

Ланец Валентина Феногентовна

учитель информатики и ИКТ

Муниципальное общеобразовательное учреждение

« Лицей №6»

Свердловская область, г. Качканар

**МЕДИАУРОК ПО ИНФОРМАТИКЕ В 1 КЛАССЕ
С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ
«МЕТОД КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ»**

Три стадии занятий с точки зрения традиционного урока не представляют исключительной новизны для учителя. Они почти всегда присутствуют, только называются иначе. Вместо «вызова» более привычно для учителя звучит: введение в проблему или актуализацию имеющегося опыта и знаний учащихся. А «осмысление» - ничто иное, как часть урока, посвящённая изучению нового материала. И третья стадия есть в традиционном уроке - это закрепление материала, проверка усвоения.

Тема: *«Размер предметов»*

Оборудование: Базовая комплектация информационной среды школы: рабочее место учителя (проектор, экран, цветной лазерный принтер, черно-белый лазерный принтер, сканер, акустическая система) и 10 персональных компьютеров для учащихся, объединённых в локальную сеть.

Наборы цифровых ресурсов к учебникам «Информатика в играх и задачах», 1 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др.» адаптированные для работы в ОС Linux: <http://school-collection.edu.ru/catalog/>.

Образовательная система «Школа 2100»

Цели:

Личностные УУД: формирование учебно-познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

Регулятивные УУД: формирование проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

Познавательные УУД: анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков (понятие размер предмета: большой, маленький, средний); проводить сравнение, классификацию по заданным критериям (размер), выявлять закономерности в чередовании предметов.

Коммуникативные УУД: учитывать разные мнения, формулировать собственное мнение и позицию, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, задавать вопросы, осуществлять взаимный контроль.

Этапы урока:

I. Организационный момент.

Первая стадия - вызов. Её присутствие на каждом уроке обязательно. Эта стадия позволяет:

- актуализировать и обобщить имеющиеся у ученика знания по данной теме или проблеме;
- вызвать устойчивый интерес к изучаемой теме, мотивировать ученика к
- учебной деятельности;
- побудить ученика к активной работе на уроке и дома.

II. Повторение. Проверка домашнего задания №16 в тетради.

III. Изучение нового материала.

Вторая стадия - осмысление. Здесь другие задачи. Эта стадия позволяет ученику:

- получить новую информацию;
- осмыслить ее;
- соотнести с уже имеющимися знаниями.

IV. Физкульт-минутка.

V. Работа за компьютером.

VI. Рефлексия

Третья стадия - рефлексия. Здесь основным является:

- целостное осмысление, обобщение полученной информации;
- усвоение нового знания, новой информации учеником;
- формирование у каждого из учащихся собственного отношения к

изучаемому материалу.

VII. Домашнее задание

I. Организационный момент

Ну-ка, проверь, дружок,

Ты готов начать урок?

Все ль на месте, все ль в порядке:

Ручка, карандаши, тетрадка?

Все ли правильно сидят?

На учителя глядят?

II. Повторение (4 минуты).


1) Проверка домашнего задания №16 в тетради. Работа в парах. Поменяться тетрадями. Оценить работу одноклассника, высказав свое мнение о выполнении задания. Показать лучшие 2-3 работы.

Вывод:

- *Что получилось после выполнения задания?*
- **Верблюд.**
- *Какого цвета?*
- **Коричневого**
- *А воздух, какого цвета?*
- **Голубого.**

2) Игра «Бывает — не бывает»: Учитель называет цвета предметов, ученики **сидят** за своими партами, если такой цвет у предмета в природе **бывает**; дети **встают**, если этого **не бывает**.

Пример: белый сахар,
рыжая лиса, чёрный лебедь,
зелёный тигр, белый медведь,
красный крокодил, белая смородина.

Стадия	Деятельность учителя. Задачи данной стадии	Действия обучающихся	Возможные приемы и методы
<p>І. Вызов Информация, полученная при повторении, выслушивается, записывается, обсуждается, работа ведётся на класс.</p>	<p>овладение навыками общения; обеспечивает активное участие каждого обучающегося в вызове того, что они уже знают (или думают, что знают) по данной теме; активизация каждого обучающегося; вызов интереса теме и определение цели ее рассмотрения.</p>	<p>анализируют собственные знания по заданной теме; демонстрируют первичные знания.</p>	<p>составление списка "корзина идей, понятий, имён..." Цвет, форма, РАЗМЕР</p> 

ІІІ. Изучение нового материала (15 минут).

А пока выйдем на дорогу, ведущую в страну Загадок. В её городах загадочные (вернее загаданные) жители, которые появляются перед нами только тогда, когда мы их загадаем, а до этого времени спят в своих домиках и оттуда загадывают свои загадки.



Город Самых Простых Загадок

В городе «Самых Простых Загадок» от центральной площади расходятся четыре улицы – улица Формы, улица Цвета, улица Размеров. Чтобы загадать какой-нибудь предмет, его надо описать по форме, цвету, сравнить его размер с размерами других предметов и сказать, из чего он сделан. Например: “Прямоугольное, коричневое, меньше шкафа, но больше стульчика, деревянное” (стол).

На улице Цвета

На этой улице можно поговорить об основных цветах и их оттенках, показать смешивание цветов.

На улице Размеров

Здесь мы знакомим с понятием длины, ширины, высоты, учимся сравнивать по размеру (шире, чем ..., но уже, чем ...; выше ..., но ниже ...). Можно дать представление о полярных, противоположных свойствах: толстый – тонкий, широкий – узкий, высокий – низкий и т.д., об измерении.

Упражнение 3. Загадка:

“Что бывает сначала большим, а потом маленьким?”

– Яблоко, булка, конфета, сахар в чае...

“Что бывает сначала маленьким, а потом большим?”

– Человек, дерево, всё, что растёт, тесто, мыльный пузырь...

“Что бывает то большим, то маленьким?”

– Надувные игрушки, складная мебель, игрушки-трансформеры.

Упражнение 4. К нам в гости пришёл гномик. Он мечтает стать великаном. Это могут сделать дети. Им нужно только сказать, что гномик умеет делать всякие дела, которые по плечу только рослым – тогда он вырастет до такого размера. Гномик должен расти постепенно. Давайте помогать гномику.

“Гномик такой большой, что может сидеть за столом,...достать до потолка,...достать птичку из гнезда,...повалить девятиэтажный дом,...выпить целое озеро,...шагать из города в город”. Наконец гномик стал великаном и начал просить, чтобы его “вернули назад”. Гномик такой маленький, что может пролезть в замочную скважину,... гномику лужа кажется океаном,...когда ему на голову упала крошка, он заплакал, потому что он подумал, что это кирпич,...что он не может поднять микроб,...его даже не видно в микроскоп”. А может гномик быть ещё меньше?

Прогулки по улице Формы

Упражнение 1. В домике живут круглые и плоские предметы. Угадайте, кто населяет домик. Кто из детей поселит в домик больше жильцов? Можно использовать жетоны, или фишки.

Упражнение 2. Из соседнего домика нам говорят, что прямоугольники из их домика живут и в нашей группе. Делаем так: закрываем глаза, вспоминаем их, пока я медленно считаю до десяти, а потом кого я трону рукой ответит мне.

На этой улице мы знакомимся с простыми пространственными формами: цилиндром, конусом, призмой, кубом и др.

Здесь дети знакомятся с проекциями предметов, получают представление о том, что вещи в разных отношениях видят по-разному.

- Цвет предметов, форму предметов.

А ещё каждый предмет может иметь свой размер и его можно даже измерить. Но мы ничего измерять не будем, а будем говорить о размере: большой, маленький, средний, очень большой, очень маленький

<p>П. Осмысление (Реализация смысла) Происходит непосредственный контакт с новой информацией (текст, фильм, материал учебника), работа ведётся индивидуально, в парах.</p>	<p>Поддержание интереса, активности движения, созданного во время стадии Вызова; поддержание усилий обучаемых по описанию собственного понимания; создание условий для активного восприятия новой информации.</p>	<p>Вступают в непосредственный контакт с информацией (читают, слушают, смотрят), используя предлагаемые учителем активные методы работы, ведёт записи по мере осмысления новой информации</p>	<p>Поиск ответов на поставленные в первой части урока вопросы.</p>
---	---	---	--

1) **Игра «Кто большой?».** Дети на слух определяют, какое животное является «большим», а какое - «маленьким». Дети хлопают в ладоши, если животное большое, и не хлопают, если оно маленькое.

Пример: слон, мышь, пчела, медведь, комар, бегемот, кит, улитка, муравей, акула...

2) Выполнение заданий 17, 18 (разбор заданий сопровождается мультимедийной презентацией)

3) Самостоятельно: Задание 19 (проверка задания сопровождается мультимедийной презентацией)

4) Выполнение заданий 17, 18 (разбор заданий сопровождается мультимедийной презентацией)

5) Игра «Говори, наоборот» с мячом.

Учитель кидает мяч, называя какой-либо параметр размера, ученик возвращает его учителю с противоположным ответом.

Пример: большой – маленький, низкий — высокий, узкий — широкий, длинный — короткий, толстый — тонкий, мелкий — глубокий, широкий — узкий.

б) Загадки, задачи-шутки:

- Кто становится выше, когда садится? (**собака**)

- Петя выше Коли, а Коля Выше Толи. Кто самый высокий? Кто ниже всех? (**Ученик рисует схематично решение на доске**). Самый низкий — **Толя**, самый высокий — **Петя**, средний — **Коля**.

7) Пословицы и поговорки: разобрать с детьми некоторые пословицы и поговорки, указывающие на размеры предметов.

- Большой голове — большой почёт.

- Короткую речь слушать хорошо, под длинную речь думать хорошо.

- Мал соловей, да голос велик.

- Большому кораблю, большое плавание.

- Маленькое дело лучше большого безделья.

IV. Физкультминутка (2 минуты).

1) Упражнения для улучшения мозгового кровообращения

1. Исходное положение – сидя на стуле. 1–2. Плавно наклонить голову назад, наклонить голову вперед, не поднимая плеч. Повторить 4 раза. Темп медленный.

2. Исходное положение – сидя, руки на поясе. 1. Поворот головы вправо. 2. Исходное положение. 3. Поворот головы влево. 4. Исходное положение. Повторить браз. Темп медленный.

2) Упражнения для рук и кистей.

1. Исходное положение – стоя или сидя, руки на поясе. 1–2. Правую руку вперед, левую вверх. 3–4. Переменить положение рук. Повторить 3–4 раза, затем расслабленно опустить вниз и потрясти кистями, голову наклонить вперед. Темп средний.

3) Упражнения для глаз.

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4–5 раз.

2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть глаза и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4–5 раз.

3. В среднем темпе проделать 3–4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 1–2 раза.

V. Работа за компьютером — закрепление изученного материала(14 минут).

На рабочем столе открыта мультимедийная презентация с ссылками на ЭОР «Информатика в играх и задачах», 1 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др» адаптированные для работы в ОС Linux.

- *Займите правильное положение за компьютерами. Откройте презентацию.*

- *Под каким номером самая высокая звезда?*

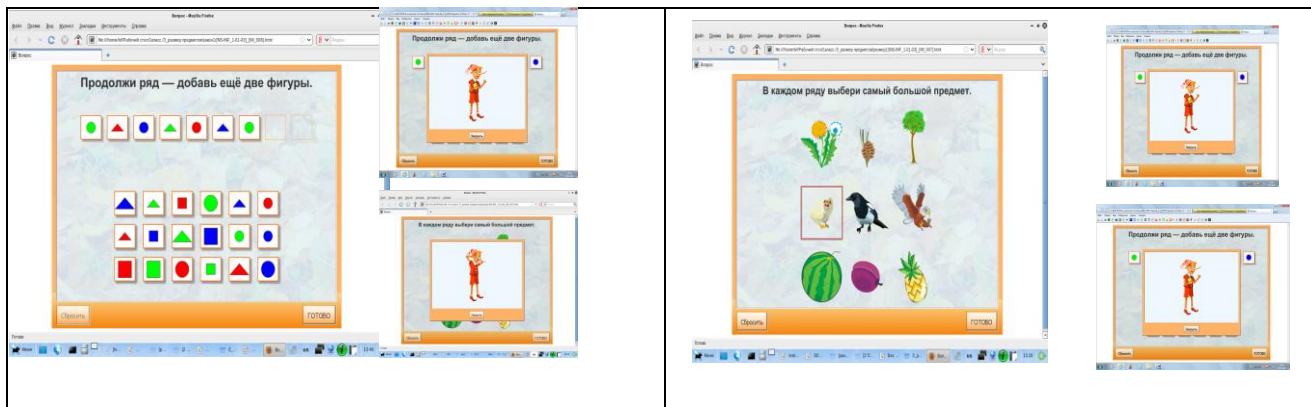
- *Под каким номером самая широкая звезда?*

- *Под каким номером самая маленькая звезда?*

- Выполните задания по порядку 1,2,3,4,5.

- Переход от задания к заданию после поощрительной реакции Буратино.

За деятельностью группы можно наблюдать с помощью сетевой программы iTALC.



VI. Рефлексия (3 минуты).

1) Открыта презентация «дерево предсказаний». Выбрать (перенести) элементы - ветки (параметры признака РАЗМЕР) на ствол дерева.

<p>III. Размышление (Рефлексия) Происходит творческая переработка, анализ, работа ведётся индивидуально</p>	<p>Возвращение к предыдущим представлениям; активная перестройка представлений с включением новых понятий (внесение изменений или дополнений);</p>	<p>Соотносят "старую" информацию с "новой"; свободно обмениваются своими идеями с другими учащимися, выражают собственные мыслительные операции.</p>	<p>Заполнение «дерева предсказаний» верным и неверным утверждениям; ответы на поставленные вопросы;</p>
---	--	--	---

2) На парте лежат смайлики, *Покажите, пожалуйста, мне смайлик, который соответствует вашему настроению после изучения новой темы «Размер предметов». Поясните, почему!*



VII. Домашнее задание (2 минуты).

Откройте тетради с. 12, возьмите красный карандаш, обведите в кружок №24.

Учебно-методическое обеспечение

2. Информатика в играх и задачах. 1 класс(1 и 2 ч.). Горячев А.В., Горина К.И. и др. М.: «Баласс», 2011 г.
3. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя. Горячев А.В., Горина К.И. и др. М.:«Баласс», 2011 г.
4. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/?&subject=19> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
5. Мир загадок: учебно-методическое пособие для учителей начальных классов / С. И. Гин. М.:, 2008.