

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
(структурное подразделение «Дом творчества «Журавушка»)

**Конспект занятия на тему:**  
**«Изучение алгоритмического языка стрелок  
посредством прикладной программы «Колобок»»**

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Год обучения: второй

Разработал: педагог  
дополнительного образования  
Викторова Юлия Тенгизовна

Гатчина

2023 год

## **Пояснительная записка**

Занятие на тему «Изучение алгоритмического языка стрелок посредством прикладной программы «Колобок» является промежуточным этапом в изучении раздела «Программно-образовательные комплексы» темы «Фантазия». Его проведение имеет свою актуальность при наличии первичных знаний и умений у обучающихся при работе на компьютерах. Занятие позволяет изучить и освоить алгоритмический язык стрелок с формированием умения составлять простейшие графические программы.

Содержание занятия предназначено для обучающихся 7-11 лет второго года обучения.

**Адресность:** конспект занятия предназначен для проведения занятия с детьми в системе дополнительного образования.

### **Методические рекомендации:**

Проведение занятия на тему «Изучение алгоритмического языка стрелок посредством прикладной программы «Колобок» с детьми младшего школьного возраста целесообразно при первичных навыках работы на компьютере.

Перед работой ребята должны уяснить, что исполнитель «Колобок» по умолчанию находится в верхнем левом углу. Для контроля своих действий по составлению программы следует научить детей промежуточно запускать «Колобка» на исполнение программы. Также нужно обратить внимание детей, что «Колобок» не может выйти за пределы рабочего поля – иначе программа будет выдавать ошибку.

Задания в прикладной программе «Колобок» следует выполнять от легкого к сложному. В конце обучения можно предложить ребятам придумать свой текст программы для составления графического узора «Колобком».

С целью развития познавательной активности в процессе занятия можно провести тематическую интеллектуальную разминку: разгадать кроссворд, загадки, анаграммы, ребусы и т.д.

Занятие может быть использовано с целью промежуточного контроля знаний и умений обучающихся по освоению программно-образовательных комплексов.

### **Предполагаемые результаты применения конспекта как методической продукции:**

Данную методическую разработку можно использовать ежегодно при работе с детьми второго года обучения. Одним из главных результатов ее применения на занятии, будет повышение уровня знаний в области информатики.

**Тип занятия:** комбинированное.

**Форма занятия:** практическое.

**Форма организации работы:** индивидуально-групповая.

**Состав учебной группы:** до 10 обучающихся в возрасте 7-11 лет второго года обучения.

**Место занятия в ДОП:** относится к разделу «Программно-образовательные комплексы».

**Степень сложности занятия:** средний уровень сложности.

**Цель:** изучить алгоритмический язык стрелок для записи линейных алгоритмов посредством прикладной программы «Колобок».

**Задачи:**

- обучающие:

- Познакомить с алгоритмическим языком стрелок;
- повторить и закрепить умения обучающихся при работе на компьютере;
- проверить уровень овладения прикладным программным образовательным комплексом;
- научить выполнять задания на компьютере до их полного выполнения;

- развивающие:

- развивать познавательные и умственные способности;
- развивать мелкую моторику, зрительную память, внимание, образное мышление, умение слушать;
- развивать образное логическое и пространственное мышление;
- развивать словарный запас и навыков общения;
- развивать умения работать индивидуально и в команде.

- воспитательные:

- воспитывать навыки самостоятельной работы, ответственность за результат труда;
- воспитывать дружелюбное и уважительное отношение друг к другу;
- повышать мотивацию обучающихся на занятии за счет интереса к теме занятия и использования игровых технологий;
- воспитывать уважительное отношение к восточной культуре.

**Планируемые результаты занятия:**

- личностные:

- формирование интереса к общей теме занятия;
- развитие мотивации в изучении алгоритмического языка стрелок;
- развитие умений в самостоятельном «чтении» заданий и в выполнении их в прикладной программе «Колобок».

- метапредметные:

- умение понять задание при решении интеллектуальной головоломки;
- умение понять и применить алгоритм действий при выполнении заданий в прикладной программе;
- умение в общей теме при выполнении заданий в прикладной программе составить логическую последовательность её прохождения;
- развитие внимания, усидчивости, логики.

- предметные:

- изучение новых и повторение ранее изученных действий при работе на компьютере;
- умение использовать новые знания при выполнении заданий в прикладной программе;
- закрепление алгоритмических действий при выполнении заданий в прикладной программе;
- понимание задания и выполнение его в интеллектуальной разминке.

### **Методы обучения:**

- практический (выполнение заданий).

### **Технологии:**

- здоровьесберегающие (интеллектуальная разминка);
- информационно-коммуникационные.

### **Дидактический материал:**

- распечатанный ребус (Приложение 1)
- распечатанные цветные карточки с узорами задний (Приложение 2);
- прикладная программа «Колобок».

### **Материально-техническое оснащение занятия:**

- учебный кабинет;
- компьютерные столы с персональными компьютерами и с установленной прикладной программой «Колобок» (на каждого обучающегося);
- отдельные столы для устной работы;
- компьютерные стулья с подлокотниками (на каждого обучающегося);
- ручки (маркеры).

### **План занятия:**

1. Организационная часть (2 мин).
2. Физкультминутка (интеллектуальная разминка) (2 мин).
3. Изучение новых знаний (6 мин).
4. Выполнение практического задания (30 мин).
5. Подведение итогов (5 мин).

Общая продолжительность занятия: 45 минут.

### Ход учебного занятия

Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Организационная часть	Сообщает тему занятия	Включают компьютеры, рассаживаются
Физкультминутка (интеллектуальная разминка)	Приглашает ребят к доске, на которой находится ребус. Предлагает ребятам угадать тему занятия	Разгадывают ребус. Сообщают ответ
Изучение новых знаний	При необходимости помогает с запуском программного обеспечения. Знакомит с алгоритмическим языком стрелок	Запускают на компьютере программное обеспечение <i>Страна фантазия/4 класс/Колобок</i> .
Выполнение практического задания	Раздает ребятам карточки с заданиями. Первое задание «Рисование треугольника» делает вместе с ребятами. Контролирует деятельность обучающихся. При необходимости помогает с выполнением заданий	Начинают выполнять задания. Первое задание «Рисование треугольника» делают под диктовку педагога. Следующие задания делают самостоятельно.
Подведение итогов	Отмечает положительные умения обучающегося, дает необходимые рекомендации.	Каждый обучающийся после выполнения задания сообщает о его прохождении. В конце занятия ребята делятся впечатлениями от работы.

### Список литературы

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 544 с.: ил.
2. Языканова Е.В.: Развивающие задания: тесты, игры, упражнения. 1 класс. ФГОС. – М.: Экзамен, 2013.

1



4, 2, 6, 5

Ответ: Колобок









