Технологическая карта урока. Матвеева Н.В. Информатика. 4 класс. ФГОС.

**Внеклассное мероприятие по информатике в 4 классе**

**Игра “Инфознайка”**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема** | **Повторение изученного материала** |
| **Педагогическая цель**: | * повторение и закрепление основного программного материала 4 класса, выраженного в неординарных игровых ситуациях; * развитие логического мышления, памяти, внимания учащихся, творческой активности; * стимулирование познавательной деятельности учащихся; * развитие интереса к предмету; * отработка языковой культуры по предмету; * воспитание у учащихся чувства взаимопомощи и взаимовыручки, уважения к своим соперникам. |
| **Тип урока** | Повторение изученного материала |
| **Планируемые результаты**  **(предметные)** | * умение представлять, анализировать и интерпретировать данные; * умение фиксировать (записывать) в любой форме информацию (по способу её восприятия); * умение определять виды информации; * умение понимать и использовать виды информации (по способу её восприятия) и по формам представления. |
| **Личностные результаты** | * учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу; * уважение к информационным результатам других людей; * осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий; * формирование навыков самоорганизации; * развитие речи; * умение кратко формулировать мысль; * развитие логического мышления; * развитие самооценки; * развитие творческих способностей обучающихся, познавательного интереса, умений анализировать, обобщать, сравнивать, синтезировать знания полученные на других предметах и своей профессиональной деятельности. |
| **Универсальные учебные действия (метапредметные)** | Познавательные:  * установление причинно-следственных связей; * построение логической цепи рассуждений; * выслушивание собеседника и ведение диалога; * умение использовать компьютер и работать с программами Smart Notebook.   **Коммуникативные:**   * умение слушать и исправлять ошибки других; * умение работать в группах; * умение высказать свою точку зрения и выслушать точку зрения одноклассников и преподавателя; * умение работать с современными техническими средствами обработки информации; * умение задавать вопросы и выслушивать ответы.   **Регулятивные:**   * формирование навыков работы с компьютером, интерактивной доской, планшетом; * поиск правильного вывода о действиях; * формулировка определений и сопровождение их пояснениями и примерами; * умение выбрать правильный и удобный вариант ответа; * умение строго следовать предписаниям алгоритма и планировать время окончания своей работы. |
| **Оборудование**: | Интерактивная доска Smart Board 480, графический планшет Wacom, ноутбуки (или планшеты, смартфоны). |
| **Программное обеспечение**: | SMART Notebook 16.2, SMART Lab, Response 2, SMART Sync, Bamboo Dock |

**Сценарий игры**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Материал ведения урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность учащихся** | |
| **Осуществляемые действия** | **Формируемые умения** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Мотивирование к учебной деятельности. (Организационный момент)** | Фронтальная. Словесный. Слово учителя. | Приветствие учащихся.  Проверяет готовность к игре. | Приветствуют учителя. Организуют свое рабочее место. | Формирование навыков самоорганизации.  Проявляют эмоциональную отзывчивость на слова учителя. |
| **Формулирование целей и задач игры.**  **Объяснение игры.** | Объяснение учителя. | **Правила игры:**  **Требование к учащимся:**  - НЕ мешать отвечать товарищу;  - НЕ подсказывать;  - НЕ нарушать дисциплину.  Урок проводится в виде развлекательно – познавательной игры. Группа (половина общеобразовательного класса) в начале урока делится на две команды, каждая из которых выбирает своего капитана. Если команда не знает ответа или неправильно отвечает, то другая команда может ответить и увеличить свое количество баллов. Команды соревнуются в различных состязаниях; за каждый правильный ответ команда получает 2 очка, если ответ дает игрок с помощью команды, то данной команде присуждается 1 очко. | Слушают учителя и запоминают условия игры. | Умение слушать и понимать других, исправлять ошибки.  Самоконтроль, организация своей учебной деятельности. |
| **Игра**  **“Заполните пропуски”** | Повторение изученного материала. | Учитель выводит задание на интерактивную доску и предлагает выполнить задание  “Расположить единицы измерения информации в порядке убывания”  Терабайт  Гигабайт  Мегабайт  Килобайт  Байт  Бит | Учащиеся перетаскивают слова в пропуски. | Происходит обучение дедукции, композиции и развитие памяти. |
| **“Игровое шоу”** | Проверка знаний.  Групповая. | На вопрос отвечает Команда 1: Если человек никогда не ел лимон, какой признак будет лишним для того, чтобы он определил лимон?  Команда 2: Выбери лишнее  Синее  Яркое  Сладкое  Далекое | Капитаны команд по очереди отвечают на вопросы с несколькими вариантами ответов. | Отвечают на вопросы и  высказывают свои  предположения. |
| **“Открытие подписи”** | Проверка знаний. | Предлагает выполнить задание на тему «Виды информации по способу восприятия человеком» | Учащиеся вспоминают виды информации по картинке. | Происходит обучение дедукции и развитие памяти. |
| **“Тест с монстрами”**  **Тест мощности с несколькими вариантами ответа и вопросами типа «истина\ложь». (Обязательные устройства)** | Тест. | Учитель предлагает командам взять в руки мобильные устройства и ответить на вопросы отображенные на экране с несколькими вариантами ответов | Учащиеся работают в командах на устройствах.  Участвуют обе команды одновременно | Формируются навыки работы в командах, а также на мобильных устройствах. |
| **Порядок сортировки**  **последовательностях и систематизации.** | Групповая,  коллективная. | Для выполнения этого задания вам нужно выполнить строгую последовательность действий, которая называется «Слепи снеговика» | Завершают определение учителя словом “Алгоритм”  Учащиеся систематизируют элементы в требуемом порядке сортировки и получают знания о сравнении, дедукции | Умение планировать последовательность действий. |
| **Физкультминутка** | Коллективная. | Физминутка сопровождаться видеороликом. | Дети повторяют движения | Расширение зрительной активности, снятие утомления на уроке. |
| **Кричи!**  **Сеанс мозгового штурма для генерации идей. (Обязательные устройства)** | Самоконтроль. | Учитель ставит проблему для поиска новых идей и предлагает описать решения проблемы. | В ходе проведения мозгового штурма участники высказывают большое количество вариантов решения, а затем из высказанных идей отбирают наиболее перспективные, удачные, практичные. Для выполнения задания, учащиеся используют мобильные устройства для загрузки своих текстов или изображений. | В ходе мозгового штурма участники учатся коротко и максимально четко выражать свои мысли, анализировать их. |
| **Суперсортировка**  **Задание учит классификации и группировке.** | Словесный.  Игра. | Учитель ознакамливает учащихся с правилами игры «Суперсортировка»:  *«Является суждением»*  *«Не является суждением»* | Учащиеся должны рассортировать элементы по двум категориям. | Научится отличать истинное суждение от ложного, высказать свое суждение. |
| **Анаграмма** | Индивидуальная, групповая. | Учитель демонстрирует на экране анаграмму из букв. Задает вопрос: Всемирная информационная компьютерная сеть.  Ответ: Интернет | Учащиеся производят на интерактивной доске перестановку букв в слове, в результате которой, образуется новое слово. | Развивается внимание,  обогащается словарный запас, тренируется внимание к деталям, укрепляет связь, внимание и воображение. |
| **Раскрась** | Графический планшет Wacom – это перьевое устройство ввода информации для работы на компьютере, преимуществом которого является удобное и эргономичное перо, работающее без проводов и без батареек | Учитель предлагает капитанам команды выполнить задачу на логику “Раскрась” с помощью графических планшетов | Находят правильный ответ и разукрашивают ячейку со словом Барсук. | Способствовать развитию логического и алгоритмического мышления. |
| **Рефлексия учебной деятельности на уроке (итог игры)** | ПО SMART Sync | Предлагает учащимся оценить игру с помощью смайликов. Желающие для оценки игры могут воспользоваться программой Smart sync.  *План анализа результатов:*   1. Степень активности учащихся. 2. Уровень знаний, показанных учащимися в игре. 3. Рекомендации к совершенствованию. | Ученики высказывают свои мнения. | Умение формулировать собственное мнение.  Саморегуляция эмоциональных и функциональных состоянийразвитие самооценки. |