**Урок информатики по программе А.В. Горячева в 3-м классе по теме "Аналогичная закономерность"**

Марчкова Вера Александровна, *учитель информатики*

**Цели урока:**

**1. Образовательные –**

* отработать умение находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы;
* закрепить умение располагать предметы в цепочке или таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной;
* закрепить навыки работы в графическом редакторе Paint.

**2. Развивающие –**

* способствовать развитию логического мышления и навыков решения нетиповых задач;
* развивать у учащихся исследовательские умения на основе изученного материала, тренируя мышление по аналогии;
* развивать художественный вкус, графические умения и творческое воображение.

**3. Воспитательные –**

* воспитывать умение общаться, делать выводы и аргументировано отстаивать свои взгляды;
* формировать интерес к предмету.

**Задачи урока:**

* развивать умение находить закономерности в цепочках и таблицах, обобщать и делать выводы;
* рассмотреть примеры составления закономерностей аналогичных заданной и отработать навыки их составления;
* уметь применять теоретические знания для решения практических задач:

**Оборудование:** ПК, мультимедийный проектор, экран.

**Программное обеспечение:** Операционная система Windows XP, пакет программ Office 2007 (MS PowerPoint, Paint, WEB браузер).

**Информационное обеспечение:** презентация по ходу урока, дидактический материал, материалы ЦОР, рабочие тетради А.В.Горячева “Информатика в играх и задачах. 3 класс”, часть 2.

**Тип урока:** комбинированный.

**Ход урока**

|  |  |
| --- | --- |
| *Действия учителя* | *Действия учеников* |
| **1. Организационный момент.** |
| Объявление темы и постановка целей урока (презентация, слайд 1) | Слушают. |
| **2. Актуализация знаний учащихся**. |
| – На прошлых уроках мы рассматривали понятия «аналогия» и «закономерность». Что же такое «аналогия»?Что такое «закономерность»? | Аналогия – это сходство, подобие. (аналогичные поступки, аналогичные задания)Закономерность – это правило. |
| **1) Тест “Умеешь ли ты составлять закономерности?”** (презентация, слайды 2-6) | Отвечают на задания теста. |
| **2) Проверка д/з из РТ (рабочей тетради) № 25.** (презентация, слайд 10-11) | Отвечают на вопросы учителя. |
| Дорисуй фигуры и впиши слова в пустые клетки. | Слушают. |
| – Чем похожи правила заполнения таблиц?  | – В первых двух таблицах соблюдаются две закономерности по общим признакам:первый признак – у элементов каждой строки одинаковая вписанная фигура и первая буква в словах;второй признак – у элементов каждого столбца – одинаковая внешняя фигура и количество букв в слове. |
| – А в другой паре таблиц? | – Во второй паре таблиц соблюдаются такие закономерности: первый признак – у элементов каждой строки одинаковая вписанная фигура и общее название объекта (птицы, животные, деревья, цветы); второй признак – в каждой строке нет двух слов на одну и ту же букву, а в каждом столбце не двух одинаковых внешних фигур.  |
| – Какую еще закономерность можно проследить? | – Можно проследить “диагональную” закономерность из правого верхнего угла – в левый нижний: одинаковые внешние фигуры и названия на одинаковые буквы. |
| **Вывод учителя:** В таблицах со словами и геометрическими фигурами двойная закономерность: по столбцам и по строкам. | Дети слушают. |
| - Что такое «аналогичная закономерность»? | Аналогичная закономерность – это похожее правило. |
| **3. Формирование умений и навыков** |
| **Совместное выполнение заданий на экране (ЦОР).** (презентация, слайд 12) | Дети отвечают.  |
| **4. Физкультминутка.** (презентация, слайд 13) |
| **5. Практика работы на компьютере.** |
| **1. Выполнение заданий из ЦОР\*.** - А теперь мы поиграем. Рассаживаемся за компьютеры. Необходимо выполнить 7 заданий. Кто быстрее всех выполняет их, тот выигрывает. (Статистику выполнения заданий учитель записывает на доске)**2. Выполнение задания в графическом редакторе Paint.**- Находить закономерности вы уже научились, а теперь вам нужно будет составить их самостоятельно. Открываем графический редактор Paint. Придумайте свою последовательность из геометрических фигур и нарисуйте её. | Дети работают на компьютерах. |
| **6. Итог урока.**  |
| Объявление оценок. Сегодня вы учились находить аналогичные правила и составлять по ним новые цепочки и таблицы закономерностей с предметами, словами и цифрами. Показали свои знания, отвечая на задания теста. А также закрепили этот материал в практическом задании на компьютере. По вашим работам и оценкам видно, что со всеми заданиями урока все успешно справились. Молодцы! А научиться еще лучше составлять аналогичные закономерности вам поможет домашнее задание. | Дети слушают. |
| **7. Домашнее задание.** № 29 стр.45 (презентация, слайд 14) |

**Литература**

1. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. 3 класс : Учебник в 2-х частях, часть 2. – М.: “БАЛЛАС”, 2008.
2. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: “БАЛЛАС”, 2008.
3. <http://festival.1september.ru>
4. <http://school-collection.edu.ru>

\* - Задания скачаны с сайта <http://school-collection.edu.ru>

Проведение урока предполагает наличие соединения с сетью Интернет, в противном случае, можно заранее скачать материал с сайта, указанного в конспекте.