Автор: Танжарбай Нургул Жолдыбаевна
Предмет: Информационно-коммуникационные технологии/Информатика
Класс: 6 класс
Раздел: Компьютерная графика
Тема: Рисуем сцены и персонажей

Цели обучения (ссылка на учебную программу):	6.3.2.1 – поэтапно разбирать решение задачи
Цели урока:	Создает блок-схему для подсчета баллов.
Языковые цели:	Учащиеся смогут: • описывать блок-схемы для организации подсчета баллов; Полезные фразы: • Для подсчета баллов необходимо … • Время в игре нужно для … • Чтобы выиграть в игре персонажу необходимо …
Критерии успеха:	Объясняет, как определить победителя в игре. Объясняет логику алгоритма для подсчета баллов. Объясняет взаимосвязь между временем и баллами в игре
Привитие ценностей:	Сотрудничество, взаимоуважение
Навыки использования ИКТ:	Использовать ИКТ
Межпредметная связь:	Учебные предметы, для которых можно сделать игру
Предыдущие знания:	Понятие алгоритма, этапы решения задач

Ход урока

Этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока	1. Актуализация знаний Приветствие учащихся. Повторение и актуализация знаний. Своя игра «Блок-схема». Определение победителя. Обсуждение вопроса: С помощью чего был выявлен победитель игры? 2. Парная работа Обсудите и определите взаимосвязь между понятиями: • баллы, • время, • количество попыток. Ответьте на вопрос: что необходимо знать, чтобы подсчитать баллы? Количество правильных ответов, количество всего баллов. Обсуждение с учащимися фрагмента словесного алгоритма. 1. Вывести вопрос 2. Ввести ответ 3. Если ответ = правильный ответ, то результат = результат + 1	
Середина урока	3.Практическая работа Задание 1. В паре создайте алгоритм для подсчета баллов для предыдущей игры и представьте его в виде блок-схемы. Индивидуальная работа Измените, алгоритм вашей игры таким образом, чтобы в ней велся подсчет баллов. Составьте блок-схему. Для дифференциации предложите учащимся составить блок-схему для прохождения игры за три попытки (цикл). Демонстрация работ учащихся, взаимооценивание.	
Конец урока	4. Подведение итогов. Как выявить победителя в игре? Что необходимо выполнить для того чтобы дать несколько попыток для прохождения игры? Какой алгоритм (линейный, ветвления или циклический) подходит для подсчета баллов в игре?	
Рефлексия	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.	