

ПЛАН УРОКА

Предмет	Информатика
Учитель	Эргашова З.Ш.
Школа, класс	г. Павлодар, ГУ «СОШ №42 им. М. Ауэзова», 6 класс
Тема урока	Создаем звуковое сопровождение



www.bilimland.kz

Учебные:	• 6.3.1.1. – разрабатывать и реализовывать сценарий в игровой среде программирования (Scratch).
Цели урока:	<i>Все учащиеся:</i> знакомятся с видами звуковой поддержки игры. <i>Большинство:</i> знакомятся со способами добавления звуковых эффектов и фоновой музыки. <i>Некоторые:</i> научатся разрабатывать план звуковой поддержки сценария игры, и пути реализации.
Критерии оценки:	Могут реализовывать звуковую поддержку игры. Умеют добавлять звуковые эффекты и фоновую музыку в игру. Могут реализовывать на практике, добавлять звуки согласно плану внедрения звука в игру.
Языковые цели:	Предметная лексика и терминология, знает такие термины, как, звуковой эффект (Дыбыстық әсер, Sound effect), озвучивание (Дыбыстау, Voiceover), музыкальное сопровождение, программа Scratch, этапы работы над созданием звуковой поддержки.
Привитие ценностей:	На данном уроке будут прослеживаться следующие ценности: «Мәңгілі Ел» (2), Национальное единство, мир и согласие в нашем обществе, то есть сотрудничество и самообучение. А их привитие будет осуществляться через организацию работы в группах.
Межпредметные связи:	Математика, история, казахский язык, английский язык, музыка.
Предварительные знания:	Разрабатывали и реализовывали сценарий в игровой среде программирования Scratch. Находили и исправляли ошибки в программе.

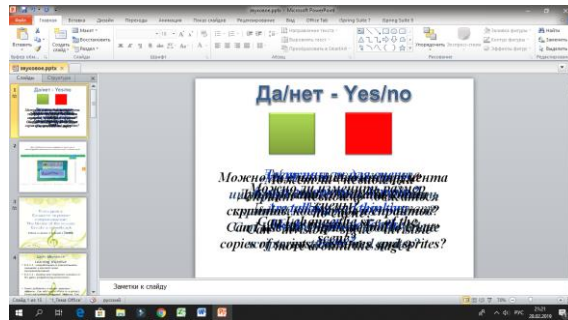
Ход урока

Этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока	1. Приветствие. Организационный момент. Психологический настрой. Прием «Пожелание». Здравствуйте, ребята! Рада приветствовать вас на уроке, ну и давайте пожмем руки и пожелаем успехов друг другу. Hello my students! Today we will hold an open lesson and let's shake hands and wish each other success.	Презентация

2. Активизация знаний учащихся – игра «Да/нет»

Проведем проверку знаний в виде игры Да/нет.
Готовы? Начнем!

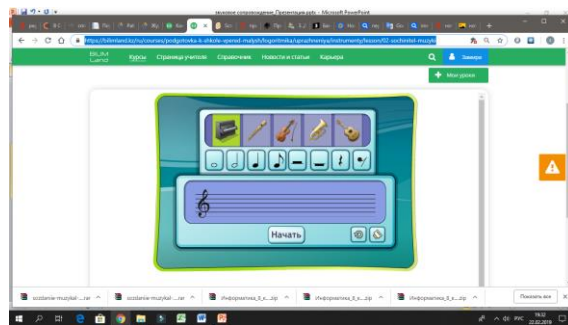
We will check the knowledge in the form of a game
Yes/no



3. Выход на тему. Наводящие вопросы с использованием ресурсов Билимлэнд (<https://bilimland.kz.>)

Что вы видите на экране? What do you see on the screen?
Что вы слышите? What you hear?
Как вы думаете, как звучит тема урока? Do you think what the topic of the lesson?

Что мы будем делать на уроке? Молодцы, это цель нашего урока. What are we gonna do in class? Well done, this is the purpose of our lesson.



(ЦОР «Сочинитель музыки»)

Озвучивание темы и целей урока. Ученики должны обсудить свои предложения, из которых они определяют тему и цель данного урока.

В течение урока учащиеся оценивают себя по схеме:

Лист оценивания

Оценочный лист _____

Да/нет	Работа в паре	Практика	Тест	Рефлексия
 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Презентация

Интернет-ресурсы



<https://bilimland.kz/ru/courses/podgotovka-k-shkole-vpered-malysh/logoritmika/uprazhneniya/instrumenty/lesson/02-sochinitel-muzyki>

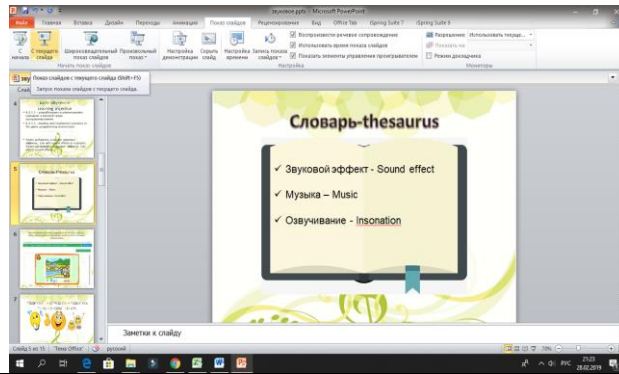
Лист оценивания

Знание

- Познакомимся с новыми словами нашей темы и запишем в тетрадь.
- Let's get acquainted with new words of our theme and

Учебник, презентация

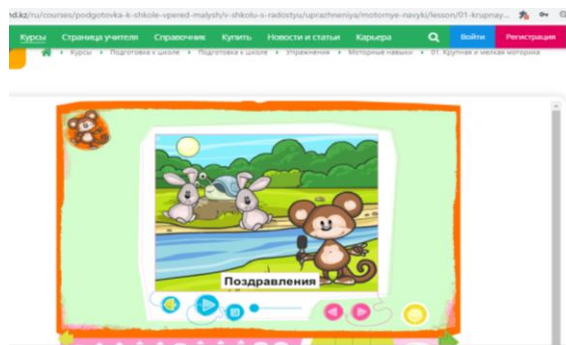
write in notebook.



**Середина
урока
Понимание**

4. Обсуждение и решение проблемы через пример ЦОРа. ([https://bilimland.kz.](https://bilimland.kz))

Внимательно посмотрите на небольшой фрагмент игры. Что вы слышите в игре? Фоновую музыку и голосовое сопровождение. Молодцы! И в программе Scratch также можно вставлять музыку и звуки. Look carefully at a small fragment of the game. What do you hear in the game? Background music and voice accompaniment. And in the program Scratch as you can insert music and sounds.



5. Изучение темы через прием «ПОДУМАЙ – ОПРЕДЕЛИ – ПОДЕЛИСЬ» «THINK – CHOOSE – SHARE». Работа в парах.

1 учащийся

1) Опишите каждый вид звуковой поддержки игры.

Звуковой эффект	Музыка	Озвучивание

2) Рассмотрите, для чего используются нижеследующие скрипты.



2 учащийся

1) Дайте описание назначение вкладок.

Выбрать звук из библиотеки	Записать новый звук	Загрузить звук из файла

**Использование
Интернет-ресурса**

<https://bilimland.kz/ru/courses/podgotovka-k-shkole-vpered-malysh/v-shkolu-s-radostyu/uprazhneniya/motornye-navyki/lesson/01-krupnaya-i-melkaya-motorika>

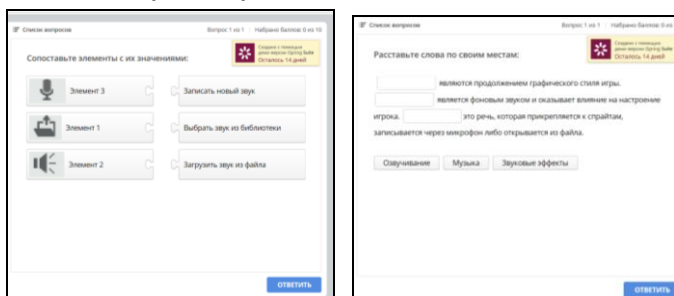
**Учебник, ПК,
программа
Scratch**

**Карточки с
заданием**

2) Рассмотрите, для чего используется нижеследующие скрипты.



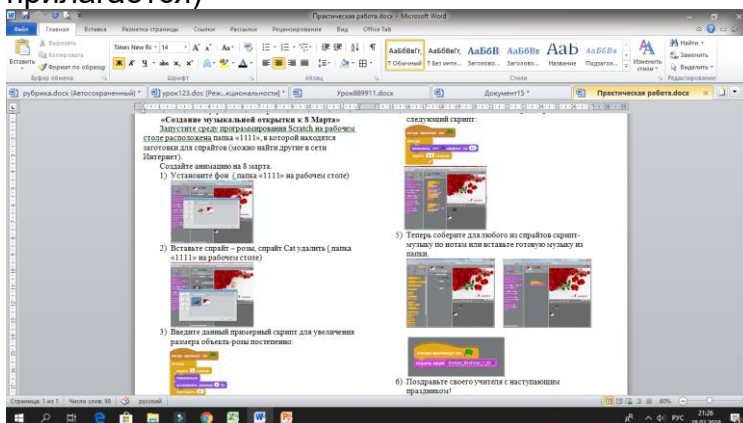
По ответу учащихся учитель выполняет проверку через интерактивные задания и дает свои комментарии и рекомендации.



Интерактивные задания, выполненные в iSpring

Применение

Выполним практическую работу. - Now let's do some practical work. (пример практической работы прилагается)



Уровень А

Продумайте сюжет музыкальной открытки к 8 марта, подберите изображения в сети Интернет либо сами нарисуйте.

Добавьте звуковой фон (используйте Папку на рабочем столе с музыкальной композицией).

Уровень В

Создайте анимационную открытку по собственному замыслу со звуковым сопровождением.

Озвучьте диалоги и запустите игру.

Уровень С

Запустите свою компьютерную игру и оформите звуковые эффекты в программе (используйте библиотеку звуковых эффектов).

Дескрипторы уровень А

Обучающиеся

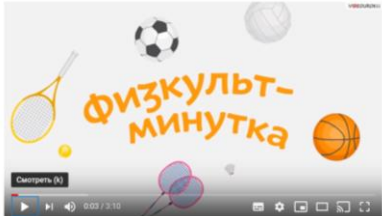
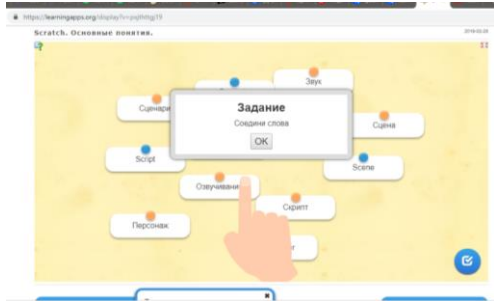
- умеют работать с Интернетом;
- умеет подбирать сюжет;
- умеют добавлять звуковой эффект.

Дескрипторы уровень В

Обучающиеся

- умеют создать открытку по собственному замыслу;

Карточка с практической работой, папка с фоновой музыкой

	<p>-умеет подбирать сюжет; -умеют добавлять звуковой эффект; -умение работать с программой «Cymbal crash».</p> <p>Дескрипторы уровень С Обучающиеся</p> <p>-умеют создать сказку по собственному замыслу; -умеет подбирать сюжет; -умеют использовать библиотеку игровой среды программирования.</p>	
Физминутка	<p>Учащиеся повторяют за учителем по видеофрагменту</p> 	<p>Ссылка на физминутку https://www.youtube.com/watch?v=mH5AMd5xs-Y</p>
Анализ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проверить работу скриптов после добавления звуковой поддержки, проанализировать выполненную работу. 2. Объяснить основную идею темы (происходит обмен мнениями). 3. «Две звезды – одно пожелание» (учащиеся высказывают два хороших пожелания и одну рекомендацию). 	<p>Демонстрация слайдов на интерактивной доске</p>
Конец урока Синтез	<p>По завершению урока провести закрепление слов на английском языке в LearningApps.org</p> 	<p>https://learningapps.org/display?v=pxjthttqj19</p>
Обратная связь	<p>Рефлексия. Заполнить оценочный лист.</p> <p>Прием «Большой палец» – мне удалось сегодня/мне не удалось сегодня... We will carry out a Reflection «Thumb» - I managed today/I failed today... Ответить на вопросы.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что удалось сделать на уроке? 2. Что не удалось сделать на уроке? 3. Какие возникли трудности в процессе работы над проектом? 	<p>Оценочный лист</p>
Домашнее задание	<p>Создать компьютерную программу «Природа Казахстана» с сопровождением звукового эффекта (журчание воды, пение птиц, рев животных и т. д.)</p>	<p>Учебник, интернет</p>

Дифференциация – каким образом Вы планируете	Оценивание – как Вы планируете проверить	Здоровье и соблюдение техники безопасности
---	---	---

оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?	уровень усвоения материала учащимися?	
<p>Дифференциация с учетом творческих способностей учащихся:</p> <p>Выполнение творческого задания уровня А – для всех учеников.</p> <p>Задание уровня В – для большинства учеников.</p> <p>Задание уровня С – для некоторых учащихся.</p> <p><i>Мотивационный этап</i></p> <p>Дифференциация – парная форма работы.</p> <p>При выполнении звукового сопровождения у учеников периодически будут возникать вопросы. В данном случае можно будет использовать знания и умения других учеников, которые могут проконсультировать или же показать, или попросить их рассказать, как они находили пути решения при возникших проблемах.</p>	<p>Оценивание на данном уроке планируется:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) В начале урока проводится активизация знаний учащихся «Да/нет» (подведение к теме урока), а также раздается бланк «Лист оценивания» с критериями для взаимооценивания. 2) В середине урока оценивается парная работа по карточкам (описывают каждый вид звуковой поддержки игры; назначение вкладок); Стратегия «Подумай-определи-поделись». 3) Оценивается творческая практическая работа, выполненная индивидуально. 4) Прием «Большой палец». 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Соблюдение правил техники безопасности. 2) Проведение физминутки. 3) Использование проектора предполагает минимальный контакт глаз учащихся с источником излучения. 4) На протяжении всего урока ученики будут иметь возможность двигаться по классу.
	<p><i>Используйте данный раздел для размышлений об уроке. Ответьте на самые важные вопросы о Вашем уроке из левой колонки.</i></p>	

Общая оценка

Какие два аспекта урока прошли хорошо (подумайте, как о преподавании, так и об обучении)?

1:

2:

Что могло бы способствовать улучшению урока (подумайте, как о преподавании, так и об обучении)?

1:

2:

Что я выявил(а) за время урока о классе или достижениях/трудностях отдельных учеников, на что необходимо обратить внимание на последующих уроках?