

Отдел образования Несвижского райисполкома
Учреждение образования
«Несвижская государственная белорусская гимназия»

Занятие факультатива
«Мир логики»
4 класс

Разработала и провела
учитель начальных классов
высшей квалификационной
категории
Скрицкая Жанна Михайловна

Несвиж 2009 г

Тема: Алгоритм

Цели:

- 1)познакомить с понятием «алгоритм»
- 2)развивать умения использовать и составлять алгоритм для различных действий
- 3)учить строго следовать инструкции, грамотно общаться с ней
- 4)развивать речь учащихся
- 5)воспитывать чувство коллективизма, товарищества

Оборудование: мультимедийная установка, карточки с заданием, «пропуски» на урок, карточки с геометрическим заданием.

Ход урока

I. Организационный момент.

Пожелание всем: «Всем, всем доброго дня!»

II. Объявление темы урока.

-Сегодня на уроке мы познакомимся с понятием «алгоритм», научимся составлять и использовать алгоритмы для различных действий.

III. Игра «Теремок».

-Давайте вспомним сюжет сказки «Теремок». Если вы хотите «попасть» на урок, нужно доказать, что любой из вас похож на хозяина.

Я – растение. А вы?

IV.Игра на внимание «Да» и «Нет».

Правила игры: учитель задаёт детям различные вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». При этом согласие следует выражать жестом (утвердительный кивок головы), а несогласие – голосом (произносить «нет»).

- Сегодня среда?
- Сейчас вечер?
- Крокодил – это животное?
- Глаза – органы слуха?
- В 1 метре 1000 см?
- Карлсон живёт на крыше?
- Люди ходят пятками назад?
- Боровик – съедобный гриб?
- Черепаху в «Золотом ключике» звали Тортилла?
- В слове «молоко» две буквы «о»?

V. Проверка домашнего задания.

На предыдущем уроке мы учились сравнивать.

- Что значит сравнить? (Найти и сходства и различия).

Вам нужно было сравнить факультатив «Мир логики» с другими уроками.

VI. Упражнение «Проверь себя».

- Сейчас проведём небольшую проверочную работу. Её нужно выполнять по следующим правилам:

1. Прослушать предложение.

2. Если вы с ним согласны, нужно поставить цифру «1».

3. Если не согласны – поставить цифру «0».

4. Цифры писать через клеточку в строчку одна за другой.

Учитель ещё раз проговаривает правила.

Примеры предложений:

Ёж спит зимой.

Бывают люди 5-метрового роста.

Самое большое сухопутное животное на Земле – слон.

Самая высокая башня – Пизанская.

«Сказку о рыбаке и рыбке» написал Н. Некрасов.

Самая маленькая единица времени – секунда.

На воздушном шаре можно улететь в космос.

Самая маленькая птичка - колибри-пчёлка.

По окончании работы дети сравнивают свои ответы с правильными:

1; 0; 1; 0; 0; 1; 0; 1 и дают краткие комментарии к ним.

VII. Беседа «Что такое алгоритм?»

Итак, я вам задавала алгоритм действий и мы выполняли эти задания.

- Так что же такое алгоритм?

- С чем же ассоциируется это слово?

А сейчас давайте обратимся к справке.

Справка:

Алгоритм – совокупность действий, правил для решения данной задачи.

Алгоритм – пошаговое описание (инструкция, правило) решения какой-то задачи.

Близкие по смыслу слова «инструкция», «программа», «план».

Учитель рассказывает о значении слова, о необходимости выполнения чёткой последовательности действий не только при программировании, но и в жизни

вообще, в том числе на уроке: алгоритм правил игры, инструкция выполнения проверочной работы.

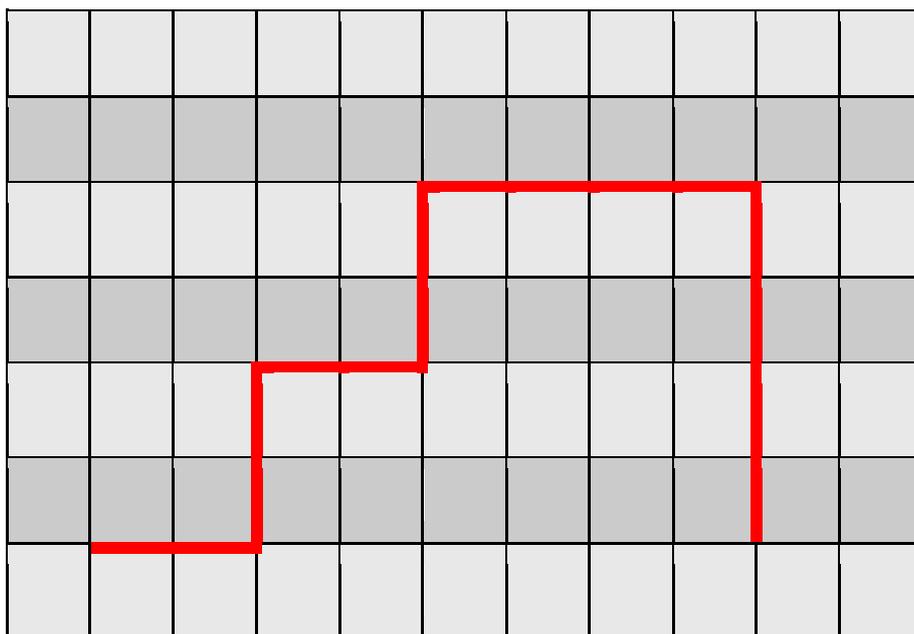
Детям предлагается привести свои примеры, когда нужны правила, инструкции, алгоритмы.

VIII. Составление рисунка по алгоритму.

Учитель задаёт алгоритм.

1. Возьмите листок в клеточку.
2. В левом нижнем уголке поставьте точку.
3. От неё две клеточки вправо.
4. Затем две клеточки вверх.
5. Две клеточки вправо.
6. Две клеточки вверх.
7. Четыре клеточки вправо.
8. Четыре клеточки вниз.

По окончании работы сравнивают исходный и получившийся рисунки.



IX. Работа в парах.

Необходимо нарисовать рисунок по инструкции соседа.

Вначале первый вариант диктует последовательность выполнения своего рисунка, затем – второй. По окончании рисунки сравниваются.

X. Физкультминутка.

XI. Работа в группах.

- Для чего нужны алгоритмы, инструкции?

Ценность алгоритма в том, что он позволяет любое сложное действие разложить на ряд простых, легко выполнимых.

а) Давайте составим алгоритм вместе.

«Как поджарить яичницу»

1. Включить газ.
2. Поставить на плиту и нагреть сковороду.
3. Растопить масло.
4. Разбить яйца над сковородой.
5. Посолить.
6. Выключить газ.

б) Задание в группах: определить все составляющие действия в определённой ситуации.

Примеры ситуаций:

- Чистка зубов.
- Купание куклы.
- Как поймать муху в комнате.

в) Презентация работ.

XII. Домашнее задание.

Написать алгоритм: «Как хлопать в ладоши» или «Как приручить таракана».

XIII. Задания – шутки.

- Что нужно сделать, если вам приснилось, что на вас напал голодный лев?
(Проснуться.)
- Как поймать тигра в клетку?
(Это невозможно: тигры бывают только в полоску, а не в клетку.)
- Сколько человек тянуло репку?
(Трое, остальные были животные.)
- У колобка на шее был бант или галстук?
(Ничего не было, т. к. шеи у колобка нет)
- Какую шляпу носил Незнайка – голубую или оранжевую?
(Голубую)
- Какая из нот не нужна для компота?
(Соль).

XIV. Подведение итогов урока.

Давайте придумаем универсальный алгоритм.

1. Начать.
2. Продолжить.
3. Закончить.

-Так что же такое алгоритм?

XV. Рефлексия.

а) Приём «Оживление».

- Урок заканчивается, сейчас будет звонок. Что об этом подумали бы, если ожили, парты, доска, двери, окна, сам звонок.

б) Приём «Круги на воде».

- Что мы сегодня делали на уроке?

А –

Л –

Г –

О –

Р –

И –

Т –

М –

- А чего хотелось бы?