

Ф.И.О. педагога: Петров Данил Дмитриевич

Предмет: Информатика

Класс: 8

Тип урока: урок применения знаний и умений

Планируемые образовательные результаты:

Предметные:

1. Знать сущность основных изучаемых понятий — «алгоритм», «исполнитель»;
2. развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
3. уметь составлять и записывать алгоритмы для конкретного исполнителя;
4. закрепление знаний об алгоритмах и исполнителях.

Метапредметные:

1. владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;
2. соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
3. оценивать правильность выполнения учебной задачи;
4. выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
5. самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого характера;
6. взаимодействие с окружающими людьми в процессе совместного выполнения поставленных задач.

Личностные:

1. способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и учителем в процессе образовательной и творческой деятельности;
2. уметь взаимодействовать со сверстниками.

Оборудование:

Компьютер с интерактивной доской (на компьютере должна быть установлена программа Power Point), поля для закрашивания, карточки с заданиями для команд (при необходимости).

Методы: репродуктивный, частично-поисковый (эвристический)

Формы: групповая, фронтальная

Технологическая карта с дидактической структурой урока

Тема: «Знатоки алгоритмов»

Дидактическая структура урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников	Задания для учащихся, выполнение которых приведет к достижению планируемых результатов	Планируемые результаты	
				Предметные	УУД
Организационный момент. Постановка цели и задач урока.	<i>Приветствие.</i> <i>Проверяет подготовленность учебного помещения; приветствует учащихся; определяет отсутствующих; проверяет готовность учащихся к занятию, объяснение сути предстоящего урока-игры, деление на команды.</i> <i>- Здравствуйте, ребята. Я рад встрече с вами, надеюсь, наш урок будет интересен и полезен для всех нас!</i>	<i>Готовят рабочее место; приветствуют учителя.</i>	Эмоциональная, психологическая и мотивационная подготовка учащихся	-	<i>Коммуникативные:</i> уметь слушать. <i>Личностные:</i> ценностно-нравственная ориентация (настройка на работу, установление доброжелательных отношений в коллективе, контакта с классом).
Проведение игры. Решение проблем в малых группах. Обмен полученной информацией. Создание способов	<i>Рассказывает учащимся правила каждой из игр; следит за дисциплиной в классе и подводит подсчет</i>	<i>Слушают учителя и выполняют поставленные задачи.</i>	«Алгоритм», «Викторина», «Пантомима», «Рисунок»	Учащиеся должны уметь: составлять и записывать алгоритмы для конкретного исполнителя; взаимодействовать со	<i>Личностные:</i> осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; проявлять способность к самооценке своих действий, поступков.

решения проблем.	баллов команд.			сверстниками и учителем; действовать в соответствии с алгоритмом; применять полученные ранее знания для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.	<i>Познавательные:</i> понимать причины успеха и неуспеха учебной деятельности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; извлекать необходимую информацию из прослушанного объяснения учителя, систематизировать собственные знания. <i>Коммуникативные:</i> задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации. <i>Регулятивные:</i> планировать необходимые действия, операции; действовать по плану. <i>Метапредметные:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и учителем.
Подведение итогов игр (награждение)	Озвучивает результаты каждой из команд и проводит награждение победителей.	Слушают учителя и получают заслуженную награду.	Заключительная беседа по вопросам.	-	<i>Коммуникативные:</i> уметь задавать уточняющие вопросы. <i>Регулятивные:</i> выделять и осознавать то, что уже усвоено и то, что ещё подлежит усвоению; осознавать качество и уровень усвоения; оценивать процесс и результат деятельности. <i>Личностные:</i> оценивать уровень успешности; адекватное понимание причин успеха/неуспеха в учебной деятельности; принимать результаты собственной деятельности.

Рефлексия	<i>Задаёт вопросы учащимся, просит учащихся высказать свое мнение и подводит итог урока.</i>	<i>Высказывают свое мнение и отвечают на вопросы учителя.</i>	Вопросы: Понравился ли вам урок? Какая игра вам показалась самой интересной? Понравился ли вам урок? Какая игра вам показалась самой интересной?	-	<i>Регулятивные:</i> выделять и осознавать то, что уже усвоено и что ещё подлежит усвоению; осознавать качество и уровень усвоения; оценивать процесс и результат деятельности. <i>Личностные:</i> оценивать уровень успешности; адекватное понимание причин успеха/неуспеха в учебной деятельности; принимать результаты собственной деятельности.
------------------	--	---	--	---	--

ПРИЛОЖЕНИЕ

Игры:

Игра «Рисунок»

Ход игры: каждой команде выдаются распечатанные карточки (4 карточки на команду: 2 алгоритма, 2 поля) с алгоритмом и полем, содержащим пустые клетки. Задача выполнить данный алгоритм и получить задуманный рисунок. После выполнения поставленной задачи, работы сдаются учителю на проверку правильности рисунка. Команда, которая справилась с заданием, получает балл (Продолжение в документе Рисунок).

```
использовать Робот
алг
нач
. вниз
. нц 7 раз
. . закрасить
. . вниз
. кц
. вправо
. нц 6 раз
. . вверх
. . закрасить
. кц
. вправо
. нц 4 раз
. . вниз
. . закрасить
. кц
. вправо
. нц 2 раз
. . вверх
. . закрасить
. кц
кон
```

Рис.1.Возможный вариант алгоритма на КуМир.

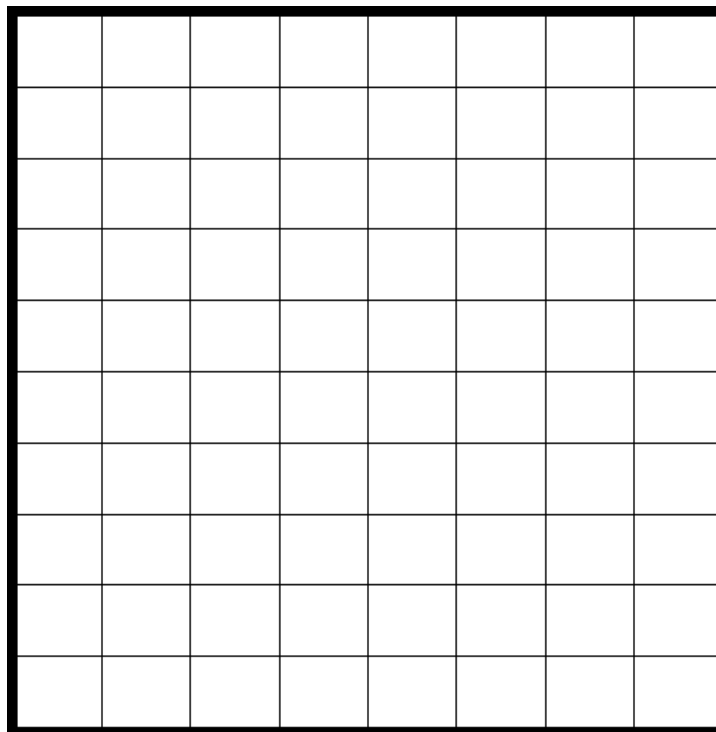


Рис.2.Область закрашивания для команд.

Игра «Алгоритм»

Ход игры: на доску выводятся алгоритмы (или выдаются карточки). Задача команд назвать результат выполнения данных алгоритмов. Команда, капитан которой первый поднимает руку, отвечает. За каждый правильный ответ, команда получает 0,5 балла.

Пример:

- 1.Напиши слово КУРСОР
- 2.Убери правую букву.
- 3.Поменяй 2-ю и первую буквы
- 4.Удали две последние буквы.
- 5.Допиши букву А.
- 6.Запиши ответ.

(Ответ: УКА)

(Продолжение в презентации Алгоритм)

Пример:

1. Напиши слово КЛАВИАТУРА.
2. Повтори 4 раза пункт 3.
3. Убери первую букву.
4. Повтори 5 раз пункт 5.
5. Убери букву справа.
6. Запиши ответ.

(Ответ: И.)

Игра «Пантомима»

Ход игры: каждая команда загадывает исполнителя (двух) и придумывает для него алгоритм из 7 действий на листочках. Далее капитаны каждой команды без слов выполняют написанный ими алгоритм (1=2, 2=3, 3=1). Задача команд угадать загаданного исполнителя, в течение заданного времени. Команда, которая справилась с заданием, получает 1 балл.

Игра «Викторина»

Ход игры: на слайды выводятся вопросы, Задача команд назвать правильный ответ. Отвечает команда, капитан которой первый поднимет руку. За каждый правильный ответ команда получает 0,5 балла (Продолжение в презентации Викторина).