

Технологическая карта урока информатики в 7 классе

ФИО	Дергунова Жанна Юрьевна
Место работы	ГБОУ ООШ с. Верхнее Санчелеево
Должность	учитель информатики и математики
Тема	«Триггеры для создания интерактивной презентации», урок в разделе «Мультимедиа. Компьютерные презентации».
Сетевой ресурс к разделу	Авторский сайт «Страна мультимедиа» https://sites.google.com/site/modulnykursstranamultimedia/home (автор Дергунова Ж.Ю.) 4 модуль «Мультимедийные презентации» На сайте представлены обучающие, практические, тестирующие материалы к урокам раздела. Материалы для создания собственной презентации.
Особенности урока	Занятие – практикум. Для совместной работы команд учащихся используются Google таблицы для размещения выполненных заданий. Урок предполагает использование материала авторского сайта учащимися, находящимися на семейной форме обучения и индивидуальной формой обучения на дому.
Цель	Формирование знаний, умений и навыков использования триггеров в программе Power Point
Задача	<ol style="list-style-type: none"> 1. Освоить и закрепить основные возможности работы в среде Power Point 2. Развивать умение создание презентаций с триггерами для решения учебных, практических и жизненных задач.
Планируемые образовательные результаты	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ познакомить учащихся с понятием «триггер»; ▪ систематизировать представление учащихся о создании мультимедийных презентаций; ▪ закрепить практические навыки работы в среде Power Point. <p>Метапредметные:</p> <p>1. Регулятивные</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ планировать решение учебной задачи; ▪ развивать навыки работы с информацией, навыки визуализации данных; ▪ самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентировочных действий в учебном материале;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ принимать решение в проблемной ситуации в процессе диалога и работы в команде; ▪ умение использовать и представлять итоги своей работы. <p>2. Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ формулировать ответы на вопросы учителя, по памяти воспроизводить информацию, которая необходима для решения учебной задачи; ▪ использовать информацию сетевого образовательного ресурса и сети Интернет; ▪ формулировать несложные выводы, включая умения выделять главное и второстепенное. <p>3. Коммуникативные</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ принимать другое мнение, различные точки зрения, использовать речевые средства для решения коммуникативных задач; ▪ участвовать в диалоге, слушать и понимать своих собеседников; ▪ развивать навыки самостоятельной работы в команде. <p>4. Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ представление о сферах применения мультимедийных презентаций в профессиональной деятельности; ▪ развитие интереса к изучению информационных технологий; ▪ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе учебной деятельности.
<p>Образовательные интернет - ресурсы, используемые на уроке</p>	<p>https://learningapps.org - сервис для поддержки обучения и преподавания с помощью интерактивных моделей https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php - БИНОМ. Лаборатория знаний. Авторские мастерские. Босова Л.Л., 7 класс</p>
<p>Средства ИКТ, используемые на уроке</p>	<p>Компьютер учителя, мультимедийный проектор, экран, акустические колонки, компьютеры команд с выходом в Интернет. Google таблица с совместным доступом для практической работы команд.</p>
<p>План урока:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Мотивация к учебной деятельности 2. Актуализация опорных знаний и умений. Проверка домашнего задания 3. Целеполагание. Фиксация новой учебной задачи 4. Применение нового знания в практической задаче.. 5. Физкультминутка. 6. Контроль на этапе выполнения практической задачи. 7. Подведение итогов. Поощрение 8. Домашнее задание 9. Рефлексия

		загружают сетевой ресурс.	Дети загружают сетевой ресурс, открывают Google таблицу с совместным доступом.	партнера <u>Личностные:</u> -установление связи между целью учебной деятельности и ее мотивом.
--	--	---------------------------	--	--

2. Актуализация опорных знаний и умений. Проверка домашнего задания

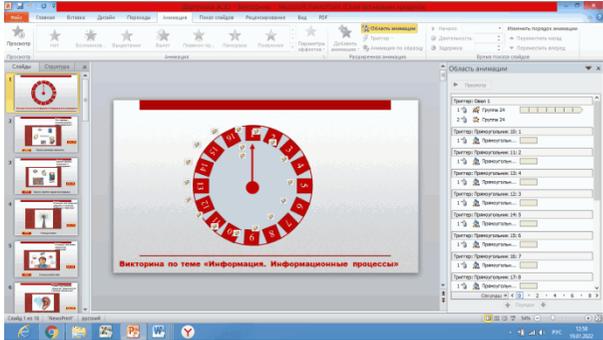
Рефлексия оценки приращения знаний и самосознания своей ступеньки в теме	Актуализирует знания учащихся по теме. Заранее размещает материалы для проверки учащимися правильности выполнения заданий Фиксирует наличие индивидуальных домашних заданий	<u>До урока:</u> 1. Самостоятельно выполняют домашнее задание 2. Осуществляют, проверку, сравнивая с эталоном. 3. Анализируют, исправляют ошибки <u>На уроке:</u> 1. Получают допуск на урок	Входным билетом на наш урок было выполнение <u>домашнего задания:</u> 1. Просмотр обучающего урока с сайта «Создание презентации. Анимация. Триггеры» 2. Каждый из вас выбрал себе задание по силам: количество восклицательных знаков определяло степень сложности задачи: Пазл «Анимация в Power Point» ! https://learningapps.org/2838108 Тест «Компьютерные презентации» !! https://onlinetestpad.com/hnqc5j3i4snqm «Кроссворд «Создание презентации»!!! https://learningapps.org/11288663 Результаты выполнения задания вы разместили в Google таблице. У вас была возможность <u>сравнить ваши ответы по эталону и исправить свои ошибки.</u>	<u>Познавательные:</u> - структурирование знаний; - самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера. <u>Личностные:</u> - развитие познавательных интересов, учебных мотивов. <u>Регулятивные:</u> -оценка, выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения. - контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным
--	---	---	--	--

	Проводит рефлексию погружения в тему	2.Рефлексия (определяют свою готовность к уроку)	<p>Определите ступеньку своих знаний по теме раздела на данный момент.</p> <p style="text-align: center;">Лесенка успеха</p> 	<p>эталон с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона.</p> <p><u>Коммуникативные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -умение договариваться и приходить к общему решению совместной деятельности
--	--------------------------------------	--	---	---

3. Целеполагание. Фиксация новой учебной задачи.

<p>Углубление в тему</p> <p>- совместная работа с учителем</p>	<p>Показывает на экране ребус</p> <p>Задаёт вопросы</p>	<p>Отгадывают ребус</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Высказывают и обосновывают свое мнение.</p>	<p>Отгадав ребус, вы узнаете тему нашего урока:</p> <div style="text-align: center;">  <p>(триггер)</p> </div> <p><u>(В дальнейшем консультанты – учащиеся 9 класса отвечают на вопросы, остальные участники дополняют сказанное)</u></p> <p>Кто из вас знает, что такое триггер?</p> <p><i>В переводе с английского слово trigger означает «спусковой крючок». Этим крючком может быть все, что угодно, начиная от слов, заканчивая жестами, запахами, картинками, музыкой, видео и в целом созданным контекстом.</i></p>	<p><u>Познавательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; -осознанное построение речевого высказывания в устной форме; -установление причинно-следственных связей. <p><u>Регулятивные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно; -выбор, принятие и
--	---	--	--	---

	<p>Подводит учащихся к постановке цели на урок.</p>		<p>Где вы раньше встречались с понятием «триггер»? <i>В маркетинге, триггер — это причина, побуждающую клиента совершать покупки и прочие конверсионные действия. Он воздействует на эмоции человека и подталкивает к нужным маркетологам решениям.</i> <i>В психологии, триггером называют событие, запускающее какое-либо переживание, например, травматичное. При этом само по себе событие может быть нейтральным, но обладать значением для конкретного человека.</i></p> <p>Какие виды триггеров встречаются в реальности? <i>Они могут быть визуальные, аудиальные, позитивные и негативные.</i></p> <p>Что означает функция «триггер» в информатике? <i>Триггер в PowerPoint – это инструмент, который позволяет создать «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио- и видеоэффектов. Один клик мышью – и выбранный объект (картинка, фигура, отдельное слово) приходит в движение на слайде. Исчезает, выезжает справа или слева, меняет цвет – действует по заданному сценарию.</i></p> <p>Чем отличается презентация с триггером от обычной презентации? <i>Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном порядке, а не по очереди, как это происходит обычно. С помощью триггеров мы можем вложить в презентацию элемент обратной связи.</i></p> <p>В чем состоит основное отличие традиционной презентации от интерактивной презентации? <i>Основное отличие интерактивной от обычной презентации - это добавление механизма навигации, возможность взаимодействия с изображением. Возможность активного участия в происходящих условиях.</i></p>	<p>сохранение учебной цели и задачи. <u>Коммуникативные:</u> -умение формулировать собственное мнение и позицию; -участие в обсуждении содержания материала. <u>Личностные:</u> -рефлексия собственной деятельности; -установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом.</p>
--	---	--	---	---

	<p>На экране появляется тема урока «Построение диаграмм и графиков в презентации»</p>	<p>Формулируют цель</p>	<p>Итак, по моим вопросам вы, наверное, уже поняли, чем сегодня будут заниматься команды? Какую мы сегодня поставим цель? <u>Научиться создавать интерактивную презентацию с использованием триггеров.</u> Предлагаю вам посмотреть презентацию – викторину, созданную с использованием триггеров по теме «Информация. Информационные процессы».</p>  <p>Ссылка на презентацию: https://docs.google.com/presentation/d/16MCxRiC_stp4DZWm3aW_PzbG1_20wB2Gd/edit?usp=sharing&oid=112441117772446857252&rtopf=true&sd=true</p>	
<p>4. Применение нового знания в практической задаче</p>				
<p>Проблемная, поисковая</p> <p>Групповая работа над заданием</p>	<p>Фиксирует понятие учениками данных учебной задачи.</p> <p>Организует устный</p>	<p>Находят на компьютере и открывают материалы для выполнения задания</p>	<p>В каждой команде есть консультант, дана подробная инструкция по созданию триггеров, материал (картинки, тексты, фоны) для создания презентации.</p> <p style="text-align: center;">Практические задачи для команд:</p> <p>Для 1 команды - Создать презентацию с использованием триггера и приема «Лупа».</p>	<p><u>Познавательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; - поиск и выделение необходимой информации; - выбор эффективных способов решения

КОЛЛЕКТИВНЫЙ анализ учебной задачи в командах.

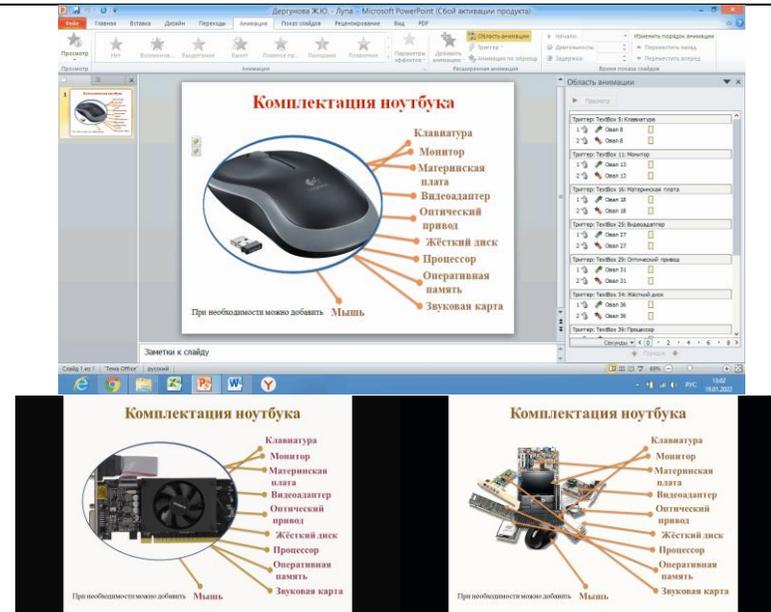
Наблюдает за выполнением заданий, дает рекомендации, предоставляя основные моменты делать командам самостоятельно

Составляют план действий для решения поставленной задачи, создания презентации

Распределяют по микрогруппам выполнение заданий в презентации

Формулируют проблему, если не удалось выполнить какой-то пункт задания.

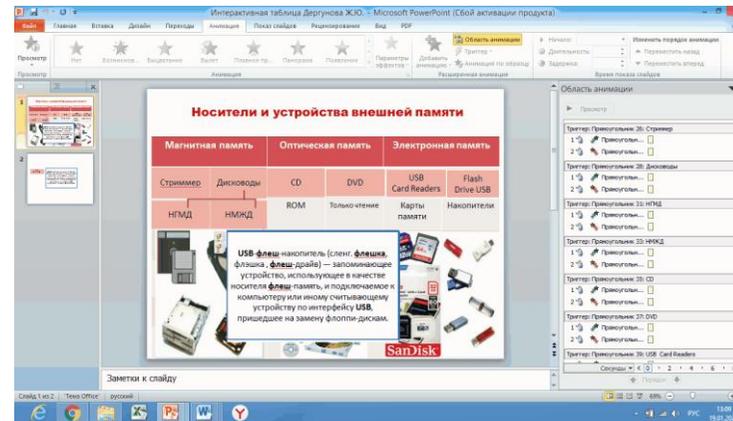
Готовят отчет о выполнении.



Обучающий урок для 1 команды

<https://www.youtube.com/watch?v=CN1cKq7GhuQ>

Для 2 команды - Создание интерактивной таблицы в среде PowerPoint



задач в зависимости от конкретных условий.

Регулятивные:

- целеполагание, как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- саморегуляция, способность к мобилизации сил, волевому усилию и преодолению препятствий.

Коммуникативные:

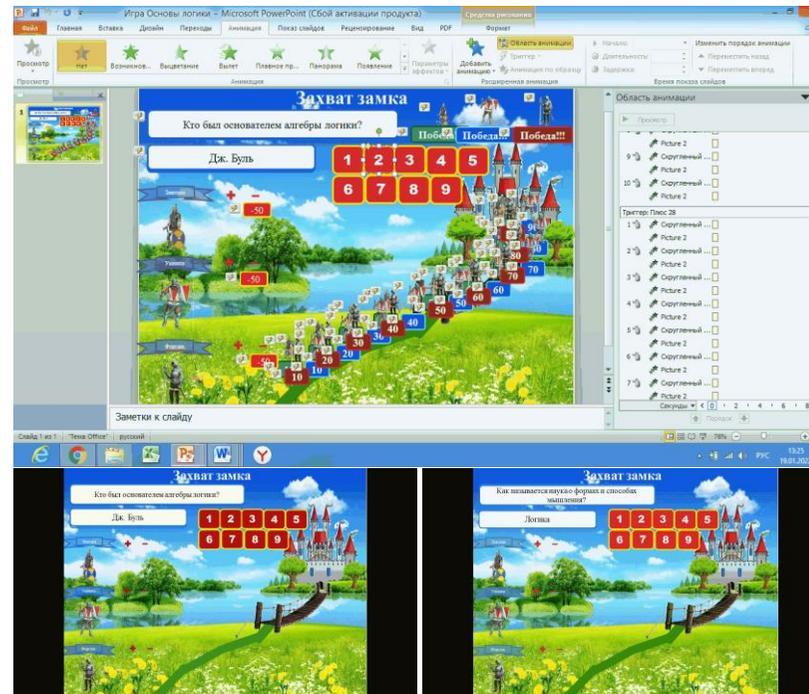
- ориентация на позицию других людей, отличную от собственной, уважение иной точки зрения;
- понимание возможности разных оснований для оценки одного и того же предмета



Обучающий урок для 2 команды

<https://www.youtube.com/watch?v=PxDRA6ncCTQ&feature=youtu.be>

Для 3 команды – Создание интерактивной игры на основе шаблона «Захват замка»



Обучающий урок для 3 команды

<https://www.youtube.com/watch?v=E85lnqQH408>

Задания командам:

1) Выполнить практическое задание.

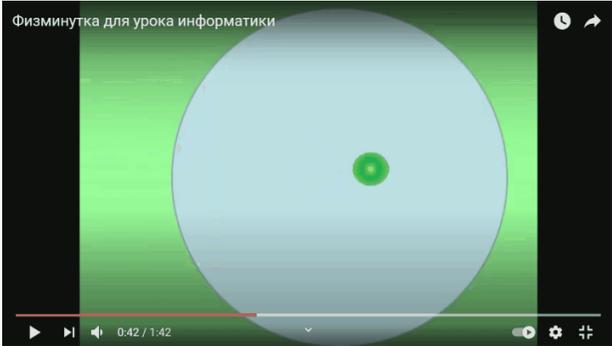
-учёт разных мнений и умение обосновать собственное.

-эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества;

Личностные:

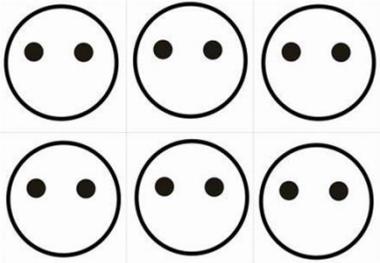
- развитие познавательных интересов, учебных мотивов;

-формирование адекватной позитивной осознанной самооценки и самопринятия.

			<p>2) Представить для всех итоги своей работы.</p> <p>3) Разместить ссылку на работу в таблице</p>	
5. Физкультурная музыкальная минутка				
Групповая физкультурная пауза	Организует проведение разминки	Команды выполняют разминку.	<p>Проводится физкультурная разминка для всех команд. На большом экране выводится видео разминки для глаз «Танцуем глазами»</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6TAzTd2FKxM</p>  <p>Приветствуется слаженность, креативность команд при выполнении упражнений под веселую музыку.</p>	<p><u>Регулятивные:</u></p> <p>-умение одновременно удерживать несколько видов деятельности: двигательную и мыслительную.</p> <p><u>Личностные:</u></p> <p>- развитие Я-концепции и самооценки личности;</p> <p>- формирование адекватной позитивной осознанной самооценки и самопринятия.</p> <p><u>Коммуникативные:</u></p> <p>-эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества.</p>
6. Контроль на этапе окончания практической задачи				
Проведение анализа (самоанализа) и оценка качества деятельности	Организовывает защиту работы команд. Даёт оценку качества работы	Команды представляют итоги своей работы. Межкомандная	<p>Итак, работа завершена! Пора командам представить итоги своей работы.</p> <p>Каждая команда выдвигает представителя (представителей) для презентации своей работы.</p> <p>Интерактивные презентации выводятся на большой экран.</p>	<p><u>Познавательные:</u></p> <p>-рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процессов и результата деятельности;</p>

<p>учащихся на уроке.</p>	<p>как коллектива так и отдельных учащихся.</p>	<p>дискуссия. Ученики видят отражения результатов работы.</p>	<p>Представители команд отвечают на вопросы.</p> <p><u>Вопросы для защиты:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Какое было дано задание? 2) Как вы использовали возможности триггеров при выполнении создания интерактивной презентации? 3) Какие средства анимации вы использовали? 4) Все ли задания были выполнены? Что еще предстоит сделать? 5) Что не получилось? 6) Какие возможности Power Point можно еще использовать в интерактивной презентации? 	<p><u>Регулятивные:</u> -оценка, выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения.</p> <p><u>Личностные:</u> - развитие познавательных интересов, учебных мотивов.</p>
<p>7. Подведение итогов. Поощрения</p>				
<p>Учебное поощрение</p>	<p>Подводит итоги урока. Рассказывает о поощрениях для членов команд</p>	<p>Команды определяют достойных для поощрения</p>	<p>Мы не ставили сегодня цель – соревнование команд. Мы хотели наглядно показать возможности использования триггеров для создания интерактивных таблиц.</p> <p>Поощрения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Каждая команда определяет одного человека, который особо проявил инициативу, знания и креативность при выполнении задания. Эти участники, как и консультанты 9 класса, получают ссылки на потайные игры в Google Chrom: 14 бесплатных браузерных игр. https://vgtimes.ru/articles/65809-14-sekretnyh-brauzernyh-igr-v-kotorye-mozhno-poigrat-prvamo-sevchas.html 2. Участники команд будут представлять свои интерактивные презентации на школьной конференции «В мире информатики». 	<p><u>Личностные:</u> - развитие Я-концепции и самооценки личности; - формирование адекватной позитивной осознанной самооценки и самопринятия; -формирование ценностных ориентаций (стимулирование и достижение).</p> <p><u>Коммуникативные:</u> -эмоционально позитивное отношение</p>

				к процессу сотрудничества.
8. Домашнее задание				
Объяснительная. Постановка домашнего задания.	Задаёт домашнюю работу. Комментирует выполнение практической работы дома Анонсирует виртуальную экскурсию	Записывают домашнее задание, задают вопросы по выполнению.	Домашнее задание: 1. Доделать и протестировать интерактивные презентации. Подготовить, дополнить их для школьной конференции. 2. Посмотреть обучающие уроки по технологиям триггеров других команд. 3. Посетить виртуальный музей информатики http://informat444.narod.ru/museum/	<u>Личностные:</u> -развитие познавательных интересов, учебных мотивов <u>Регулятивные:</u> - оценка, выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения. <u>Коммуникативные:</u> -эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества.
9. Рефлексия				
Подведение итогов. Рефлексия учебной деятельности.	Для подведения итогов предлагает выполнить задание «Фотография на память»	Определяют, достигнута ли цель	Вот и подошел к концу наш урок. Вы почувствовали, какие нужно приложить усилия, чтобы показать себя, как настоящих знатоков интерактивных презентаций. Фотография на память: Перед вами карточки с недорисованными эмоциями. Определитесь – полезен ли был для вас урок. удалось ли вам	<u>Личностные:</u> -развитие Я-концепции и самооценки личности: -формирование адекватной позитивной осознанной

	<p>Подводит итог урока.</p>	<p>урока.</p> <p>Отвечают на вопросы</p> <p>Создают конечный результат своей работы на уроке.</p> <p>Оценивают свою работу.</p>	<p>достичь цели, которую вы поставили в начале урока, понравилось ли вам работать в команде, справились ли вы с трудностями?</p> <p>Прислушайтесь к своему внутреннему эмоциональному состоянию, дорисуйте эмоции на карточке и приклейте на общий лист.</p> <p>(получаем общее фото класса с эмоциями по уроку)</p>  	<p>самооценки и самопринятия.</p> <p><u>Познавательные:</u></p> <p>- оценка процессов и результатов деятельности</p> <p><u>Коммуникативные:</u></p> <p>- понимание возможности разных оснований для оценки одного и того же предмета, понимание относительности оценок или подходов к выбору;</p> <p>- оценивание качества своей и общей учебной деятельности</p>
--	-----------------------------	---	---	---

Проверка на антиплагиат: 61,28% уникальности