

Методическая разработка урока

Урок информатики по теме «Линейный алгоритм», 6 класс.

Технология: смешанное обучение. Перевернутый класс

Авторы: Иванова Наталья Валерьевна, Соловьева Юлия Евгеньевна, учителя информатики МАОУ «СОШ № 11» г. Усть-Илимска

Цель: формирование понятия линейный алгоритм; знакомство с исполнителем Робот в среде программирования КуМир; формирование навыков составления простейших линейных программ; развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся

Планируемые образовательные результаты:

Предметные УУД: формирование представления о линейных алгоритмах и Исполнителях; умение ориентироваться в среде Исполнителя; умение составлять простейшие линейные программы в среде Исполнителя;

Регулятивные УУД: формирование умения ставить цели и задачи, умение контролировать процесс и результаты деятельности

Коммуникативные УУД: формирование умения работать в группах, представлять результат

Обеспечение:

1. Презентация
2. ПК с установленной средой программирования КуМир 2.1.0
3. Файлы обстановки для Робота 1_2.fil, 1_3.fil
4. Бланки индивидуальные:
 - Бланк для выполнения домашнего задания (получают заранее, на предыдущем уроке)
 - Инструкционная карта
 - Бланк самооценки «Теперь я знаю и умею»
5. Бланки для работы в группах:
 - «Программа с ошибкой»
 - «Задание для групп»
 - «Бланк для ответов групп»
 - «Список возможных ошибок»

Краткий план урока

1. Оргмомент (слайд 1-2)
2. Формулирование учащимися целей и задач урока (слайд 3-4, бланк с выполненным домашним заданием)

Достижение учебной задачи 1

3. Закрепление материала, изученного дома по новой теме (слайды 5-10, инструкционная карта, блок «Учебная задача № 1 п.1.1», бланк с выполненным домашним заданием)
4. Проверка правильности выполнения домашнего задания, корректировка (слайды 11-14, инструкционная карта, блок «Учебная задача № 1 п.1.2», бланк с выполненным домашним заданием)
5. Применение полученных знаний в новых условиях, закрепление нового материала (слайды 15-16, инструкционная карта, блок «Учебная задача № 1 п.1.3», бланк с выполненным домашним заданием)
6. Подведение промежуточных итогов (слайд 17)

Достижение учебной задачи 2

7. Постановка задач для работы в группах, правила работы в группе, организация групп (слайды 18-24, инструкционная карта, блок «Учебная задача № 2 п.2.1», бланки «Программа с ошибкой», «Задание для групп», «Бланк для ответов групп», «Список возможных ошибок»). **Примечание:** используются звуковые эффекты для начала и окончания работы групп: слайды 23, 24
8. Получение новых знаний на практике. Работа в группах (слайды 25-27, инструкционная карта, блок «Учебная задача № 2 п.2.1», бланки «Программа с ошибкой», «Задание для групп», «Бланк для ответов групп», «Список возможных ошибок»). **Примечание:** автоматический таймер на 4 минуты со звуковым сигналом
9. Представление результатов работы в группах (слайд 28-29, бланки «Программа с ошибкой», «Список возможных ошибок», «Бланк для ответов групп»)
10. Подведение промежуточных итогов (слайд 30)

Достижение учебной задачи 3

11. Практическая работа «Знакомство со средой программирования» (таймер на слайдах 31-34, среда программирования КуМир 2.1.0, обстановка для Работа 1_2.fil, 1_3.fil).
12. Подведение промежуточных итогов (слайд 35)
13. Самооценка (слайд 36, бланк «Теперь я знаю и умею»)
14. Подведение итогов урока (слайд 37)