|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раздел** | | | Раздел 3. «Программирование на языке Python» | | | |
| **ФИО педагога** | | | **Сарсембаева Д.К.** | | | |
| **Дата** | | | **17.01.2023** | | | |
| **Класс** | | | Количество присутствующих: 5 отсутствующих: | | | |
| **Тема урока** | | | Знакомство с IDE (Integrated Development Environment (интегрейтед девелопмент энвайронмент | | | |
| **Цели обучения в соответствии с учебной программой** | | | 6.1.2.2– применять возможности интерфейса IDE. (Integrated Development Environment (интегрейтед девелопмент энвайронмент)) | | | |
| **Цель урока** | | | Знакомство с интегрированной средой создания программ. Создание первой программы | | | |
| Ход урока: | | | | | | |
| № | Этапы урока, время | Действия учителя | | Действия ученика | Оценивание | Ресурсы |
| 1. | Организационный момент.  2 мин | Приветствие учащихся.  **Интегрированная среда разработки–** это программная надстройка, которая помогает программисту разрабатывать программное обеспечение. | | Учащиеся выполняют установку учителя. |  | Интерактивная панель |
| 2 | 5 мин | Введение к новому уроку. Посредством метода «Мозговая атака» задаются вопросы  **Программа** – это набор команд и инструкций, записанных на языке понятном компьютеру.  **Программирование** – это процесс записи программы.  **Программист** – человек, который пишет программу.  **Язык программирования**- это формальный язык взаимодействия человека и компьютера, который обрабатывает данные в соответствии с определенными правилами.  **Python** – был создан нидерландским программистом Гвидо ванРоссумом в 1991 году | | Отвечают на вопросы теста, посредством пликерсов | Проводим анализ готовности учащихся. Устно. | Пликерс |
| . | Стадия осмысления. Изучении новой темы: Практическая и диалоговая работа.  30-35 мин. | print(‘Salem Kazakhstan’)  print(‘Везде’+’ход’)  print(‘Arman’\*5)  print(‘\*’); print(‘\*’\*2); print(‘\*’\*3)  print(‘100’+’150’)  print(100+150)  Физминутка | | Учащиеся озвучивают ответы. | За каждое выполненное задание получают по 1 баллу. Оценка в устной форме. | Программа Пайтон  ПК, интерактивная панель |
| . | Середина урока  Практическое применение | 1. Составь программу для составления словосочетаний из следующих слов.  **Пеше ход шко ла про грамма**  2. Какую программу нужно составить, чтобы название страны и столицы было выведено 4 раза подряд?  **Казахстан**  Астана     3. Отобрази на экране следующие фигуры с помощью программы Python | | Учащиеся составляют программы по заданиям на стр 76  Дескрипторы: составляют 3 слова;  Дескрипторы: печатают название нашей страны по 4 раза; Печатают название столицы нашей страны по 4 раза.  Дескрипторы: выводят на экран фигуру лестницы; выводят на экран фигуру четырехугольника; выводят на экран фигуру сосуда. | Комментарии к ответам учащихся. | Учебник, ПК |
|  | Конец урока | Домашнее задание:  стр 90 №№3-4 | | Выполнить в тетрадях. |  | Учебник |
| . | Оценивание.  (1 мин). | Суммативно оцениваю по результатам самооценки учащихся. | | Подсчитывают итоговую оценку и заносят в оценочный лист. Учащиеся воспринимают анализ их работы и оценку. |  |  |
| . | Рефлексия  (2 мин). | Оцените свою работу на уроке  sm_users_img-268547Я доволен собой, у меня все получилось.  image2У меня не все получилось, нужно повторить.  image4Многое не получилось, нужно повторить.? | | Учащиеся отвечают на вопросы, анализируя процесс своей работы. |  | Интерактивная доска |