Мананкова Ольга Владимировна

Учитель информатики

КГУ «Общеобразовательная школа №30» акимата города Усть-Каменогорска

Восточно-Казахстанская область, г. Усть-Каменогорск

**Краткосрочный план открытого урока информатики**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел долгосрочного плана** | Рассуждаем и программируем | Класс 5 |
| **Тема урока** | В поисках истины: программирование игры «Угадай число» | |
| **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 Scratch | |
| **Цели урока** | **Все ученики смогут:**  Назвать основные, часто используемые блоки, из которых состоит код программы (не меньше 3х)  Перечислить команды в предложенном коде программы  Создать спрайт и назначить ему готовый код программы  **Большинство учеников смогут:**  Определить соответствие цвета и назначение блока  Словесно описать работу фрагмента программы  Выделить в программе структуру цикла, ветвления  **Некоторые ученики смогут:**  Разработать самостоятельно код программы для игры «Угадай число» | |
| **Критерии успеха** | Учащиеся  - различают и называют блоки программы  - объясняют назначение команд  - описывают словесно действия, предусмотренные кодом программы  - понимают смысл задания, выраженного словесно  - создают код программы по предложенному образцу  - могут внести изменения в код программы,  - самостоятельно создают программный код | |
| **Языковая цель** | **Лексика и терминология:** ветвление, условие, простое условие, составное условие, истина, ложь  **Словосочетания, необходимые для диалога/письма:**  Всегда, если; если то, иначе; спрайт выполнит действие; если выполняется условие;  **Полезные фразы:** программа содержит команды; в программе использованы блоки; на основе кода Scratch | |
| **Привитие ценностей** | Привитие общенациональной ценности **Мәңгілік ел:**  Трудом человек создает материальные и духовные ценности и одновременно совершенствуется сам. | |
| **Межпредметная связь** | Русский язык, математика, логика | |
| **Предшествующие знания по теме** | Ученики  - различают виды алгоритмов;  - называют элементы интерфейса программной среды Scratch  - определяют назначение основных блоков  - имеют представление о ветвлении, как структуре программы  - имеют представление о цикле, как структуре программы | |

**Ход урока**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Виды заданий, упражнений на уроке** | **Ресурсы** |
| **Начало урока (Этап I)** | | |
| **Организационный момент**  (К, Г)  2 мин | Приветствие учителя.  Создание коллаборативной среды на уроке: стратегия **«Круг добра».** Встанем в круг, пожелаем всем добра вокруг.  Учитель предлагает встать в круг, взяться за руки и по кругу передать доброе пожелание.  Деление на группы: **по цвету**  Прямоугольники, соответствуют блокам в Scratch (4 группы 3-4 человека). | «Круг добра»  images.jpg  Цветные прямоугольники |
| **Актуализация знаний, мотивация на учебную деятельность**  (К, Г, Д)  УМН: знание, понимание, применение, анализ  5-7 мин | Работа в группах: прием **«Чистая доска»** Задания: обвести команды Scratch, которые знают 🡪 называют понятие 🡪 назначение.  Оценивание: группа заполняет лист оценивания.  Данный вид работы используется с целью:  1.Определить уровень усвоенных знаний;  2.Подготовки к восприятию учебного материала, необходимого для создания игры «Угадай число».  У всех учеников останутся одинаковые команды, которые ещё не использовались.   * Как вы думаете, о чем будет программа? (О числе, которое случайным образом задумает спрайт, т.е. компьютер) * Сформулируйте тему урока: * **Программирование игры «Угадай число» (записать в тетрадь)** * Сформулируйте цель урока: * Разработать код программы для игры «Угадай число» * Знать новые необходимые команды * Правильно их использовать | Дифференцированные задания группам (Приложение 1)  Останется на доске    Лист оценивания:  Дескриптор:   1. Знаю команды ветвления 2. Знаю команды цикла 3. Определяю назначение 4. Умею создавать скрипт     (Приложение 2) |
| **Середина урока (Этап II)** | | |
| **Осмысление**  УМН: знание, понимание, анализ  7-10 мин | **Чтение и анализ блок-схемы**  Дифференцированные задания:  Группа 1. Прочтите блок-схему  Группа 2. Подумайте, какие команды будут использованы?  Группа 3. Как может быть организована команда: задумать случайное число?  Группа 4. Составьте словесный алгоритм для программы.  Ученики обсуждают в группах свои задания. Ответы оформляют на листах А4 в форме: схемы, кластера, пирамиды и т.д.  Выступает каждая группа: спикер. | **Блок-схема** (Приложение 3)  **Оценивание метод «Звезда»**  **-** за правильность  - за точность  - за понятность |
| **Физкультминутка**  3 мин | Капитан Краб «Разминка» | **Видеоролик**  <https://www.youtube.com/watch?v=CO0mUekg74U> |
| **Закрепление**  УМН: знание, понимание, применение  **Практическая работа**  15 мин  1 мин | **Самостоятельная практическая работа**  **Программирование игры «Угадай число»**  Ученик просмотрел видеоролик и выбрал свой путь достижения цели:  1.Пошаговое программирование: обращался к ролику 5 раз, 3 раза  2.Спрограммировал, проверил, сравнил с роликом фрагмент  3. Спрограммировал, проверил, оформил сцену, добавил своё.  **Оценивание «Лестница успеха»**  Ученики отмечают стикерами УМН на лестнице «Успеха» | **Видеоролик, созданный для учащихся учителем**  (Прилагается)  images (6).jpg  **Успешно спрограммировал, но обращался к ролику постоянно**  **Успешно спрограммировал**  **Успешно выполнил, оформил сцену** |
| **Конец урока (Этап III)** | | |
| **Рефлексия**  2 мин | **«Метод пяти пальцев» Л. Зайверта**    **«М»** (мизинец) – мысли, знания  - Что нового я сегодня узнал?  - Какие знания приобрёл?  **«Б»** (безымянный) – близость к цели.  - Что я сегодня сделал и чего достиг?         «**С»** (средний) – состояние духа.  - Каким было моё настроение, расположение духа?  - Что было связано с положительными эмоциями?  **«У»** (указательный) – услуга, помощь, сотрудничество.  - Чем я сегодня помог другим?  - Улучшились ли мои взаимоотношения с окружающими?         «**Б»** (большой палец) – бодрость, физическое состояние.  - Что я сегодня сделал для моего здоровья? | **«Метод пяти пальцев»**  images.png |
| **Домашнее задание:** | **Задание на выбор учащихся:** придумать загадку для команд, кроссворд 7 команд Scratch, придумать свою программу. | |

**Дифференциация разработки открытого урока**

Урок разработан с учетом использования метода дифференциации. Подготовительная работа (задания разного уровня) содержит материал, изученный ранее: команды Scratch, их назначение. Проводится анализ блок-схемы для программирования игры в Scratch. В процессе самостоятельной практической работы учащихся учитель выступает в роли консультанта. Практическая работа предполагает просмотр видеоролика, созданного учителем, с полным объяснением. Несколько вариантов выполнения: пошаговое, проверочное, дополненное. Домашнее задание выдано учащимся с учетом дифференциации, предлагаются задания на выбор.

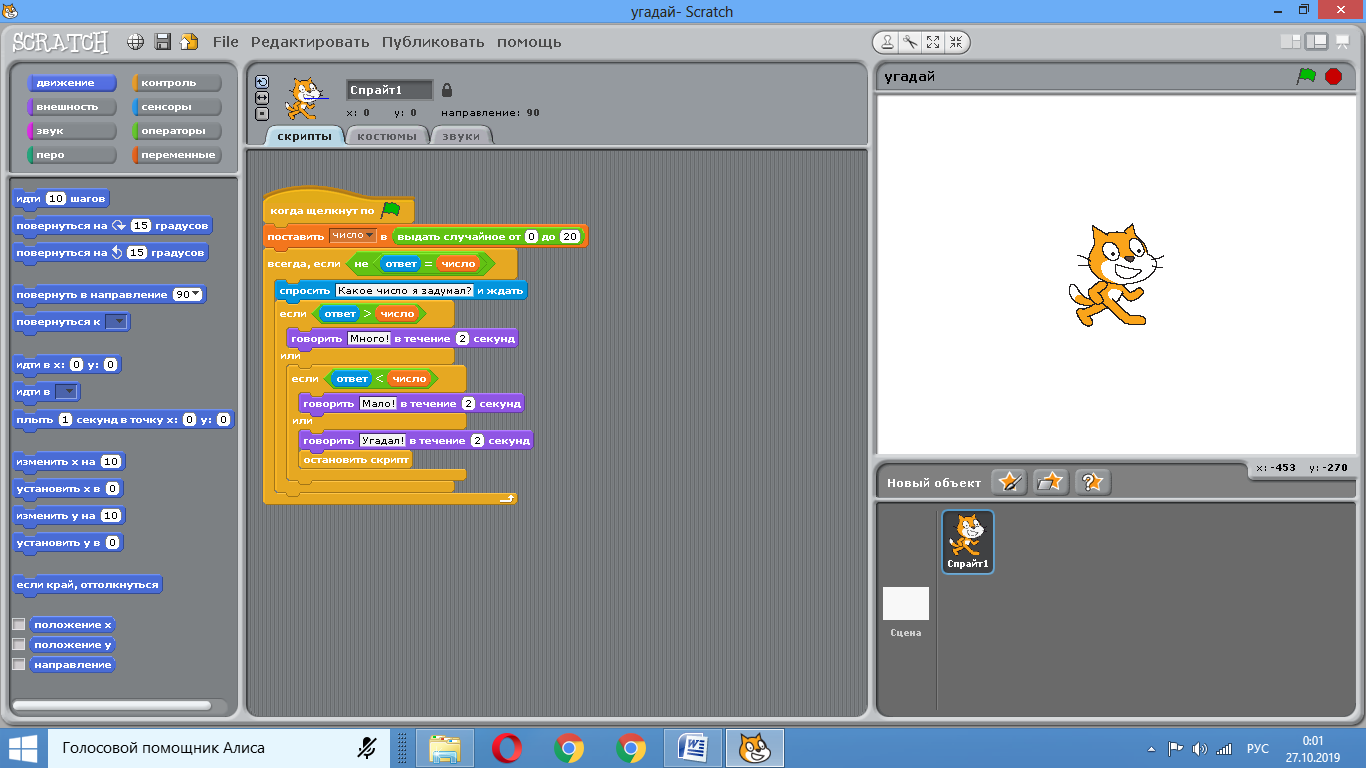
**Способы оценивания**

Каждый этап урока оценивается. Учитель использует формативное оценивание знаний, полученных ранее учащимися, методом «Чистая доска». Для учителя этот метод наглядно демонстрирует УМН, позволяет спланировать коррекционную работу. Ученики заполняют лист оценивания в группе. Для учителя важно, как ученик сам оценил свой УМ. Групповая работа с блок-схемой оценивается учащимися с использованием метода «Звезда», ученики внимательно слушают выступающих разных групп и раздают им «звёзды»: Для оценивания практической работы применяется метод «Лестница успеха» – отметка ученика своего УМД. Каждый ученик должен выполнить практическую работу и увидеть свой успех. Данный метод будет способствовать движению вперёд к знаниям и умениям, повышению учебной мотивации. Для рефлексии используется «Метод пяти пальцев» Л. Зайверта, ученик проанализирует не только свою работу на уроке, но и душевное состояние, спокойствие и уверенность в себе.

**Здоровьесберегающая технология**

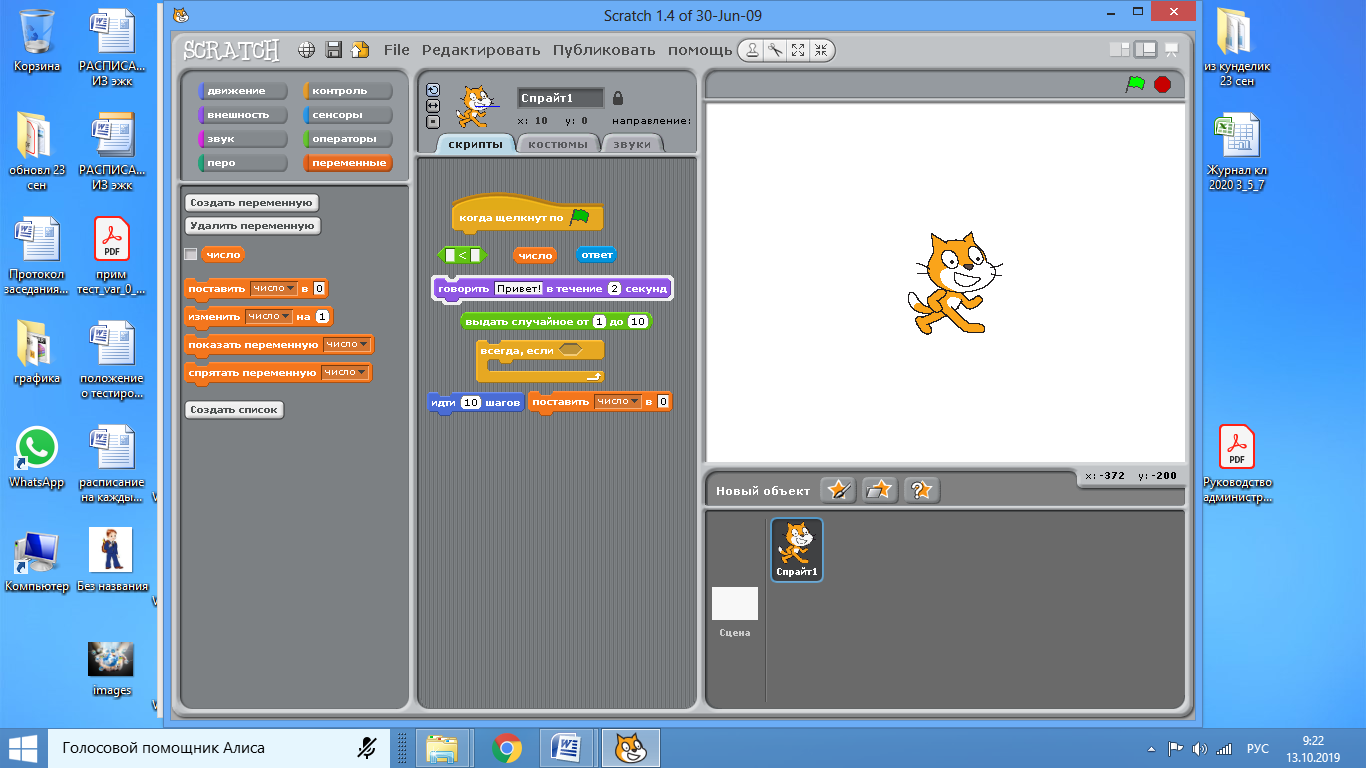
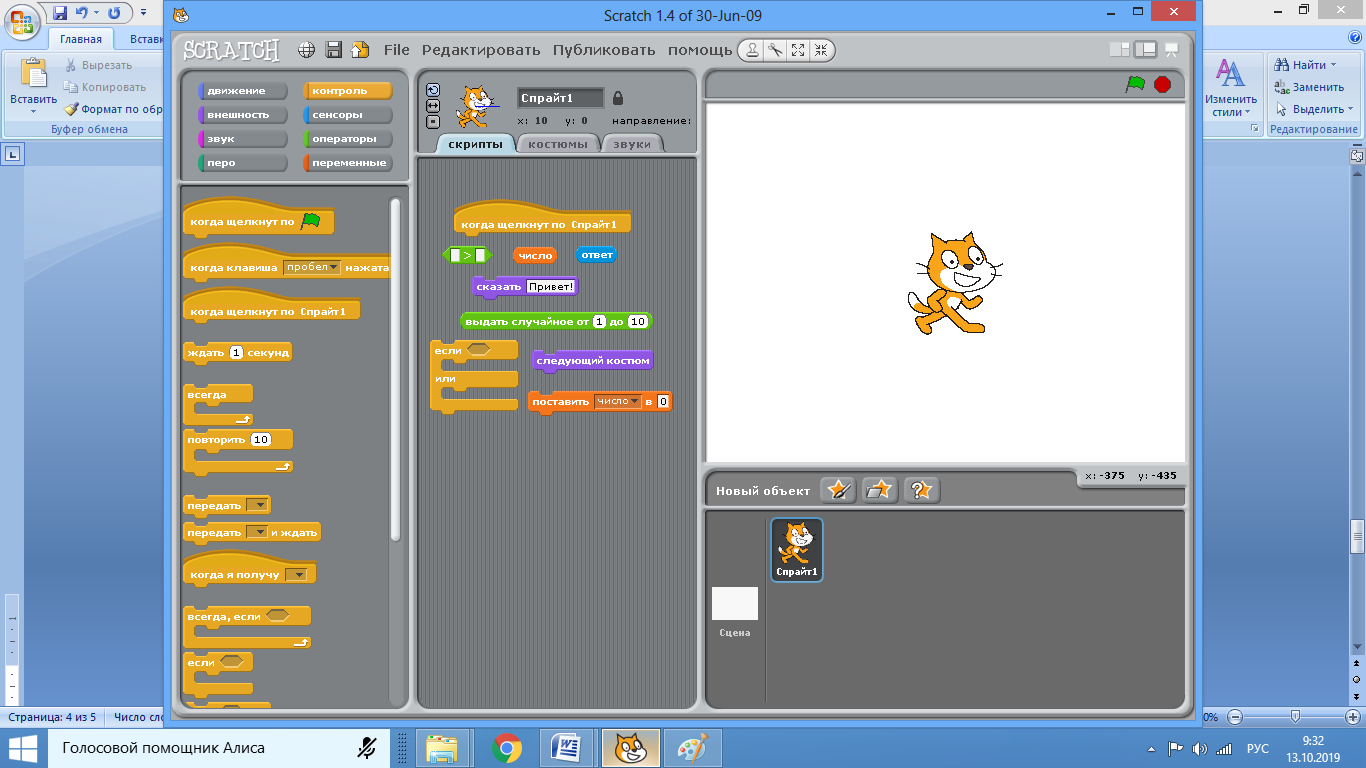
Урок выстроен с учетом соблюдения правил техники безопасности и санитарных норм, правил эргономичного использования компьютеров в своей работе. Проводится интересная минутка отдыха «Капитан Краб» с сопровождением видеоролика.

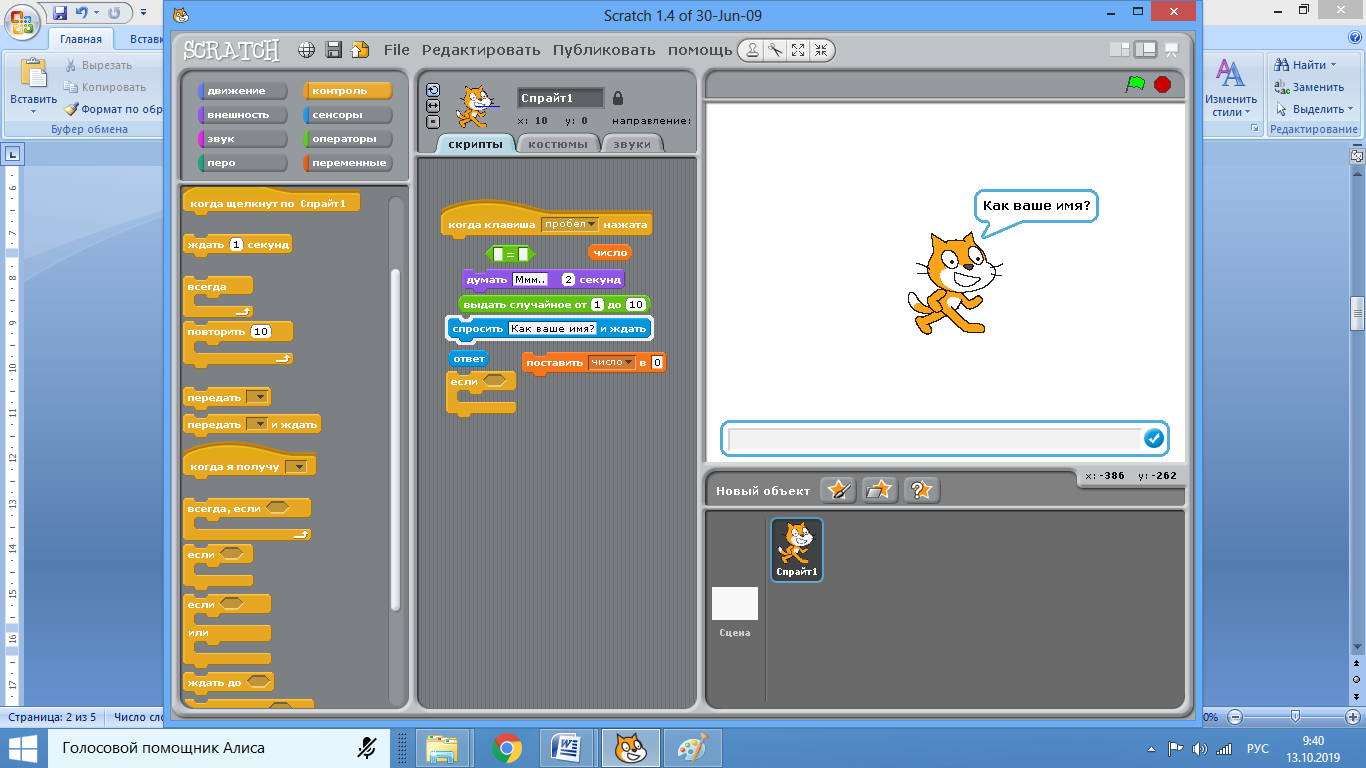
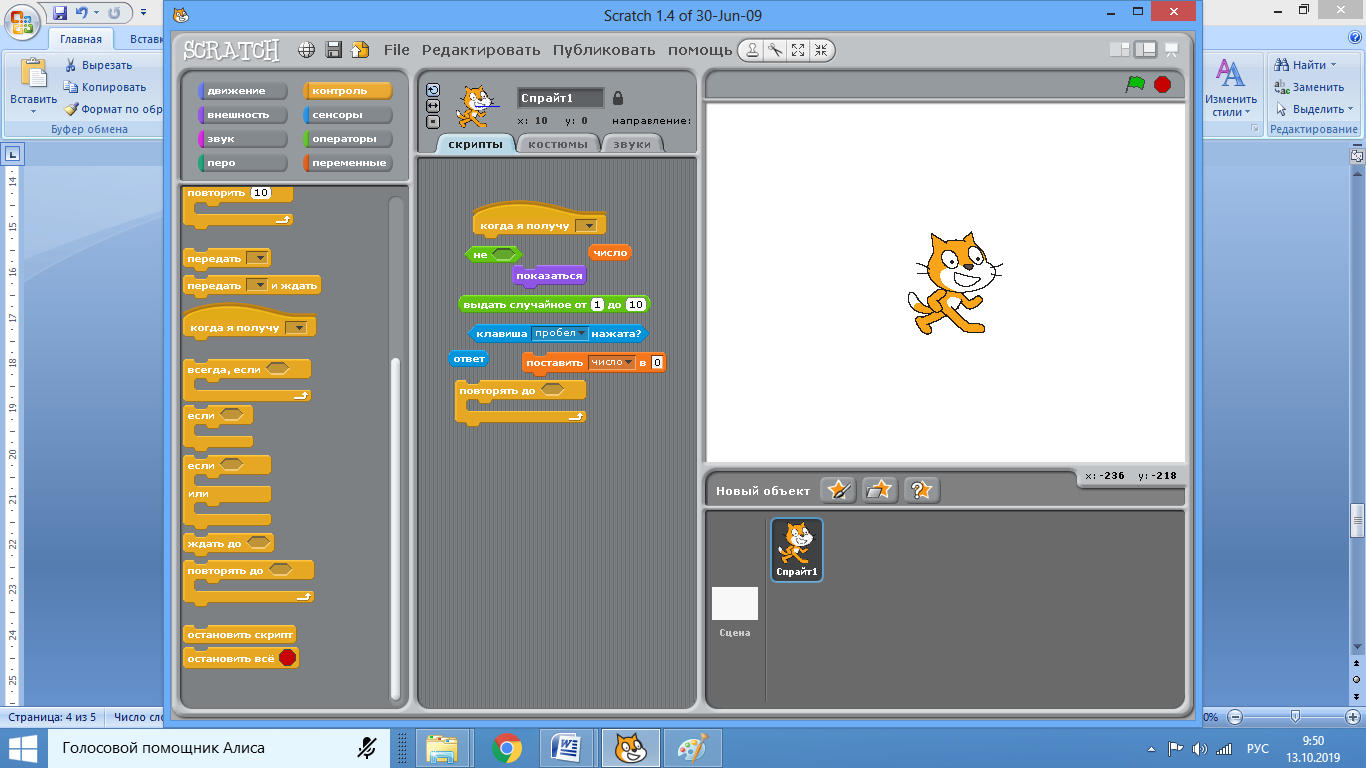
**Вывод:** активные методы и формы обучения, используемые в рамках открытого урока, позволили полностью реализовать поставленные цели. Результативность выполнения практической работы – 100%, ученики успешно спрограммировали игру «Угадай число». Учитель всех поздравил, а ученики поблагодарили за урок и видеоролик, приготовленный учителем для практической работы. Слышать слово «Спасибо» от учеников – это высшая оценка для каждого увлеченного своей профессией «Педагог».



Приложение 1

Задания для метода «Чистая доска»





Приложение 2

Лист оценивания для группы

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Дескриптор | | | | |
| ФИ ученика | Знаю команды ветвления  1 балл | Знаю команды цикла  1 балл | Определяю назначение команд  1 балл | Умею создавать скрипт  1 балл | Всего баллов |
| 1 Сущенко Иван |  |  |  |  |  |
| 2 Касымханова Алуа |  |  |  |  |  |
| 3 Касенов Алишер |  |  |  |  |  |
| 4 Рыспекова Зарина |  |  |  |  |  |



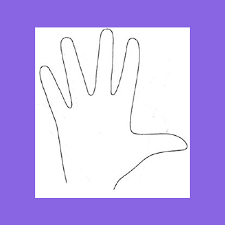
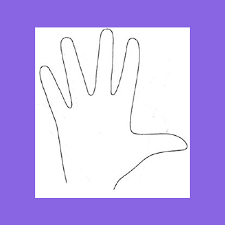
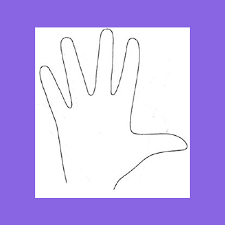
«Лестница успеха»

**Успешно спрограммировал, но обращался к ролику постоянно**

**Успешно спрограммировал игру**

**Успешно выполнил работу и оформил сцену**

Для рефлексии метод «Пять пальцев»



Приложение 3

