**ВСЕРОССИЙСКАЯ АКЦИЯ**

Выполнила: учитель английского языка

МКОУСОШ №66 г.Тулы

**Кулешова Екатерина Валерьевна**

Тула, 2014

***Тема урока: «Юные программисты!»***

Класс: 5В

**Цели урока:**

- вызвать интерес учащихся к информационным технологиям;

- рассказать о возможностях их продуктивного использования в обучении;

- ориентировать учащихся на будущую профессию программиста.

**Задачи:**

1. **Образовательные:**

- фонетическая отработка английских слов компьютерной терминологии,

- составление предложений с изученной лексикой,

- обучать работать с компьютерными программами Paint, PowerPoint,

 **2. Развивающие:**

- развитие внимания и воображения,

- развивать умение составлять алгоритм действий на примере тренажера «Ам-Ням».

 **3. Воспитательные:**

- воспитывать умение слушать друг друга,

- воспитание толерантного отношения к высказанному мнению.

**Метапредметные связи:** информатика, английский язык.

**Оборудование:** компьютер, доска Smart, проектор, мотивационный ролик, видео-лекция, онлайн-тренажёры, карточки с английскими словами и переводом, картинки для создания «мультика» в PowerPoint, загадки, стихотворение о программистах.

Наш увлекательный урок в мир компьютерных технологий начался с этапа мотивации учащихся к действию. Детям было предложено разгадать загадки об основных технических составляющих компьютера:

Нет, она – не пианино,

только клавиш в ней – не счесть!

Алфавита там картина,

знаки, цифры тоже есть.
Очень тонкая натура.

Имя ей ... **(Клавиатура).**

То-то радость, то-то смех
На бумаге, без огрех,
Из какой коробки лезет
Текст на удивленье всех?
**(Принтер)**

По ковру зверек бежит,
То замрет, то закружит,
Коврика не покидает,
Что за зверь, кто угадает?

**(Мышка)**

На столе он перед нами,

на него направлен взор,
подчиняется программе,

носит имя...**(Монитор).**

Сетевая паутина

оплела весь белый свет,

не пройти детишкам мимо.

Что же это? **(Интернет).**

- *Скажите, ребята, о чём все эти загадки? –* О компьютерах!

- *Часто ли и каким образом вы в своей жизни используете компьютер?* – (Часто. Для игр, прослушивания музыки, создания презентаций; использование Интернета для поиска информации, общения, скачивания фильмов, песен, игр, чтения книг, выхода в электронный дневники и т.д.)

 *Хорошо, теперь я предлагаю вам посмотреть небольшой видеоролик о современных технологиях. Ваша задача – сказать, что же такое «информационные технологии» и каково их значение в нашей жизни.*

(ответы детей: информационные технологии – это компьютеры, планшеты, их использование для создания кодов, компьютерных программ и получения информации). *Молодцы! А сейчас я вам прочитаю определение, и вы увидите, что вы были близки.* ***Информационные технологии*** *– совокупность методов и способов получения, обработки, представления информации, направленных на изменение ее состояния, свойств, формы, содержания и осуществляемых в интересах пользователей.*

 *Ребята, теперь я вам предлагаю послушать стихотворение о людях, которые связаны с компьютерами и программированием. Это программисты.*

Каждый программист – почти профессор,
Музыкант своей клавиатуры,
Чаще будет там, где есть процессор,
К виртуальной приобщён культуре.

Если возникают вдруг вопросы,
Надо что-то новое узнать,
Программист научит очень просто
В Гугле или  Яндексе скачать.
Он компьютер ваш спасёт от вируса,
Плату материнскую заменит,
Захотите – поменяет  виндоус,
Кто же программиста вам заменит?!
Он не мыслит жизни без модема,
Только с ним выходит в интернет,
В чате разрешаются проблемы,
Можно пообщаться, спору нет.

*Назовите слова из стихотворения, связанные с компьютерными технологиями. (*Клавиатура, процессор, Гугл, Яндекс, вирус, материнская плата, виндоус, модем, интернет*). Молодцы! Вижу, что все эти слова вам уже знакомы, и вы их свободно используете в своей речи в повседневной жизни. Я знаю, что вы любите компьютерные игры. Скажите, а вы бы хотели стать создателями какой-нибудь игры, в которую будут играть миллионы людей? (*Да!!!*) Тогда я вам предлагаю посмотреть видео об этой увлекательной профессии!*

*Поднимите руку, кто бы хотел себя попробовать в это профессии в будущем? Как вас много! Что же нужно делать, что бы ваше желание исполнилось?* (Хорошо учиться, быть творческими, любознательными и старательными).

*А теперь давайте вспомним предмет, который мы с вами изучаем, и попробуем соединить на доске английские слова с их переводом. После чего составим предложения с данной лексикой. Какой можно сделать вывод об этих словах?* (Эти термины пришли к нам из английского языка и имеют схожее произношение с русским языком).

*Хорошо, мы справились с заданием! Ребята, а вы когда-нибудь создавали собственный мультфильм?* (Нет!). *Вот сейчас мы превратимся в волшебников и попробуем попасть в сказочную страну! Для этого нам необходима уже известная программа Power Point и программа для рисования Paint.* (Учитель демонстрирует пошаговую инструкцию создания анимированного мультика, после чего вызывает одного из желающих сделать то же самое).

*А теперь ответьте мне на вопрос, «Какими были наши действия? Почему мы достигли желаемого результата?»* (Мы выполняли действия в нужной последовательности, по-очереди.) *Верно! Вот такая последовательность действий, направленных на получения результата решения задачи называется алгоритмом. Абсолютно любая наша программа, по сути, это уже и есть алгоритм, т.к. это последовательность определенных и продуманных программистом действий и записанных в виде кода (инструкций компьютеру).*

*Сейчас мы с вами научимся задавать определенный алгоритм действий известному компьютерному персонажу Ам-няму с помощью онлайн-тренажера. Для этого мне понадобится один будущий программист! Зайдем на сайт www.coderussia.ru, выберем Ам-няма и зарегистрируемся. Появился наш любимый герой. Никита, расположи его действия в нужной последовательности, чтобы он добрался до своей заветной конфетки! После прохождения этой увлекательной игры вы все получите сертификаты участника, которые мы поместим в ваше портфолио!*

**Этап рефлексии.** *Сегодня на уроке мы с вами многое узнали, давайте же подведем итог с помощью продолжения фраз на доске!* (Дети по цепочке высказывают своё мнение). *А теперь перед вами лежат 3 смайлика: веселый, грустный и равнодушный. Поднимите в вверх тот, который отражает ваше настроение после окончания нашего урока.*

В конце урока ребятам было предложено сделать общее фото на память. Дети уходили на перемену веселыми, впечатленными, полными новых идей, творческих задумок и еще долго не могли наговориться друг с другом! На следующий день на классном часе мы устроили демонстрацию мультфильмов, которые дети принесли, воодушевившись на прошлом занятии. Надо сказать, наши дети – это наше будущее! Они очень активны, отзывчивы, креативны. Они схватывают буквально налету всё, что касается информационных технологий, быстро овладевают всеми современными устройствами, ну а мы, учителя, учимся вместе с ними! Спасибо вам, мои ученики!