

## ПЛАН УРОКА




www.bilimland.kz

Предмет	Информатика
Учитель	Кожухметова Ж.Ш.
Школа, класс	г. Астана, ГУ «СШ №37 имени Сырбая Мауленова», 5 класс
Тема урока	Следуя командам

### Краткосрочный план

Цели обучения:	5.3.2.1 – формулировать определение алгоритма; 5.3.2.3 – приводить примеры исполнителей и их системы команд; 5.3.2.2 – представлять алгоритм в словесной форме.
Цели урока:	<b>Все учащиеся знают:</b> понятия «алгоритм», «исполнитель алгоритма».
	<b>Большинство учащихся имеют:</b> представление о системе команд исполнителя;
	<b>смогут:</b> приводить примеры исполнителей и их системы команд; написать алгоритм в словесной форме.
	<b>Некоторые учащиеся смогут:</b> определить результат исполнения алгоритма.
Предыдущее обучение:	Правила техники безопасности в кабинете информатики.

### Ход урока

Этапы урока	Запланированная деятельность	Ресурсы
<b>Вызов</b> 0-15	<p>1). Организационный момент.</p> <p>2). Актуализация знаний учащихся по правилам техники безопасности. Просмотр видеоурока «Правила техники безопасности и организация рабочего места» на портале bilimland.kz.</p> <p>Формативное оценивание. Прием «Можно/Нельзя».</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Входить в кабинет информатики без разрешения учителя. <b>(Нельзя)</b></li> <li>2. Заходить в компьютерный класс спокойно. Занимать свое рабочее место. <b>(Можно)</b></li> <li>3. Находиться в кабинете информатики в верхней одежде. <b>(Нельзя)</b></li> <li>4. Убедиться в отсутствии видимых неисправностей компьютера. <b>(Можно)</b></li> <li>5. Толкаться в дверях при входе в компьютерный класс. <b>(Нельзя)</b></li> </ol>	<p><a href="https://bilimland.kz/ru#lesson=16720">https://bilimland.kz/ru#lesson=16720</a></p>  <p>Рабочая тетрадь.</p>

6. При обнаружении видимых неисправностей компьютера сообщить учителю. **(Можно)**
7. Трогать разъемы соединительных проводов. **(Нельзя)**
8. Приступать к работе на компьютере только после разрешения учителя. **(Можно)**
9. Прикасаться к проводам питания. **(Нельзя)**
10. Приносить в класс компакт-диски. **(Нельзя)**
11. Попытаться самостоятельно устранить обнаруженную неисправность компьютера. **(Нельзя)**
12. Включать игры или другие программы, не относящиеся к уроку. **(Нельзя)**
13. Работать на компьютере грязными руками. **(Нельзя)**
14. Нажимать на клавиши мягко, без особых ударов. **(Можно)**
15. Прикасаться к экрану и задней стенке монитора. **(Нельзя)**
16. Нажимать клавиши клавиатуры только при включенном напряжении. **(Можно)**
17. Работать на компьютере во влажной одежде или с мокрыми руками. **(Нельзя)**
18. Расстояние от глаз до экрана монитора должно быть 60-70 см. **(Можно)**
19. Класть вещи на составные части компьютера. **(Нельзя)**
20. По окончании работы привести рабочее место в порядок. **(Можно)**
21. Удалять папки и файлы без разрешения учителя. **(Нельзя)**

Взаимопроверка. За правильный ответ – 1 балл.

18-21 баллов – «5»

14-17 баллов – «4»

8-13 баллов – «3»

0-7 баллов – «2»

3). Определение темы урока. Постановка цели на урок.

Учащимся предлагается написать свой режим дня.

- Ежедневно каждому из нас приходится выполнять различные инструкции. Ваш режим дня – это план действий на каждый день. Подобные планы действий и инструкции – называются алгоритмами.

	<p>- Как вы думаете, какова тема сегодняшнего урока? Чем мы с вами займемся ближайшие полчаса? Учащиеся определяют тему урока и ставят цель.</p>	
<p><b>Осмысление</b> 16-35</p>	<p>1). Просмотр видеурока «Понятие алгоритма и исполнителя» на портале bilimland.kz.</p> <p>2). Закрепление. а) Индивидуальная работа. Выполнение упражнений №1, №2, №3 на портале bilimland.kz.</p> <p>б). Устная работа с классом. Выполнение задания №5 (2) на стр. 97. Учащиеся должны составить алгоритмы: 1. Заваривание чая. 2. Изготовление карнавальной маски по шаблону. 3. Поход в магазин. 4. Поливка цветов.</p> <p>в) Работа в парах. Учащиеся должны составить алгоритм решения задачи в словесной форме. <b>Задача.</b> Через реку необходимо переправить козу, волка и капусту. В лодку может поместиться только один предмет или животное. Нельзя оставлять на берегу одних волка с козой и козу с капустой. В алгоритме можно использовать команды: ВЗЯТЬ КОЗУ, ВЗЯТЬ ВОЛКА, ВЗЯТЬ КАПУСТУ, ВЫСАДИТЬ, ПЕРЕПЛЫТЬ. Проверка: просмотр решения задачи на портале bilimland.kz.</p> <p>3). Самостоятельная работа. Учащимся предлагается выполнить задания №5 на стр. 88 и №5 (1) на стр. 97. <b>Ответ:</b> 61, 5.</p> <p>4). Формативное оценивание. Тестирование на портале bilimland.kz.</p>	<p><a href="https://bilimland.kz/ru#lesson=16755">https://bilimland.kz/ru#lesson=16755</a></p> <p>Учебник Г.А. Копеева, У.М. Дильманова «Информатика», рабочая тетрадь</p> <p><a href="https://bilimland.kz/ru#lesson=16756">https://bilimland.kz/ru#lesson=16756</a> 0:35 – 1:10 мин.</p>
<p><b>Рефлексия</b> 36-40</p>	<p>1). Постановка домашнего задания. §14 на стр. 82 - 85, §16 на стр. 93 - 96.</p> <p>2). Рефлексия. Прием «Три М». Учащимся предлагается назвать три момента, которые у них получились хорошо в процессе урока, и предложить одно действие, которое улучшит их работу на следующем уроке.</p>	<p>Дневник.</p> <p>Стикеры.</p>