будут составлены какие-нибудь скрипты (программы) на вкладке **скрипты**, то чтобы объекты начали их выполнять, надо нажать зеленый флажок. Чтобы остановить выполнение, надо нажать красный круг. Не забывайте останавливать свои скрипты!  **Первая программа**  Мы уже рассмотрели интерфейс достаточно, чтобы написать первую программу для кота. Чтобы программа запускалась при нажатии флажка, надо в ее начало поместить специальную команду, которая связана с кнопкой **контроль.** На ней написано и изображен зеленый флажок. Если взять эту команду, перетащить в поле скриптов и соединить с командой программа станет запускаться при нажатии на кнопку запуска.    Чтобы разорвать блоки, надо потянуть за нижнюю команду, чтобы переместить весь блок - за самую верхнюю. Попробуйте и затем верните все на место.  Сделаем некоторые выводы. Наш код даже не шагает, а просто прыгает на 10 точек вперед и останавливается. Конец программы. Хорошо бы было, чтобы он все- таки шагал и проделывал путь несколько больше. Самое первое, что может прийти в голову, — это увеличить количество шагов, например, до 100. Для этого надо в команде идти 10 шагов щёлкнуть по числу 10 и вписать в поле число 100.  Вместе с учителем дети набирают свою первую программу **«Прямая линия»**  **Самостоятельная работа (Квадрат)**  Составьте вот такую программу, испытайте (протестируйте) ее и попытайтесь объяснить, как она работает.  C:\Users\777\Desktop\Безымянный.png  После подробного объяснения задачи, учащиеся знакомятся с заданиями для самостоятельного выполнения.  Учитель совместно с учениками формулирует критерии оценивания.  Задачи для самостоятельного выполнения.  Самостоятельное выполнение заданий.  Оформление заданий, согласно заявленным требованиям.  При выполнении заданий проводится формативное оценивание выполненных заданий, по ранее сформулированным критериям оценивания. | Интерактивная доска.  Раздаточный материал  Учебник стр 76  Учебник стр 77 |
| Стадия рефлексии  38-40 мин.  (2 мин) | Подведение итогов. Выдача домашнего задания (Учебник, стр 81)  **Рефлексия** | Презентация |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |
| *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 были временные этапы урока?*  *Какие отступления были от плана урока и почему?* | *Используйте данный раздел для размышлений об уроке. Ответьте на самые важные вопросы о Вашем уроке из левой колонки.* | | |
|  | | |
| 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? | | | |