**ТУЯКПАЕВА Мария Газизовна,**

**Зоя Космодемьянская атындағы №23 мектеп-лицейінің информатика пәні мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМА**

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели обучения в соответствии с учебной программой** | 2.4.1.1 Реализовывать алгоритм ветвления;   * + - 1. Организовать управление спрайтом с клавиатуры;       2. Организовать текстовый диалог между персонажами. |
| **Цели урока** | Придумать сказку, реализовать алгоритм управления спрайтами и диалог между персонажами в среде;  Программирования Scratch. |

Ход урока

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап урока/**  **Время** | **Действия педагога** | **Действия учеников** | **Оценивание** | **Ресурсы** |
| **Вызов**  **Начало урока**  **1-7 минут** | Организационный момент. Приветствие учащихся.  **Актуализация знаний. (Диалоговая форма работы, Формулирование темы урока)**  –Вы любите смотреть мультфильмы? (Ответы учащихся.)  **–** Я предлагаю посмотреть фрагмент мультфильма «Новогодняя песенка Деда Мороза», в котором все персонажи сделаны из пластилина.   * Как оживают пластилиновые персонажи в этом мультфильме? (Каждое движение героя фиксируют с помощью камеры и выполняют видеомонтаж.)   А теперь посмотрим фрагмент мультфильма «Сәби.Санамақ».   * Подумайте, как создан этот мультфильм. (Создан с помощью компьютера.) * Вы хотели бы научиться создавать мультфильмы? * А вы знаете, как это сделать? * Давайте вместе попробуем в этом разобраться. * Какова же цель нашего урока?   Учащиеся формулируют цель урока. (Предполагается: Создать мультфильм в программе Scratch.) | Приветствуют учителя, желают друг другу хорошей работы, проверяют готовность к уроку. В ходе диалога определяют тему  и цели урока. Смотрят фрагмент мультфильма.  Обсуждают возможности анимации | Оценивание готовности к уроку | Видеоhttps://youtu.be/BejHZaFgAuw  или видеоhttps://youtu.be/2aZN740nOOE |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Осмысление**  **Середина урока**  **8-13 минут** | * Можно ли создать мультфильм на бумаге? * Что нам для этого понадобится? (Блокнот, карандаш.) Раздать карточки с рисунками. * Кто или что может быть героем мультфильма? * Как они передвигаются? | | | Отвечают на вопросы | | Оценивание навыков мышления, рисования. Взаимо-оценивание | | Интерактивная доска.  Компьютеры. Среда програм-мирования Scratch |
| **14-19 минут** | **( Работа с учебником, Комментированное чтение и обсуждение)** Рассмотреть, обсудить алгоритм создания мультфильма в среде Scratch.**Этап1.** Определить тему и вид сказки. Подобрать героев сказки, сюжет,  план сказки. Продумать оформление сказки, начало и концовку | | | Комментируют, обсуждают алгоритмы выполнения прак-  тической работы | | Оценивание  в ходе диалога | |  |
| **20-21 минут** | **Физ.минутка.** Минутка активного отдыха | | | Выполняют гимнастические упражнения | | «Молодцы!» | | https://youtu.be/0OzABZ8BPi4 |
| **22-26 минут** | Разобрать с учениками каждый пункт алгоритма с пояснением, почему задана команда **ждем(2)секунды** | | | Применяют команды блока | | Формативное оценивание | |  |
| **28-33 минут** |  | **Критерии** | **Дескрипторы** | | **ФО** |  | **Внешний вид** (**Внешность**), **Управление** | практических навыков работы в Scratch |  |
| Применение команд создание  диалога | В алгоритме правильно применяет команды блока **Внешность** при  создании диалога | |  |
| Умение применить команду **ждать ()секунд** | Знает и правильно применяет команду блока **Управление** | |
| **34-35 минут** | **(Работа с учебником)**  **Задание рубрики «Знание и понимание», Работа с электронным приложением.** Найдите условие в отрывке:  «Оно сказало: "Я превращу эту землю в зелёный лес". Так и случилось. Если бы дерева не было, то земля бы засохла».  (**Ответ:** ЕСТЬ ДЕРЕВО? Или БЫЛО ЛИ ДЕРЕВО?) | | | Читают сказку и находят в тексте условие | | «Молодцы!» | | Электронное приложение, интерактивная доска |
| **36-42 минут** | **(Практическая работа за ПК, Учебник) Задание рубрики «Знание и понимание».**  **Примечание:** по мотивам сказки можно составить алгоритмы для спрайтов **Дуб** и **Черепаха**. Проверить последовательность их создания можно при выполнении заданий №3,4 в электронном приложении. | | | Изучают применение алгоритмов с разными видами ветвления | | Оценивание умений выделить главное взаимооце-нивание | | Интерактивная доска. Компьютеры. Среда программирования Scratch |
| **Рефлексия**  **Конец урока**  **43-45 минут** | **Подведение итогов. Рефлексия «Выберите рисунок своего настроения и эмоционального состояния».** | | | Выбирают рисунок своего эмоционального состояния | |  | | Интерактивная доска,  стикеры |
| **Домашнее задание:** §13. Придумайте свою сказку, используя «План работы над собственной сказкой» | | | Записывают домашнее задание. Слушают рекомендации учителя | |  | |  |