**Мергенбаева Айслу Халыковна,**

учитель информатики,

средняя общеобразовательная школа №23,

ЗКО, г. Уральск

**Реализуем сценарий**

Раздел V. Создание компьютерной игры

(6- класс)

|  |  |
| --- | --- |
| **Раздел V.** | Создание компьютерной игры |
| **Урок:** | Реализуем сценарий |
| **Цель обучения** | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования  6.3.3.1– находить и исправлять ошибки в программе |
| **Цель урока** | Формировать знания о способах реализации сценария игры в игровой среде программирования.  Учить разрабатывать общий алгоритм реализации сценария игры  Формировать умение реализовать на практике общий алгоритм игры |
| **Ожидаемые результаты** | ***1-й уровень усвоения. Все ученики знают*** ответы на вопросы «Думаем и обсуждаем»  ***2-й уровень усвоения. Большинство учащихся*** знают ответы на вопросы «Анализируем и сравниваем» и «Выполняем в тетради» из учебника.  ***3-й уровень усвоения. Некоторые из учеников*** могут на практике выполнить задания рубрик «Выполняем на компьютере» |
| **Привитие ценностей** | ***Сотрудничество:*** включает в себя развитие теплых отношений во время групповой работы, формирование навыков сотрудничества и развитие конструктивного подхода, умение критически мыслить при выстраивании взаимоотношений. |
| **Межпредметные связи** | Математика |
| **Предварительные знания** | Команды игровой среды Scratch. Этапы разработки игры |
| **Используемые ресурсы** | Учебник, индивидуальная тетрадь ученика, книга для учителя, интерактивная доска, компьютеры, слайды, оценочный лист. |
| **Оценивание результатов** | 1-й уровень усвоения – «удовлетворительно»; 1-й и 2-й уровни усвоения – «хорошо»; 1-й, 2-й и 3-й уровни усвоения – «отлично» |

|  |
| --- |
| **Этапы, виды работы, ход урока, деятельность учителя и учащихся** |
| **ЭТАП I** |
| 1. **Организационный момент (2мин.)**   Приветствие учащихся.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Лист оценивания** | | | | | | Ф И О  **Максимальный балл – 12.** | «Он-лайн тест»  **Максимальный балл – 4.** | «Думаем и обсуждаем»  **Максималь**  **ный балл – 4.** | «Выполняем на компьютере» | ИТОГО | | Ресурсы | https://b.socrative.com/login/student/ | https://learningapps.org/display?v=p4mj7tevt19 | Scratch 2 |  | | Критерий оценок | t≥90 = 4 балл  80≥t≥70=3 балл  60≥t≥50=2 балл  40≤t=1 балл  40≥t=0 балл | 1≤R≤2= 4 балл  3≤R≤4= 3 балл  5≤R≤6= 2 балл  7≤R≤8= 0 балл | 1. Блок-схема -1 балл 2. Персонаж -2 балл 3. Скрипт -2балл | 6-7 = «удов»  8-10= «хорошо»  11-12= «отлично» |  1. Деление на группы с помощью мобильного телефона (2 мин)   Раздача «Листов, оценивания» Знакомство с критериями оценки.   1. Проверка уровня подготовки домашнего задания (5 мин) <https://b.socrative.com/login/student/> 2. Побуждение интереса к новой теме, создание проблемной ситуации (3мин) |
| **ЭТАП II** |
| - Алгоритм реализации любой игры начинается с описания набора действий каждого игрового объекта в строгой последовательности шагов.  - Так как вы уже знакомы с понятием алгоритма, далее мы продолжим работу описания алгоритма компьютерной игры.  (Общий алгоритм реализации сценария игры) (1мин)    **Задание рубрики «Анализируем и сравниваем» Демонстрация скретча «Путешествие в мой любимы город»**    **Задание рубрики «Думаем и обсуждаем» (4 мин)**  <https://learningapps.org/display?v=p4mj7tevt19>     1. **Физкультминутка** (1 мин) 2. **Выполнение практических заданий** (15 мин) 3. Выполняют задания на компьютере (Групповая работа) 4. Обмениваются мнениями, используя стратегию «Продолжим мысль» ученики по очереди демонстрируют свои проекты классу. |
| **ЭТАП III** |
| **Обратная связь** (2 мин)  **Заключение:** (1мин)  **Домашнее задание** (2мин)  Выполнить в индивидуальной тетради задания из рубрики **«Выполняем в тетради»** по теме $22 |