|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Класс:**  | **9\_2**  | **№ урока**  | **43 план**  | **Дата: март**  | **1 урок дня**  |
| **Тема урока:** Циклы в графике**Урок закрепления и совершенствования изученного материала** **(практическая работа)**  |
| **УУД:**  |
| **Личностные:*** владение навыками анализа и оценки получаемой информации
* способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе деятельности
* готовность к использованию здоровьесберегающих технологий
 |
|  **Познавательные:** * самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель
* создавать и преобразовывать модели для решения задач
* умение делать выводы и умозаключения
 |
|  **Регулятивные:** * определить и сформулировать учебную проблему
* в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
* осуществлять контроль и оценку процесса и результатов деятельности
* исправить ошибки самостоятельно
* осознать конечный результат
 |
|  **Коммуникативные:** * учитывать позиции других людей
* адекватно использовать речь в работе
* определить цели и функции участников, способы взаимодействия
* планировать общие способы работы
* осуществить контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, проявить умение убеждать
* оказывать помощь партнёрам в процессе совместной деятельности
 |
| **Цели:** **Образовательные –** повторение по теме Циклы; контроль за уровнем усвоения материала**Воспитательные -** воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, дисциплинированности, культуры общения, самостоятельности учащихся**Развивающие -** развивать логическое и алгоритмическое мышление, навыки групповой работы  |
| **Задачи:** Закрепление умений и навыков использования возможностей PascalABC и GIMP в графике. Способствовать развитию эстетических качеств и информационной культуры и культуры общения в паре. |
| **УМК, средства обучения** Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Москва. Бином. Лаборатория знаний. |
| **ЭОР:**  http://pascalabc.net/  http://www.progimp.ru/  |
| **Предыдущее домашнее задание:**  стр. 212-213 № 15-17 |
| **Что проверить:** знание графических команд**Не забыть:** пронумеровать парты и ПК,собрать тетради с ДЗ |

|  |
| --- |
| **Ход урока:**  |
| Деятельность учителя | Время | Деятельность учеников | Время | Результат |
| **Вводно-мотивационный этап**  |
| Отметить присутствующих. Предлагает работу в паре. | 1 | Готовятся к уроку. Разбиваются на пары | 1 | Рассаживаются парами за столы |
| **Технологический этап**  |
| Предлагает задания по домашней работе  | 2  | Просмотр презентации слайд №3 слайд №4  | 2  | Повторение особенностей циклов и графических операторов  |
| Задает вопрос  | 1 | Просмотр презентации слайд №5  | 1 | формулируют цель и тему урока |
| Корректирует и контролирует выбор программ  | 2 | Просмотр презентации слайд №6 сайд №7  | 2 | Выбирают: графический редактор, среду программирования для создания орнамента  |
| Комментирует видео «Работа в графическом редакторе GIMP» и выдает инструкцию для создания узора  | 2  | Просмотр презентации слайд№8  | 2 | Формулируют словесно алгоритм создания орнамента в графическом редактореСравнивают слайд №9  |
| Комментирует видео «Работа в PascalABC.net»  | 4 | Просмотр презентации слайд №10  | 4 | Определяют структуру программы для созда-ния узора слайд №11  |
| Предлагает задания для практики  | 1 | Получают задание слайд № 12 Выбор узора слайд №13  | 1 | Самостоятельное распределение заданий и ПК в паре, занятие рабочего места |
| Организует практическую работу | 20  | Выполняют практическую работу | 20  | Работа пары- два узора в GIMP и PascalABC. |
| Инструктирует  | 1-2 | Выполняют гимнастику для глаз слайд №14  | 1-2 | Отдых |
| Выдает задание для выполнивших задание  |  | Просмотр презентациислайд №15  |  | Вывод об использовании орнаментов  |
| **Рефлексия**  |
| Предлагает обсудить результаты  | 2 | Просмотр презентации слайд №16 Самооценка в паре. Подведении итогов  | 2 | Рефлексия.Оценка. |
| Задаёт домашнее задание  | 1 | Записывают в тетрадьслайд №17  Образцы слайд № 18  | 1 | Запись в тетради, дневнике |
| **Домашнее задание:**  |
| 1 уровень: создать свой рисунок узора и написать программный код (базовые знания, знания правил) |
| 2 уровень: дополнительное (необязательное) создать свой рисунок узора в любой другой известной среде. (творческая работа) |
| 3 уровень: придумать рисунок и критерии оценки узора программного кода. |