

Урок погружения в профессию.

Место проведения и участники: урок проводится со студентами 2 курс СКПО г. Сочи по специальности «Начальные классы» в рамках курса «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

Задача: создать обстановку погружения студентов в специальность, то есть в среду имитирующую школьный урок в 3 классе.

Дать возможность студентам почувствовать себя в роли учителя или ученика

Предварительная подготовка: студенты назначенные на роли учителя и помощников учителя, в качестве домашнего задания, разрабатывают план проведения урока – информатики и готовят раздаточный материал.

Сценарий урока

Урок первый

Задачи урока

- **развивающие:** способствовать развитию познавательных способностей: внимания, памяти, мышления; формировать у школьников умения преодолевать трудности;
- **образовательные:** обеспечить в ходе занятия повторение правил разгадывания кроссвордов, умения выделять общие характеристики для группы понятий, повторить способ кодирования информации; продолжить формировать умение анализировать и решать нестандартные логические задачи; отработать навык работы на компьютере.
- **воспитательные:** воспитание личностных качеств, обеспечивающих успешность творческой деятельности, трудолюбия, силы воли, настойчивости, наблюдательности, сообразительности, одаренности, способности к самооценке, смелости, дружелюбия, взаимоуважения и целеустремлённости.

Оборудование: конверты с заданиями по количеству команд; занятие проходит в кабинете информатики оборудованном необходимым количеством компьютеров; кабинет оборудован интерактивной доской.

Ход урока: (урок начинает один из выбранных заранее студентов выступающий в роли учителя).

Приветствие учителя – «Здравствуйте ребята. Сегодня урок информатики мы проведем в виде игры, для этого разобьемся на три команды по 5-6 человек, которые будут соревноваться между собой. Каждая команда пусть выберет себе лидера и название.

Мне будет помогать моя помощница (называет Имя Отчество 2-го студента). Она будет следить за временем выполнения заданий каждой командой и, если необходимо, помогать командам по организационным вопросам».

Студенты разбиваются на три группы и рассаживаются, и готовятся получить первое задания

Помощник учителя раздает каждой команде чистую бумагу цветные карандаши

Разминка

Учитель – «Ребята начинаем **разминку**. Представляете, когда я готовилась к нашему занятию и печатала название темы, то буквы как-то странно перепутались. Попробуйте разгадать, что произошло и назовите тему нашего занятия.

(На доске появляются крупно)

ЕИНАВОРИУРТСНОК И АКИГОЛ

(Дети-студенты угадывают название)

Молодцы все угадали! Это «ЛОГИКА и КОНСТРУИРОВАНИЕ». А Как вы думаете какие задания нужно выполнять для развития логического мышления?

- *Ожидаемые ответы учеников «Разгадывать ребусы и кроссворды, лабиринты, загадки, решать сложные задачи*

Актуализация знаний

Учитель - «Давайте вспомним что такое логика для чего нужно уметь решать логические задачи?

Логика – наука о правильном мышлении. Если ученик правильно мыслит он может решать множество задач и справляться с трудными ситуациями».

Решение логических задач. (*Учитель читает задание и дает командам 5 мин придумать ответ. За ответ начисляется по 1 баллу*)

Задание 1. В детской больнице юные пациенты очень любили играть с очаровательными плюшевыми мишками, которые были там. К сожалению, детям они так сильно нравились, что мишки стали исчезать: малолетние пациенты уносили их домой. Как руководство больницы решило эту проблему?

Предполагаемый ответ: Всем мишкам сделали повязки и говорили маленьким детям, что мишкам нужно оставаться в больнице, чтобы вылечиться. Дети с грустью, но с сочувствием соглашались (*отвечает 1 команда*)

Задание 2 Один король хотел сместь своего премьер-министра, но при этом не хотел его слишком обидеть. Он позвал премьер-министра к себе, положил при нем два листка бумаги в портфель и сказал: «На одном листке я написал "Уходите", а на втором — "Останьтесь". Листок, который вы вытащите, решит вашу судьбу». Премьер-министр догадался, что на обоих листках было написано "Уходите". Как же, однако, умудрился он при этих условиях сохранить свое место?

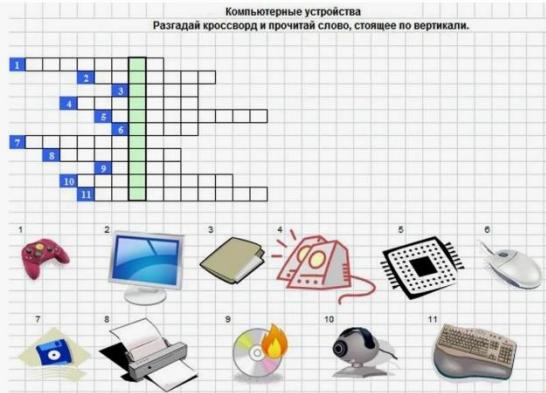
Предполагаемый ответ: Премьер-министр вытащил листок бумаги и, не глядя на него, скатал из него шарик — и проглотил. Поскольку на оставшемся листке стояло "Уходите", то королю пришлось признать, что на проглоченном листке значилось "Останьтесь". (*отвечает 2 команда*)

Задание 3 Отец с двумя сыновьями отправился в поход. На их пути встретилась река, у берега которой находился плот. Он выдерживает на воде или отца, или двух сыновей. Как переправиться на другой берег отцу и сыновьям?

Предполагаемый ответ. Вначале переправляются оба сына. Один из сыновей возвращается обратно к отцу. Отец перебирается на противоположный берег к сыну. Отец остается на берегу, а сын переправляется на исходный берег за братом, после чего они оба переправляются к отцу. (отвечает 3 команда)

Повторение-«Устройство компьютера».

Учитель – «В начале года мы с вами учили все устройства из которых состоит компьютер. В следующем задании вы должны вспомнить их названия и заполнить кроссворд. Получите конверты с готовым набором Кроссвордов. Время выполнения задания 10 минут»

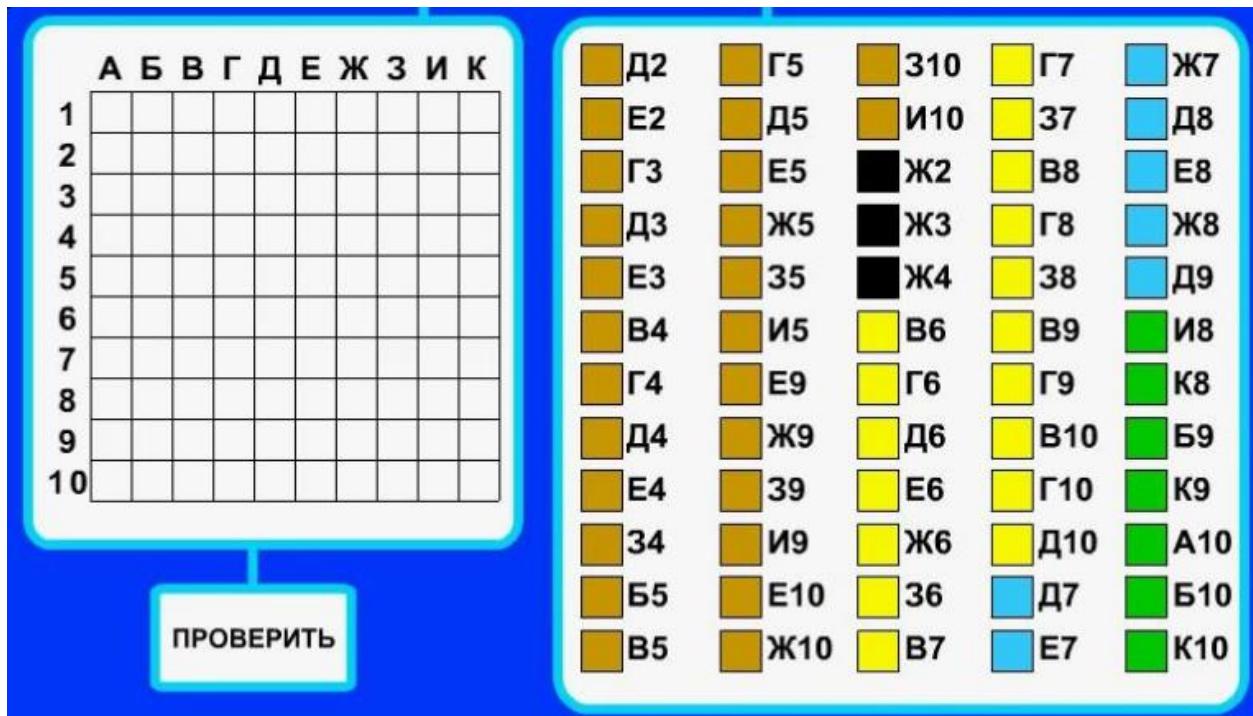


На доске крупным планом появляются кроссворды

Повторение «Собери фигуру по координатам».

Учитель – «Следующее задание связано с умением располагать объекты по заданным координатам. Например, на шахматной доске фигуры размещают по клеточкам, которые имеют имя в виде буквы и цифры.

Команды получают конверты с заданиями. Команда, которая первой справится с заданием получает 3 балла, вторая получает 2 балла и третья команда получает 1 балл. На доску выводится цветное изображение координат, а командам раздаются тетрадные листочки с координатами



«Закрасьте клеточки с координатами указанным в карточке цветом. Время выполнения 20 минут»

Перемена «Сейчас отдохните и после перемены мы продолжим нашу игру»

Урок второй

Ход урока: урок начинает один из выбранных заранее студентов выступающий в роли учителя.

Вводная часть

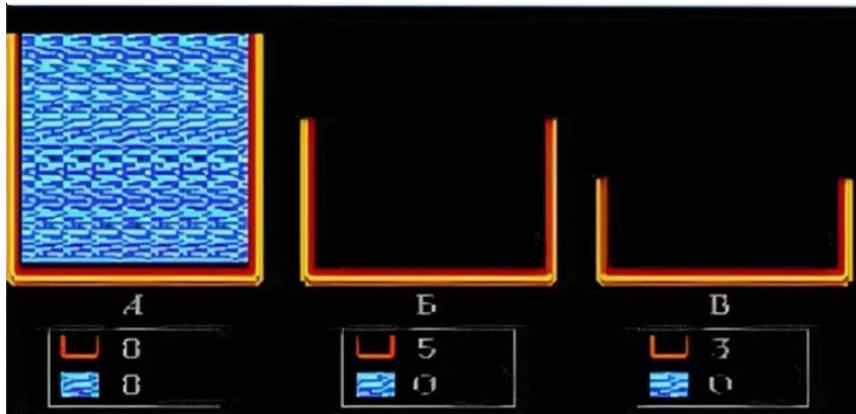
Учитель – «На этом уроке продолжим решать логические задания. Только решать задачу мы с вами заставим компьютерного робота. Робот это программа, для которой вы должны написать алгоритм действий приводящий к решению поставленной задачи».

Цель урока – разобраться с компьютерной программой и составить алгоритм действий робота

Повторение «Давайте вспомним, что такое алгоритм. Алгоритм это последовательность команд для решения какой то задачи. Он бывает словесный, если команды подаются в виде слов, или графический, если команды в виде графических значков или программный, если команды пишутся на языке программирования. Мы будем составлять алгоритм с помощью компьютерной программы». (Каждой команде указывается файл запуска программы и выдается задание Дети садятся вокруг одного члена команды и пытаются решить задание).

«На тренировку дается 15-20 минут. Затем представитель от каждой команды показывает, как решается задача и получает 5 баллов если задача решена правильно».

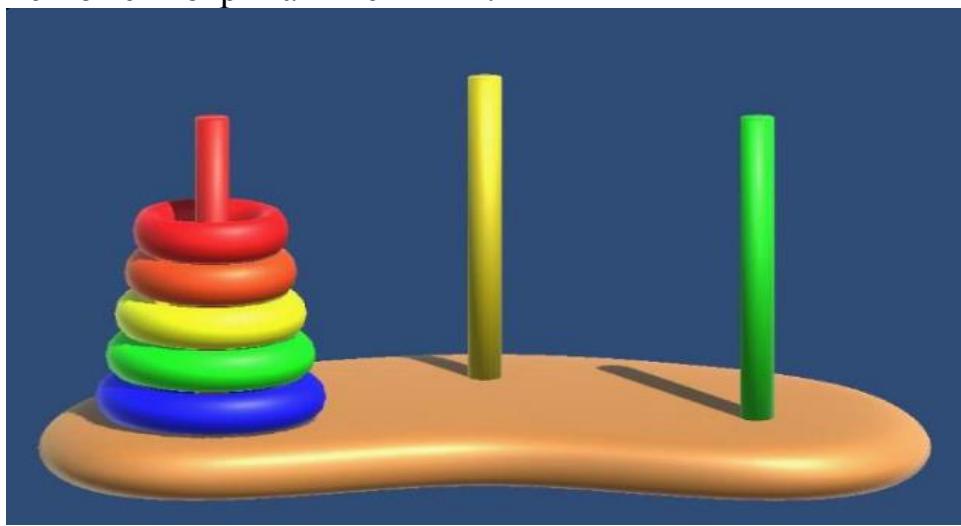
Задание 1 первой команде предлагается программа «Переливашка» Переливая воду по заданным емкостям необходимо разделить воду поровну



Задание 2 Вторая команда получает задачу «Переправа»
Находясь у реки, перевези на другой берег козу, капусту и волка так чтобы все остались живы



Задание 3 Третья команда получает задачу «Ханойская башня». Перенеси пирамидку с первого стержня на последний при этом больший диск не может покрывать меньший.



После тренировки лидер каждой команды показывает решение задачи на интерактивной доске, комментируя свои действия.

Итоги урока Рефлексия

Учитель- «Какие вы молодцы Все справились все решили сложные задания.

Подведем итого нашего урока» Давайте заполним «Карту настроения» (ребята заполняют карточки эмоционального состояния, в которых отмечают своё самочувствие, указывают своё отношение к уроку, вписывают то, что понравилось (не понравилось) на занятии).

Домашнее задание.

Учитель предлагает дома в тетрадях ответить на вопросы

1. Что нового сегодня вы узнали?
2. Зачем человеку развивать логическое мышление?
3. Какие задания помогают развивать логику?
4. Как вы считаете: зачем нужно уметь решать задачи на конструирование?

Домашнее задание студентам: подумайте и ответьте на вопросы:

1. Какими навыками и умениями должен обладать учитель, чтобы сделать урок интересным, креативным, живым.
2. Какие можно применять игровые элементы на уроке, чтобы ученики легче усваивали материал, чтобы активизировать мышление, развивать коммуникативные качества учащихся.