Автор: Юртов Михаил Сергеевич
Предмет: Информационно-коммуникационные технологии/Информатика
Класс: 6 класс
Раздел: Как разрабатываются компьютерные игры
Тема: разрабатываем сценарий игры

Цели урока	Учащиеся умеют: • представлять алгоритм в виде блок-схем; • составлять схему к решению задачи.

Ход урока

Этапы урока	**Запланированная деятельность на уроке**	**Ресурсы**
Организационный момент (10)	Учащимся предлогается сценарий игры «Камень. Ножницы. Бумага» В парах составляют словесный алгоритм игры. (в двух словах объясните что такой словесный алгоритм, если ученик не понимает) Критерии оценивания: - Сославляет по шаговое выполнение игры; - Использует команду «если»; - ... Учителю - обсудить с учащимся критерий оценивания и дополнить при неооходимости. Попросите учащихся продемонстрировать их друг другу. ФО: взаимооценивание по критерии обучения Ознакомление с целями и критериями обучения. Выявления темы урока.	блок-схема линейногоалгоритма.jpg
Ознакомление с новым материалом (15)	Учитель ознакомит учащихся с графическим способом представления алгоритмов. На примере объясняет назначение каждого блока: Начало/конец Ввод/вывод данных Действие Условие Учащимся предлогается привести несколько жизненнных примеров на виды алгоритмов: линейный, разветвляющийся и циклический.	
Закрепление материала (10)	Парная работа. Учащимся предлогается несколько тем для составления сценария игры с использованием блок схем. Темы: - игра "Тенис" - игра «Космос» - игра «Танки» ФО: результаты практической работы, комментарий учителя Дифференциация: все учащиеся выполняет задание, некоторые сославляют блок схему для выбранной игры. Демонстрация учащимися составленных блок-схем и объяснение ответа. Оценивание: взаимооценивание работ по сложности алгоритма.	
Рефлексия (5)	Error: Image type unknown 5dbfca1004dd5.png	