РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВОЛОСОВСКОГО РАЙОНА ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ

ВОЛОСОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1

План – конспект

открытого занятия по информатике в 4 классе по теме «Исполнитель Колобок на линейке»

Занятие провела

Гоголева Ирина Николаевна

учитель II кв. кат.

Волосовской средней

общеобразовательной

школы № 1

Волосово

2009 г.

**ТЕМА УРОКА:**

**«Исполнитель Колобок на линейке»**

**(2 занятие по теме)**

**ТИП занятия:** формирование и совершенствование умений и навыков

**ЦЕЛИ занятия:** формировать умение составлять алгоритмы, используя числовые отрезки.

**ЗАДАЧИ УРОКА:**

1. **Образовательные:** овладение учащимися общим способом составления алгоритмов, используя числовые отрезки, пропедевтика отрицательных чисел, закрепление умения вносить исправления в текстовый документ, удалять ненужные объекты, заполнять таблицу.
2. **Развивающие:** развитие алгоритмического и образного мышления.
3. **Воспитательные:** формировать положительное эмоционально-ценностное отношение к предмету, воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности, формировать умения работать в группе, коллективе, воспитывать чувства дружбы и взаимопомощи к товарищу, бережное отношение к техническим устройствам.

Урок проведён в 4 «а» классе в 2009 уч. году по программе курса информатики для 2 – 4 класса начальной общеобразовательной школы, авторы: Тур С. Н., Бокучава Т. П.

**ОБОРУДОВАНИЕ:** театр. маски животных: тигра, бегемота, макет числовой оси, орфографический словарь

**План – конспект занятия**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | **Ход урока:** | Слова учителя: | Ответы учеников: | Время |
|  | **Организационная минутка** | Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас в гостях на занятии учителя из других школ Волосовского района. Они попросили нас показать, чем мы занимаемся на информатике и чему научились за год. | Дети здороваются с гостями. Рассаживаются за рабочие места, регистрируются в тетрадях. | 3 |
|  | **Разминка** | Предлагаю вам, ребята, для разминки задание:  -Вдоль шоссе начерчена числовая ось. Все герои двигаются только вдоль числовой оси:  А) На числе 2 встретились Тигрёнок-Соня и Бегемот. Они пошли дальше вместе, но на числе 10 Соня устала и уснула. На каком числе Бегемот обнаружил, что рядом нет Сони, если, не оглядываясь, он прошёл расстояние в два раза большее, чем прошла Соня?  Б) На числе 23 стоят Мартышка и Черепаха. Они пошли в разные стороны и прошли равные расстояния. Мартышка пришла на число 27. На какое число пришла Черепаха? | ( Дети на практике шагают вдоль числовой оси соответственно условию задачи в масках)  Так как они встретились на числе 2, а вместе они дошли до числа 10, то 10-2 =8, т. е. вместе они прошли 8 мерок. А расстояние в два раза больше означает по 8 два раза, т.е. 8\*2=16. Бегемот обнаружил отсутствие Сони на числе 16.  Надо узнать, сколько мерок прошла Мартышка - 27-23=4, а так как Черепаха прошла столько же, но в обратную сторону, надо от 23-4=19. Черепаха пришла на число 19. | 6 |
|  | **Повторение изученного:**   1. **Правила безопасности работы с компьютером** 2. **Алгоритмический язык стрелок** 3. **Свойства информации** | -Я хочу напомнить вам, чем мы занимались несколько занятий назад. Мы учились составлять линейные и циклические программы для исполнителя Колобка в среде обитания клетчатое поле с помощью алгоритмического языка стрелок, и предлагаю вам небольшую проверочную работу. Пожалуйста, напомните, какие правила необходимо знать и выполнять при работе с компьютером. Включаем компьютеры.  Откройте мою папку с рабочего стола. Найдите папку «Информатика», а в ней текстовый документ Word под именем «Проверочная работа», откройте. Задание:  -Вы видите рисунок. Выбери, какой алгоритм подходит к данному рисунку, а неправильный удали.  -Во втором задании вам необходимо вспомнить свойства информации. Вы видите рисунки. Если ты видишь непонятный тебе рисунок, удали его. Заполни таблицу, напечатай названия узнанных тобою объектов.  Затем сохрани исправленный документ в той же папке. Выключим монитор.  После занятия я проверю ваши работы, а на следующем занятии проанализируем результаты. | Дети перечисляют все изученные правила. (правила расположены на плакатах перед каждым рабочим столом)  Самостоятельная работа ребят.  Свойства информации: полнота, достоверность, своевременность, понятность, полезность. | 2  3  2 |
|  | **Физ. минутка** | Пол-урока мы считали,  Пол-урока размышляли…  И теперь пришла пора –  Разомнёмся детвора.  Аккуратно потянулись  И к соседу повернулись.  Посмотрели в потолок…  Посмотрели в уголок…  Вот, готовы мы опять  Здесь урок наш продолжать. | Читает наизусть ученик  Читает наизусть ученик | 2 |
|  | **Новый материал**   1. **Коллективная устная работа** 2. **Работа на компьютере** | -Что такое среда обитания?  -На прошлых занятиях мы сменили среду обитания нашего исполнителя Колобка. Теперь он находится на линейке, на которой отмечены буквы русского алфавита и числа.  -Вспомним систему команд Исполнителя Колобка: (работа по опорной таблице).  Помним, что алгоритм записывается сверху вниз.  -Составим алгоритм движения Колобка для получения слова АГРОНОМ, используя числовую ось от 1 до 33.  -Сначала проверим в орфографическом словаре написание этого слова.  -А теперь положите перед собой приготовленные листочки, укажите в них свою фамилию в родительном падеже.  \*Необходимо добиваться проговаривания подробного ответа.  -2 А  +3 Г  -1 Р  +4 О  +2 Н  -2 О  -5 М  -Попробуем проверить составленную нами программу для Исполнителя.  -Включим монитор. Войдём в программу «Исполнитель Колобок на линейке» и проверим наш алгоритм.  (Необходимо помогать ученикам правильно заносить данные в компьютер, напоминать о соблюдении расстояния от глаз до монитора).  А теперь попробуйте сами составить программу, выполняя которую Колобок составит слово МЕТРО  Вы молодцы! Научились составлять программы для Исполнителя в новой среде обитания на линейке. | Среда обитания – то место, окружение, где Исполнитель выполняет команды, алгоритмы.   |  |  | | --- | --- | | Команда | Что нужно сделать | | + «число» | Передвинуться вправо на «число» шагов | | - «число» | Передвинуться влево на число | | ! | Конец алгоритма |   1 ученик ищет в словаре слово и проговаривает его написание.  -Буква А расположена левее Колобка на 2 деления линейки. Чтобы Колобок переместился влево на 2 шага, надо дать ему команду «-2».  -Буква Г расположена правее Колобка на 3 деления линейки. Чтобы Колобок переместился вправо на 3 шага, надо дать ему команду «+3».  - Буква Р расположена левее Колобка на 1деление линейки. Чтобы Колобок переместился влево на 1шаг, надо дать ему команду «-1».  - Буква О расположена правее Колобка на 4 деления линейки. Чтобы Колобок переместился вправо на 4 шага, надо дать ему команду «+4».  - Буква Н расположена правее Колобка на 2 деления линейки. Чтобы Колобок переместился вправо на 2 шага, надо дать ему команду «+2».  -Буква О расположена левее Колобка на 2 деления линейки. Чтобы Колобок переместился влево на 2 шага, надо дать ему команду «-2».  -Буква М расположена левее Колобка на5 делений линейки. Чтобы Колобок переместился влево на 5 шагов, надо дать ему команду «-5».  Самостоятельная работа детей с поддержкой учителя.  Практическая работа детей. | 3  5  7 |
|  | **Итог занятия** | Давайте вспомним,  -что такое среда обитания Исполнителя?  -что такое система команд для Исполнителя?  Вы активно работали на занятии, молодцы. Следующее занятие начнём с анализа самостоятельных работ. |  | 4  (резерв 3 мин.) |