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”ТерабайтГигабайтМегабайтКилобайтБайтБит | 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 лишнееСинееЯркоеСладкоеДалекое  | Капитаны команд по очереди отвечают на вопросы с несколькими вариантами ответов. | Отвечают на вопросы ивысказывают своипредположения. |
| **“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. |