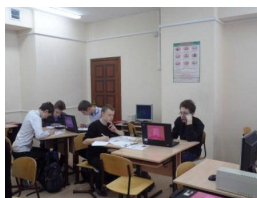
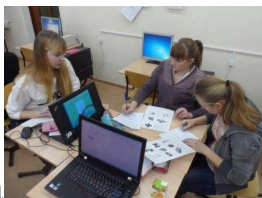


**Учитель:** Потешкина Галина Владимировна,

ГБОУ СОШ с.Старопохвистнево, м.р. Похвистневский, Самарской области

Ежегодно мною проводится «Неделя информатики и ИКТ» в школе, приуроченная ко Дню Информатики в России 4 декабря, в которой принимают участие учащиеся 2-11 классов. Каждому найдется занятие от

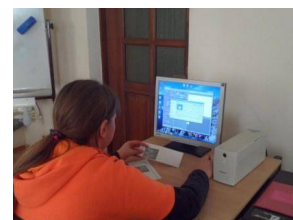


интеллекта, юмора

творчества. Да, да в самом прямом смысле. Работает творческая мастерская по изготовлению различных поделок из носителей, пришедших в негодность.



Кроме этого мною разработана программа «Программирование мультимедийных объектов на языке программирования Scratch» для 5-7 классов.



Имеет рецензию СИПКРО г.Самары и заняла II место на общероссийском конкурсе «Лучшие идеи, методики, современные технологии, педагогические находки – все для эффективной находки» июнь, 2014г. Благодаря внеурочной деятельности 5 и 6 классы строят из «кирпичиков» свои пока еще небольшие программы.

Поэтому методические и информационные материалы, представленные на сайте <http://www.coderussia.ru/> большая поддержка в моей работе. И представляю тематический урок, проведенный в 10, 11 классах, в рамках акции «Час кода в России».

**Класс:** 9, 10, 11

**Тема учебного занятия:** «Умейте кодить»

**Продолжительность учебного занятия:** 40 минут

**Тип урока:** урок практического применения знаний.

**Цели урока:**

- сформировать базовые понятия программирования;
- проверить способности учащихся к программированию.

**Задачи урока:**

**предметные:**

- обобщить знания учащихся по программированию.

**метапредметные:**

- развивать навыки реализации теоретических знаний в практической деятельности;
- расширять кругозор и развивать познавательный интерес, речь и внимание учащихся, творческое и логическое мышление (посредством выполнения практических задач);
- развивать коммуникативные способности при работе в группе, формировать умение самооценки.

**лично-ориентированные:**

- повышать уровень информационной культуры, мотивации учащихся путем использования нестандартных заданий;
- формировать творческий подход к решению задач, четкость и организованность, умение оценивать свою деятельность и деятельность своих одноклассников;
- воспитывать дух здорового соперничества, дружелюбного отношения друг к другу.

**Планируемые результаты:**

учащиеся имеют представление об алгоритме, программе, объекте; умеют выполнять алгоритмы, создавать программы.

**Формы и методы обучения:**

**Методы:** вербальный, наглядный, репродуктивный, проблемно-поисковый, исследовательский, практический.

**Методы контроля:** онлайн-тренажер.

**Приемы:** проблемные вопросы.

**Формы:** индивидуальная, фронтальная.

**Основные понятия и термины:**

Алгоритм, программа, объект.

**Основные источники информации:**

<http://www.coderussia.ru/teachers.html>

**Оборудование:** ноутбуки, мультимедийный проектор, экран.

**План урока**

- I. Организационный момент (вводное слово учителя) (2 мин)
- II. Мотивация (3 мин)
- III. Видео-лекция (10 мин)
- IV. Ситуативная и перспективная рефлексия (5 мин)
- V. Практические задания (работа с онлайн тренажером Лабиринт (АМНЯМ)) (15 мин)
- VI. Подведение итогов, рефлексия (4 мин)
- VII. Задание на дом (1 мин)

**Ход урока:**

- I. Организационный момент (вводное слово учителя) (2 мин)
  - Добрый день, дорогие ребята! Давайте посмотрим внимательнее вокруг себя и скажем, что нас окружает, с чем чаще сталкиваемся мы с вами в нашем современном мире? (компьютеры, проектор, телефоны, различная бытовая техника)
  - Действительно информационные технологии вошли прочно в нашу с вами жизнь, которую без них мы вообще - то сейчас уже и не представляем. Мне уже, как и вам сидящим здесь, трудно представить, что ваше сообщение будет «добираться» до ваших друзей от одного дня до нескольких суток; для того чтобы прослушать любимую песню, надо, например, простоять в очереди за грамм пластинкой и таких примеров можно приводит много. Информационные технологии дают доступ к любой информации, к любым знаниям моментально. Тем самым у нас остается больше времени для творчества, личной жизни. Технологии развиваются очень стремительно. Даже взять меня. Когда я была в вашем возрасте, а это прошло уже 25 лет, у меня не было ни компьютера, ни телефона. Да чего уж там телевизор был один, черно-белый с двумя программами. И чтобы посмотреть другую программу приходилось выбегать на улицу и повернуть антенну в определенную сторону. Так

что я перед вами уже история, «мамонт», правда, еще не вымерший. Как в том анекдоте: «Дочь: Мама, а у тебя был планшет, компьютер, ну, а телефон? Мать естественно утвердительно отвечает, что нет. Тогда дочь спрашивает: А ты, мама, мамонтов видела?» И я даже тогда не представляла, насколько технологии изменят мою жизнь и жизнь вокруг. Но многие еще и сейчас имеют затруднения в использовании различных технологий. А можете ли вы представить, что произойдет в будущем. Как измениться мир, с какими новыми технологиями столкнетесь вы?

- В рамках Международной недели изучения информатики и Дня информатики в России с 4 по 12 декабря 2014г. проходит акция, направленная на формирование и поддержку интереса молодежи к изучению информатики и программирования, а также повышение престижности ИТ-специальностей в глазах молодых людей. Мы с вами присоединились к этой акции еще раньше, как бы знали задуманное, в нашей школе проходит Неделя информатики и ИКТ, приуроченная ко Дню информатики в России с 1 по 6 декабря 2014г., ну а теперь мы продлим эту неделю до 12 декабря.



- Предлагаю вашему вниманию ролик с участием звезды российского кино и известных людей из сферы информационных технологий раскрывающих имидж ИТ и работы ИТ-специалистов.

## **II. Мотивация (Мотивационный ролик (3 мин))**



## **III. Видео-лекция (10 мин)**

На следующем этапе урока вам предстоит просмотреть яркую лекцию-обращение представителей ведущих ИТ-компаний к молодежи, в которой они делятся своим взглядом на перспективу развития информационных технологий,

на то, как изменится мир, когда молодые люди закончат вузы, и рассказывают о том, чем ИТ может привлечь молодых людей, мечтающих добиться успеха в будущем.



#### IV. Ситуативная и перспективная рефлексия (5 мин)

- Ну, что же давайте проанализируем увиденное, услышанное. Поразмышляем о сказанном, сделаем выбор наиболее эффективного, постараемся сконструировать будущее. Проведем ситуативную и перспективную рефлексия.

- В чем заключается имидж информационных технологий?

- Какие теперь вы знаете ИТ профессии?

- Чем ИТ могут привлечь молодых людей, мечтающих добиться успеха в будущем?

- Назовите тренды и перспективы развития ИТ.

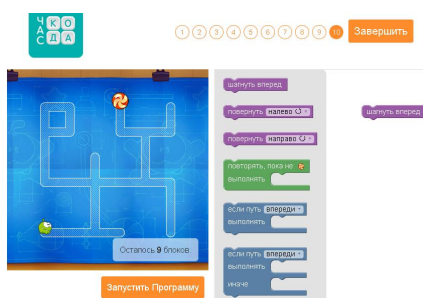
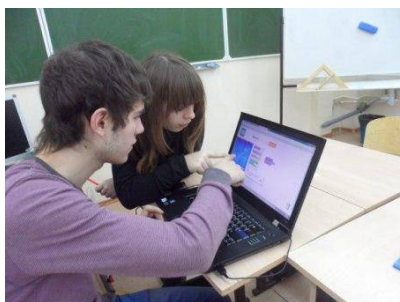


(отзыв одного из учащегося: Ученые-социологи и экономисты давно утверждают, что на смену индустриальному обществу приходит общество информационное. Информация становится главным ресурсом. И что информацию нужно организовывать, предохранять, руководить ее кругооборотом. Персональные компьютеры есть у всех. И они становятся действительно нужными и незаменимыми: электронная переписка, музыка и фильмы, тексты, книжки - все это переселяется из разнообразных устройств в одно универсальное - в компьютер. Поэтому эта профессия кажется мне очень перспективной. Ну, поскольку я не хочу стать программистом, но у меня есть увлечение веб - дизайн - это создание интернет-сайтов. Потребность в профессии очень высокая: количество людей, фирм, организаций, которые хотят «поселиться» в веб - пространстве возрастает с каждым днем! Поэтому возможно моя «вторая» работа будет именно она, которая

объединяет такие важные качества: она одновременно и «точная», и творческая; она, безусловно, перспективная с финансовой точки зрения (так как утверждать, что для меня деньги не имеют значения, было бы лицемерием). Кроме этого продолжительное время ведутся разработки искусственно интеллекта, и ученые уже очень продвинулись на этом пути. Возможно, для большинства людей фраза «искусственный интеллект» ассоциируется, прежде всего, со страшными роботами, которые захватили мир, но эти разработки невероятно помогли бы нам во всех областях - от медицины до бытового обслуживания! Возможно, этим в скором будущем, я заинтересуюсь более подробно).

#### V. Практические задания (15 мин)

- Предлагаю походить (учащиеся занимают места за компьютерами и работают с онлайн тренажером Лабиринт (АМ НЯМ)).



#### VI. Подведение итогов, рефлексия (4 мин)

"А напоследок я скажу".

-Вам предлагается последовательно ответить на три вопроса:

- Насколько оправдались ваши ожидания и кому за это спасибо (исключая учителя)?
- Что не оправдалось и почему?
- Мои и наши перспективы?

#### VII. Задание на дом (1 мин)

- Kodu – это простая среда для создания своих искусственных миров и компьютерных игр. Вы можете населять такие миры объектами, а при желании пойти на шаг дальше – задать объектам правила поведения, программу, по которым они будут жить, и действовать в этом мире.

- Вам на электронных носителях предлагается информация по работе с тренажером Мир Коду, а также видеоуроки и программа для установки на ПК. Поработайте дома, результаты представите на следующем уроке.



- Спасибо за урок. Кодите, друзья, – это здорово. До свидания.