

Технологическая карта урока: информатики

Учитель: Можара Оксана Леонидовна

Класс: 5 класс

Дата проведения: 11 апреля 2018 года

Тема урока: Язык программирования Scratch. Ящик «Управление»

Место урока в теме : Программирование на Scratch.

Тип урока : комбинированный

Цель урока (для учителя): цели урока как формирование элементов блока личностных УДД

-формирование осознанного уважительного и доброжелательного отношения к человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;

цели урока как формирование элементов блока регулятивных УУД:

-умение самостоятельно планировать пути достижения целей;

-умение оценивать правильность выполнения учебной задачи;

-умение корректировать свои действия в случае несоответствия с эталоном продукта;

цели урока как формирование элементов блока УУД познавательной направленности

общеучебные

-умение выбрать нужную информацию;

-умение оценивать свою работу и работы других групп;

-развитие эстетического вкуса, художественного мышления;

-логические

-выбор оснований, критериев для отбора информации, создание логически построенного анимированного проекта;

цели урока как формирование элементов блока коммуникативных УУД

-умение организовывать сотрудничество с учащимися и педагогом.

Цель(для обучающихся): Успешное выполнение практической работы.

Задачи урока: создание анимированных проектов;

анализ представленной информации по критериям;

формирование интереса к творческим работам;

развитие умения учащихся работать в группе;

развитие логики, аналитических способностей и творческого потенциала при создании проекта;

закрепление знаний учащихся о Scratch.

Ожидаемые результаты:

Личностные результаты

-знание о языке программирования Scratch,

-формирование целостного мировоззрения, учитывающего творческие и логические способности;

-формирование коммуникативной компетентности,

Метапредметные результаты

регулятивные

- умение определять цели и задачи в познавательной деятельности;
- умение планировать пути достижения цели, выполнять задание согласно условиям;
- владение основами контроля и самоконтроля познавательной деятельности;

коммуникативные

- умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение

предметные результаты:

- развитие эстетического видения мира;
- развитие ориентации в нравственном пространстве культуры;
- осознание значения логики и программирования в создании проектов;

Приобретаемые навыки детей:

Аналитические навыки

- формируются навыки классификации информации, умения выбирать нужную информацию

Творческие навыки

- применение знаний о программировании на практике;

Коммуникативные навыки

- умение отстаивать свое мнение в группе;

Социальные навыки

- умение оценивать свою деятельность в группе, деятельность группы и деятельность других групп;

Оборудование к уроку:

для учителя – компьютер, проектор, мультимедийная презентация, практическая работа на листочках;

для учащихся – задания для работы в группе, компьютеры.

Этап урока	Задачи этапа	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты		
				Личностные	Метапредметные	Предметные
Организационный 1 мин	Рассадить учащихся по группам	Отмечает отсутствующих, проверяет готовность групп к работе	Проверяют готовность к уроку, наличие необходимых материалов в группе		определять и осознавать цели учебной деятельности.	
Мотивационно-целевой этап	Организовать повторение информации	Вопросы на повторение	Воспроизводят в устной форме известные	участвовать в коллективном обсуждении	определять и осознавать цели учебной деятельности	

5 минут	<p>прошлого урока</p> <p>вызвать интерес к теме урока;</p>	Беседа	<p>сведения.</p> <p>Обдумывают информацию</p> <p>Выдвигают предположения, ставят проблему, намечают цель урока</p>	<p>проблемы, интересоваться чужим мнением и высказывать свое.</p>		
<p>Технологический этап</p> <p>14 минут</p>	Выполнение практического задания – создание анимированного проекта	Следит за работой в группах	Выполняют практическое задание	<p>формирование эмоционально-ценностного восприятия</p>	<p>научатся составлять план действий,</p> <p>научатся вносить необходимые коррективы в свою деятельность, в деятельность группы;</p>	научатся высказывать свое мнение

Оценочный этап 7 минут	Повторение материала, оценивание проектов	Помогает учащимся, следит за работой групп	Составляют программу на компьютере, оценивают проекты	научатся обмениваться мнениями в паре, понимать позицию партнера; согласовывать свои действия с партнером;	научатся основам контроля и самоконтроля познавательной деятельности	увидят информацию о других анимированных возможностях
Контрольный этап 8 минут	Повторение материала	Учитель по критериям вместе с группой оценивает проект	Внимательно слушают, советуются в группе.	научатся обмениваться мнениями в паре, согласовывать свои действия с партнером;		повторят информацию о возможностях программы
Аналитический 5 минут	Выполнить рефлексию урока	Наблюдает	Отвечают на вопросы структуры		Научатся проводить рефлексию и на основе этого составлять план следующих действий.	
Домашнее задание	Запись домашнего задания, уборка рабочего места	Учитель объясняет домашнее задание			Научатся планировать деятельность	

Ход урока:

Организационный этап Учащиеся входят в класс и рассаживаются по группам (2 человека в группе). На столах у каждой группы необходимые материалы: тетради, учебные принадлежности и задания практической работы.

Мотивационно-целевой этап урока. Учитель приветствует учеников и начинает урок.

- Здравствуйте, ребята и уважаемые гости! Сегодня на уроке мы говорим о системе программирования Scratch. Тема нашего урока «Язык программирования Scratch, знакомство с ящиком «Управление ». Главная цель: обобщить знания по предыдущих блоков и применить их при разработке проектов. Но прежде, чем мы приступим к работе, давайте оценим свое настроение и настроим на работу.

Учитель проводит рефлексию настроения. Учащимся раздаются стикеры в виде смайликов, которые они распределяют в соответствующие сектора «рефлексивной мишени».

Повторение информации:

- Что называют алгоритмом?
- Какие вы знаете виды алгоритмов?
 - Какие команды Scratch организуют ветвящиеся и циклические алгоритмы?
 - Что будет делать спрайт в этом скрипте?
 - Каким образом нужно изменить этот скрипт, чтобы кот двигался постоянно?
 - Определите, что происходит в этом скрипте?
 - Измените данный скрипт так, чтобы кот при касании с мышкой менял свой цвет.



Как вы считаете, к какому типу алгоритмов относится данная конструкция? Докажите свои утверждения

Учитель: «У каждой группы свой вопрос. Каждый ученик группы проговаривает свой ответ на вопрос за 30 секунд, заканчивая по звуковому сигналу. После того, как каждый участник группы проговорит свой ответ, в команде за 30 секунд обсуждают все ответы и приходят к выбору правильного решения. Деятельность ограничена по времени. После звукового сигнала таймера обсуждение заканчиваем».

Учитель включает таймер с помощью гиперссылки на 30 секунд. Проговаривает ответ ученик № 1. Звучит сигнал таймера. Ученик № 1 передает вопрос ученику № 2. За 30 секунд он проговаривает свой ответ. Далее передает вопрос ученику № 3 и т.д. Когда каждый ученик проговорил ответ, включается таймер на 30 секунд, для обсуждения правильного ответа в группе.

Учитель: « Встают ученики из каждой группы. Озвучивают ответы. Начинаем с первой группы. Ученик читает только ответ».

Ученики озвучивают ответы на вопросы. Учитель каждый ответ учеников должен похвалить.

Учитель: « На все вопросы ответили правильно. Молодцы! О чем же сегодня мы будем говорить? Что нового узнаем сегодня на уроке?»

Ученики делают предположения, учитель их выслушивает, старается наводящими вопросами подтолкнуть к теме урока.

Учитель: «- А теперь проверим себя, как мы можем это делать на практике. Ваша задача создать проект «Летучая мышь». Главная идея данного проекта – составить скрипт так, чтобы движение летучей мыши происходило с помощью управляющих кнопок. Подумайте, как это можно реализовать?».

Технологический этап.

Шаги данного этапа прописаны в практической работе. На данную работу вам дается 6 мин.

Задание 3.1

1. Создайте новый проект.
2. Добавьте спрайту 4 костюма балерины. Удалите лишние.



ballerina-a



ballerina-b



ballerina-c

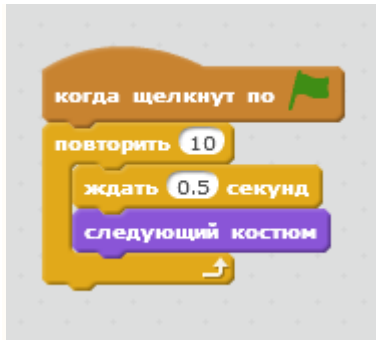


ballerina-d

3. Добавьте фон сцены из библиотеки.



4. Создадим анимацию танца балерины с помощью повторения и смены костюмов.

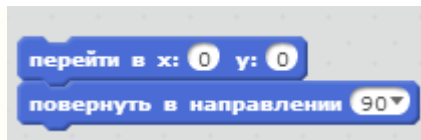


Задание 3.2

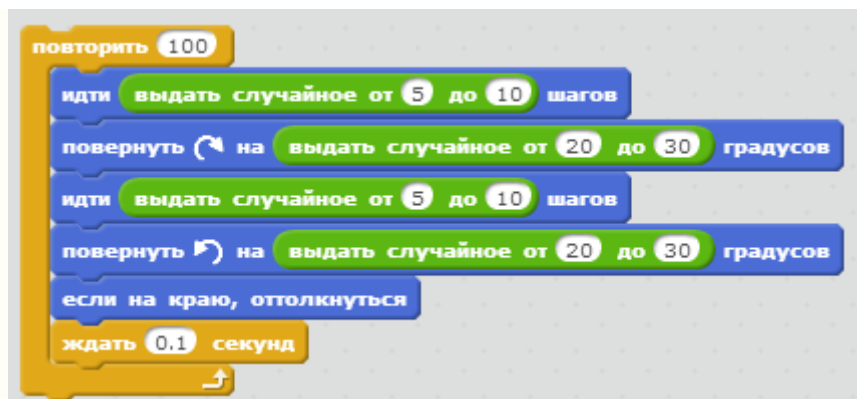
1. Создайте новый проект.
2. Выберите для спрайта костюм морской звезды.
3. Выберите морской фон для сцены.
4. Создадим анимацию движения морской звезды в произвольном направлении.

Для этого:

- Добавим команду "Когда щелкнут по флажку"
- Зададим начальные значения (положение морской звезды и ее направление)



- В цикле повторим много раз (например 100) последовательность шагов движения и поворотов. Добавим команду ждать 0,1 секунд, для того чтобы действия происходили не мгновенно.



5. Откройте доступ к вашему проекту, нажав на кнопку "Поделиться"

6. Сохраните проект под названием "Море"

Оценочный этап.

Обсуждение выполненной практической работы.

К интерактивной доске выходит один из учащихся, запускает свой проект и рассказывает, почему именно это задание он выбрал, и как его реализовал. Таким образом, демонстрируют свои (разные) проекты еще два - три ученика.

- Я вижу, что из вас получатся неплохие программисты, и, может быть, кто-нибудь в будущем создаст свою игру, которая станет популярной на весь мир!

Контрольный этап.

Взаимоконтроль.

- А теперь оцените работу соседа по 5 критериям, которые видите на доске. За каждый пункт – 1 балл. Количество баллов и есть ваша оценка.

Критерии оценивания:

1. Выбранный спрайт соответствует заданию.
2. Число добавленных костюмов достаточно для анимирования спрайта.
3. Фон сцены соответствует заданию.
4. Все управляющие клавиши работают правильно.
5. Все условия задания полностью реализованы в проекте.

Аналитический этап.

- Подводя итог нашего занятия, я бы хотела вам предложить следующую работу. На столах у вас лежат бумажные ладошки, подпишите их. Ваша задача на каждом пальце описать свои эмоции от урока.

Мизинец – Какие знания, опыт я сегодня приобрел?

Безымянный – Что я сегодня делал и чего достиг?

Средний – Каким было мое преобладающее настроение, состояние духа?

Указательный – Чем я сегодня помог, чем порадовал или чему способствовал?

Большой– бодрость, физическая форма.

(Присутствующим гостям также предлагается заполнить рефлексивный журнал)

- А домашним заданием будет следующее: добавить к своему проекту три дополнительных эффекта анимации, разместить проект на форуме и оценить друг друга. А я, в свою очередь, оценю вас и результаты сообщу на следующем занятии.

Спасибо за урок, ребята!