**План урока по теме «Программирование линейных алгоритмов, оператор присваивания» (урок второй)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Предмет** | **информатика** | **7 класс** | |
| **Дата «\_\_\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г.** | | | |
| Подход в преподавании / обучении | Использование элементов семи модулей «Новые подходы в преподавании и обучении», «Обучение критическому мышлению», «Оценивание для обучения и оценивание обучения», «Использование ИКТ в преподавании и обучении», «Обучение талантливых и одаренных учеников» , «Преподавание и обучение в соответствии с возрастными особенностями учеников», «Управление и лидерство в обучении». Приоритетным является модуль «Обучение критическому мышлению». | | |
| Ссылки | ГОСО РК утвержден постановлением Правительства РК от 23.08.12 №1080, Учебная программа «информатика» 5-9 классы, Астана 2013, | | |
| Тема (часть учебного плана) | **Программирование линейных алгоритмов, оператор присваивания** | | |
| Общие цели урока | - закрепить понятия «оператор ввода и вывода переменных»; освоить понятие «оператор присваивания», развить у учащихся навыки работы с клавиатурой и оболочкой Турбо – Паскаля, составления блок-схем; - применять полученные знания на практике;  - следовать правилам работы в группе  -уметь анализировать и сравнивать результаты деятельности друг друга и оценивать по общим критериям; | | |
| Ключевые идеи | Создание коллаборативной среды позволит создать благоприятный эмоциональный климат в классе и подготовить учащихся к восприятию нового материала; диалоговое обучение учеников поможет установить межличностный контакт, определить уровень знания и понимания каждого учащегося, развить навыки взаимодействия и взаимооценивания; активизация критического мышления учащихся позволит развивать навыки исследовательской деятельности, опираясь на собственный и косвенный опыт; групповое взаимообучение позволит развить навыки эффективного общения и решения проблем; повысить уровень саморегулирования и развить навыки самооценивания; углубленные задания для учеников категории А позволят стать им наиболее заинтересованными и мотивированными . | | |
| Конкретный результат обучения | Изучение данной темы позволяет закрепить навык применения оператора присваивания, оператора ввода и вывода; Ученики станут более активными, участвуя в совместной работе со сверстниками; смогут разрабатывать собственные способы решения задач, вырабатывать свое мнение по определенным вопросам, приобретут коммуникационные навыки. | | |
| Источники, оснащение и оборудование | презентация ,  Персональные компьютеры  Ватман, фломастеры  Ресурсы для работы с заданиями | | |
| **Записи учителя по второму занятию** | | | |
| ***Введение (вызов)***  ***Эмоциональный настрой:***  **Учитель*:*** Улыбка ничего не стоит, но много дает. Она обогащает тех, кто ее получает, не обедняя при этом тех, кто ею одаривает. Она длится мгновение, а в памяти остается порой навсегда. Она создает счастье в доме, порождает атмосферу доброжелательности в деловых взаимоотношениях и служит паролем для друзей. Подарите друг другу улыбку. Улыбайтесь, и вы будете нравиться людям. (*Вместе с улыбкой дети обмениваются картинками.*)  ***Учитель*:** озвучивает тему и цели урока**. *Ученики:*** 1.Записывают тему урока в тетради  Опрос учащихся по пройденной теме: **Учитель задает учащимся вопросы:** *Оператор присваивания*  ***Вопрос***. Какова цель оператора присваивания?  Ответ. Задание переменной некоторого значения.  ***Вопрос***. Как записывается оператор присваивания?  Ответ. переменная := выражение;  ***Вопрос***. Как выполняется оператор присваивания?  Ответ.  1. вычисляется значение выражения в правой части,  2. это значение присваивается переменной, указанной в левой части. После этого старое значение переменной пропадает («стирается»)  ***Вопрос***. Допустимо ли присваивание переменной вещественного типа значения выражения целого типа?  Ответ. Да.  ***Вопрос***. Допустимо ли присваивание переменной целого типа значения выражения вещественного типа?  Ответ. Нет.  ***Вопрос***. Можно ли выполнить оператор                a:=d;  Ответ. Нет.  *Процедура вывода.*  ***Вопрос***. С помощью каких стандартных процедур осуществляется вывод на экран монитора?  Ответ. Write (перечисляем все, что выводим через запятую),  Writeln (перечисляем все, что выводим через запятую)  ***Вопрос***. Чем отличаются действия процедур Write и Writeln?  Ответ. Write — после вывода, курсор остается после последнего выведенного значения, Writeln — после вывода, курсор переходит на новую строку.  ***Вопрос***. В чем состоит действие процедуры Writeln без параметров?  Ответ. Пропуск пустой строки.  *Процедура ввода.*  ***Вопрос***. Как можно ввести информацию в переменные?  Ответ. Для ввода исходных данных используются стандартные процедур ввода:  1) Readln (список переменных через запятую);  2) Read (список переменных через запятую);  ***Вопрос***. Сколько переменных можно писать в этих процедурах?  Ответ. Одну и более.  ***Вопрос***. Как набираются на клавиатуре значения переменных?  Ответ. На клавиатуре данные набираются через пробел. В конце набора надо нажать клавишу ENTER.  ***Вопрос***. Может ли быть пустым список ввода, т.е. ReadLn;  Ответ. Да. Программа ждет нажатия клавиши Enter.  ***Задание 1: (работа в парах)***  ***Учитель*** Раздает учащимся программы на языке Паскаль и просит найти ошибки в программе.    Ответ к 1.2.:r = 187.5;        a = 9;         d = 45.0  1.2. Осуществить взаимооценивание в парах с помощью стикеров  1.3. Комментарии учителя по результатам.  ***Ученики***: работая в парах находят ошибки и исправляют их. 1.2. Осуществляют взаимооценивание в парах с помощью стикеров  ***Задание 2. (работа в группах)***  ***Учитель***   * 1. разбивает класс на группы на счет «Один, два, три, четыре».   2. Предлагает в каждой группе распределить обязанности.   3. предлагает каждой группе решить задачу: *Составьте программу на Паскале и блок-схему для вычисления площади круга по формуле S=π\*R2* ***Ученики:***   4. разбиваются на группы на счет «Один, два, три, четыре».   5. распределяют обязанности.   6. Совместно разбирают задачу, составляют блок-схему и пишут программу:   R  S:=P\*SQR (R)  S    PROGRAM Ploshad;  CONST  P=3.14;  VAR  R, S : INTEGER;  BEGIN  WRITE (‘ введите радиус ’);  READ (R);  S:=P\*SQR (R);  WRITELN ( ‘площадь круга =’ S);  END.  ***Учитель:*** предлагает каждой группе набрать программу в среде программирования, откомпилировать ее и запустить на исполнение.  ***Ученики***: спикеры групп набирают программу, компилируют ее и запускают на исполнение.  ***Учитель:*** в ходе работы групп наблюдает, корректирует**,** делает пометки.  ***Музыкальная физминутка «Бегемот и собачка»***  ***Учитель*** предлагает осуществить самооценку группы при помощи стикеров:👍 - «5»,🖏 - «4»,👎- «3» **Ученики** оценивают работу участников групп при помощи стикеров:👍 - «5»,🖏 - «4»,👎- «3»  **Учитель:** Результаты за каждый этап урока занесите в таблицу файла «Оценочный лист». Озвучивает итоговую оценку.    ***Домашнее задание***:  У***читель*** выводит на слайде, организует запись домашнего задания в дневники  ***Ученики*** записывают домашнее задание:   * + 1. 1.повторить типы переменных, правила записи арифметических выражений; знать операторы ввода, вывода и оператор присваивания 2. Составить в тетради блок-схему и программу на Паскале для вычисления площади треугольника по формуле Герона. S=, где a, b, c – стороны треугольника, р – периметр.   ***Заключение***: рефлексия по занятию «Комплимент».  ***Учитель***: Предлагает используя комплимент-похвалу оценить вклад друг друга в урок  ***Ученики***: Комплимент-похвала, комплимент деловым качествам, комплимент в чувствах, в котором учащиеся оценивают вклад друг друга в урок и благодарят друг друга и учителя за проведенный урок. | | | 2 мин  7 мин        11 мин  15 мин  2 мин  3 мин  2 мин  3 мин |