**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 компьютерыВатман, фломастерыРесурсы 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 = 45.01.2. Осуществить взаимооценивание в парах с помощью стикеров1.3. 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:

RS:=P\*SQR (R)SPROGRAM 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 присваивания2. 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 мин7 мин  11 мин15 мин2 мин3 мин2 мин3 мин |