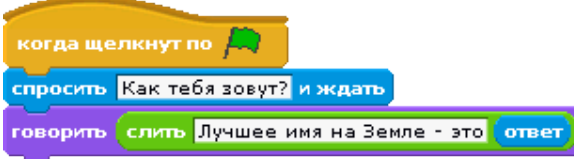


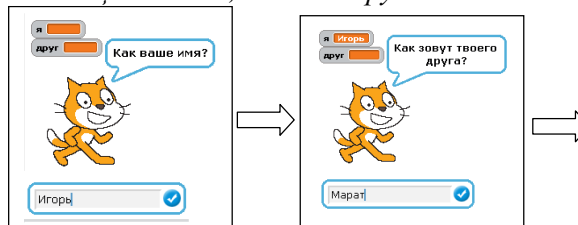
Тема урока: Строковые константы и переменные. Операции со строками		
Дата:	Имя учителя:	
	Количество присутствующих:	отсутствующих:
Цели обучения, которые помогают достичь данный урок	Изучить стандартные функции по работе со строковым типом данных Изучить типы переменных	
Цели урока	сформировать навыки самостоятельного решения жизненных проблем, работая над собственным сюжетом	
Критерий оценивания	Создают свой сюжет, используя линейный алгоритм Создают свой проект, используя дополнительные операторы среды программирования	
Привитие ценностей	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Уважение: включает в себя развитие теплых отношений во время групповой работы</li> <li>2. Академическая честность: уважение идей и мыслей других людей, заключающееся в соблюдении принципов академической честности.</li> <li>3. Обучение на всю жизнь</li> </ol>	
Языковая цель	<b>Предметная лексика и терминология</b> Сцена, спрайт, скрипты, переменная, костюм, блок-схема, алгоритм	
Межпредметные связи	«Изобразительное искусство», «Рисование»	
<b>План</b>		
Этапы урока	Запланированная деятельность	Ресурсы
Начало урока 5 мин	Организационный момент. Деление на пары с помощью онлайн генератора	<a href="https://castlots.org">https://castlots.org</a>
Середина урока	<p><b>Работа в парах.</b> Младший брат Рамины учится в начальном звене. Ему трудно учить математику. Рамина умеет программировать и решила написать программу для своего брата. Эта программа будет обучать таблице умножения и проверять полученные знания. Сначала пусть программа спросит у пользователя его имя, а затем сообщит, что у него очень красивое имя. Например,</p> <p>Программа может выглядеть примерно так:</p> 	

*Обсуждение в парах.*

- Объясни каждую строчку программы.
- А как сделать так, чтобы программа писала "Очень красивое имя у тебя, Айдар"?

*Объяснение учителя.* Во время работы этой программы была выделена область в оперативной памяти, которую называли "ответ". В этой программе "ответ" - это имя переменной. Учитель раздает определение основных объектов.

*Работая в паре, создайте программу, которая спросит имена двух пользователей и сообщит о том, что они друзья.*



Приложение 1

*Обсуждая в паре, ответьте на вопросы:*

1. Сколько переменных в этой программе?
2. Как они называются?
3. Чему равны значения переменных в этой программе?
4. Как добавить пробелы между словами "Игорь", "Марат" и союзом "и"

**Индивидуальная работа на компьютере.**

1. Создайте программу "Комплимент".

Введите имя: **Беркаир**

Введите фамилию: **Ерболов**

Введите место проживания: **Караганда**

Сообщение на экране: Город Караганда известен тем, что в нем живет замечательный человек БеркаирЕрболов

2. Создайте программу "Гурман". Данные, которые вводит пользователь, выделены полужирным шрифтом:

Как называется Ваше любимое первое блюдо: **суп**

Как называется Ваше любимое второе блюдо: **манты**

Как называется Ваше любимое третье блюдо: **компот**

Сообщение на экране: Ваш любимый обед: суп, манты, компот

Приложение 2

<https://castlots.org/razdelit-na-gruppy/>

### Работа в группе. Деление на группы.

Мы продолжаем помогать Рамине писать программу для брата. Сегодня девочка решила добавить в программу блок "Обучение", в котором пользователь сможет вводить числа, а программа будет сообщать результат.



*Составьте программу в игровой среде программирования Scratch и нарисуйте в форме блок-схемы алгоритм действий Вашего скрипта.*

### Обсуждая в группе, ответьте на вопросы.

1. Сколько переменных участвует в этой программе и как они называются?
2. Чему равны значения этих переменных сразу после запуска программы?
3. Чему будут равны эти переменные после окончания работы программы?
4. Почему при повторном запуске программы значения переменных сохраняются?
5. Может ли ты, как программист, создать программу с тремя и более переменными?

### Индивидуальная работа на компьютере.

Выбери три костюма для персонажа и вставь в предыдущую программу изменения так, чтобы все эти костюмы участвовали в программе. Пусть в программе, первый вопрос задает один персонаж, второй вопрос - следующий персонаж, а ответ скажет третий. Чтобы не получилось, что они говорят все вместе необходимо описать порядок перехода от спрайта к спрайту.

1. Соедините блок «Приветствие» и блок «Обучение»
2. Запустите полученную программу и ответьте на вопросы:
  - а. Правильно ли работает

	<p>программа?</p> <p>б. Что она делает?</p> <p>с. Что нужно добавить в программу, чтобы можно было сказать, что она соответствует цели, поставленной Раминой</p>	
<p>Конец урока 3 мин</p>	<p>Рефлексия урока</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Воспроизведите кратко материал урока.</li> <li>2. Какие понятия были для тебя новые?</li> <li>3. Где бы ты мог применить полученные знания?</li> </ol>	<p>Карточки для рефлексии</p>
<p><b>Дополнительная информация</b></p>		
<p><b>Дифференциация – как Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</b></p>	<p><b>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</b></p>	<p><b>Междисциплинарные связи</b></p> <p><b>Проверка здоровья и безопасности</b></p> <p><b>Связи с ИКТ</b></p> <p><b>Связи с ценностями</b></p>
<p><i>Учащиеся демонстрируют свой опыт при составлении мини-проекта, где каждое задание по содержанию углубляется</i></p>	<p>Взаимооценивание друг-друга. Наблюдение учителя.</p>	<p><i>Здоровье сберегающие технологии.</i></p> <p><i>Активные виды деятельности.</i></p>
<p><b>Рефлексия</b></p>	<p><b>Используйте данный раздел для рефлексии урока. Ответьте на вопросы о Вашем уроке из левой колонки.</b></p>	
<p><b>Общая оценка</b></p> <p>Какие два аспекта урока прошли хорошо (подумайте, как о преподавании, так и об обучении)?</p> <p>1:</p> <p>2:</p> <p>Какие две вещи могли бы улучшить урок (подумайте, как о преподавании, так и об обучении)?</p> <p>1:</p> <p>2:</p> <p>Что я узнал(а) о классе или отдельных учениках такого, что поможет мне подготовиться к следующему уроку?</p>		

