

Отчет о проведении внеклассного занятия «Час кода».

В рамках реализации мероприятий по подготовке и проведению акции «Час кода в России» 09.12.2014 в ГБС(К)ОУ школе-интернате №3 было проведено тематическое внеклассное занятие (ответственный учитель Клонина Т.В.). При подготовке занятия учителем были использованы методические рекомендации, размещенные на сайте www.coderussia.ru

Цели занятия:

Образовательные:

- расширение знаний о профессии программиста;
- формирование интереса учащихся к изучению информатики и программирования;
- формирование навыков программирования при выполнении практических заданий на онлайн тренажерах.

Коррекционно-развивающие:

- развитие мыслительной деятельности учащихся: развивать навыки планирования, учить анализировать и сравнивать - при обсуждении видео, при выполнении практической работы;

Воспитательные:

- воспитание культуры общения с помощью сети Интернет.

Занятие было проведено в соответствии с составленным планом в информационном центре ГБС(К)ОУ школы-интерната №3. На занятие в рамках всероссийской акции «Час кода» были приглашены учащиеся 8-9 классов.

Занятие прошло в атмосфере заинтересованности. Учитель Клонина Т.В. отметила, что ребята с большим вниманием отнеслись к просмотру фильма «Выбирай ИТ!». В ходе обсуждения видео ребята отвечали на вопросы учителя, прислушивались к рекомендациям. Чтобы вызвать интерес учащихся к предмету информатики, Клониной Т.В. был проведен практикум с использованием современных игровых и интерактивных технологий в обучении. Ребята работали на компьютерах с онлайн тренажером «Лабиринт Ам Няма». Благодаря тому, что

тренажер прост и увлекателен, не требует предварительной подготовки, учащиеся С(К)ОУ смогли получить представление о базовых понятиях программирования. Благодаря игровой форме и наличию известного компьютерного героя, тренажер был одинаково интересен учащимся различных возрастов. Поскольку работа в тренажере строится по принципу решения забавных головоломок, это помогло подкрепить интерес учащихся, возникший во время проведения первого блока занятия, а также дало возможность сразу, на практике, проверить свои способности к программированию.

Учитель Клониная Т.В. также отметила, что во время практической работы у учащихся возникали трудности по прохождению заданий-головоломок 6-10. Ребятам было не просто понять алгоритмы, по которым необходимо действовать. В помощь учащимся учитель давал подробные инструкции по прохождению заданий, также была применена слайдовая презентация «Инструкционная карта для выполнения задания-головоломки «Лабиринты Ам Няма». Успешное решение заданий вызывало у ребят настоящий восторг. По результатам практической работы был подведен итог урока, ребята заполнили сертификаты участников «Часа кода», отправили их на печать. По итогам мероприятия учитель и учащиеся сделали вывод о том, что профессия программиста очень интересна, но требует большой концентрации внимания, сосредоточенности, усидчивости. В конце занятия сертификаты были вручены участникам занятия. Ребята покидали информационный центр в отличном настроении и желанием продолжить освоение информационных технологий.

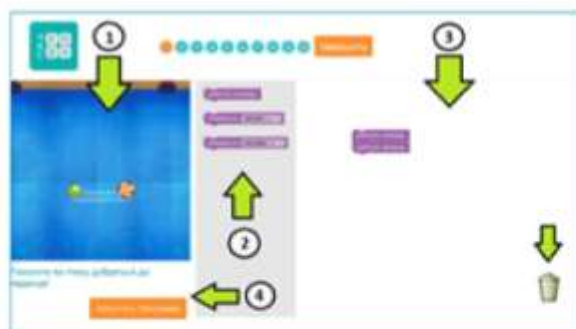
Приложение



Инструкционная карта для выполнения задания-головоломки «Лабиринты Ам Няма»



Давай проведем Ам Няма к конфете!



1. Левая часть экрана - это лабиринт, в котором будет работать твоя программа из блоков. Инструкции для каждой головоломки написаны под лабиринтом.
2. Средняя часть экрана - это панель с командами (блоками) для управления нашим зеленым персонажем. Эти команды ты будешь использовать для создания своей программы и решения головоломок.
3. Справа на экране — рабочее пространство, куда ты будешь переносить блоки из средней панели для создания программы. Чтобы удалить блок, перенеси его в корзину, которая находится в правом нижнем углу.

Каждый блок - это одна команда (строка кода). Если ты перенесёшь блок «Шагнуть вперед» в рабочую область и нажмешь кнопку «Запустить программу», АмНим продвинется по дорожке на один шаг вперед.

Чтобы выполнить более одного действия, можно перенести мышкой несколько блоков в рабочую область и собрать их вместе. АмНим будет выполнять только те действия, которые указаны в блоках, по порядку, сверху вниз.

4. Если ты запустил программу, а потом захотел что-то исправить и снова ее запустить, нажми кнопку «Сбросить».



ЦИКЛЫ.

ИНСТРУКЦИЯ К ЗАДАНИЯМ - ГОЛОВОЛОМКАМ 3,4,5

повторять, пока не



выполнять

шагнуть вперед

С помощью **ЦИКЛА** ты можешь сказать компьютеру, чтобы он повторил любой набор твоих команд в программе снова и снова, тысячи или даже миллиарды раз.

Не забывай, что ты можешь помещать любое количество блоков-команд внутрь блока "Повторять, пока не...", и они все будут повторяться в той последовательности, которую мы зададим. Например, повторять команды «Шагнуть вперед» + «Повернуть налево», пока Ам Ням не дойдет до конфеты. Теперь ты знаешь, что такое циклы и сможешь объяснить их даже первокласснику. Не так уж это сложно, правда?

КОМАНДА «ЕСЛИ».

ИНСТРУКЦИЯ К ЗАДАНИЯМ-ГОЛОВОЛОМКАМ 6,7,8

если путь

слева



выполнять

С его помощью мы можем сделать так, чтобы наш милый монстр по пути проверял, есть ли путь налево/направо, и ЕСЛИ путь в нужном направлении открыт, мы можем направить его туда знакомой нам командой «Повернуть налево/направо».

Обрати внимание!

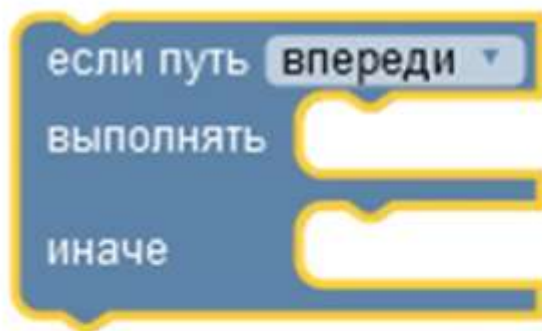


Чтобы решить головоломку №6, понадобится перенести блок "Повернуть налево" внутрь блока "Если". А если мы еще поставим вначале блок «Шагнуть вперед» и поместим все эти команды внутрь блока «Повторять, пока не...» вокруг всех блоков, наш Ам Ням на каждом шагу будет проверять, есть ли путь налево и повернет тогда, когда поворот налево будет.

Не забывай про циклы – блок «Повторять, пока не...» необходим в этом задании для проверки возможности поворота в нужную сторону на каждом шагу. Применение условия "Если" очень важно в программировании.

УСЛОВИЕ «ЕСЛИ-ИНАЧЕ».

ИНСТРУКЦИЯ К ЗАДАНИЯМ-ГОЛОВОЛОМКАМ 9, 10



Этот блок напоминает блок "Если", но содержит дополнительную часть – команду "Иначе". Эта команда помогает компьютеру принять другое решение, если первая команда, которую мы ему задали, невыполнима.

Эти блоки помогут нам сэкономить время при написании программы и добиться цели за более короткий срок. Так же, как блок "Если", блок "Если-Иначе" можно поместить внутрь блоков "Повторять, пока не...", чтобы наш герой с помощью блока "Если-Иначе" постоянно проверял во время движения возможность повернуть и выбирал самостоятельно правильное решение.