**Технологическая карта занятия**

**Тема занятия:** «Язык программирования Паскаль».

**Тип занятия:** учебное занятие проверки, коррекции и контроля знаний и способов деятельности.

**Форма занятия:** интеллектуальная игра.

**Цель:** определение уровня овладения знаниями, умениями и навыками, приобретёнными в ходе изучения раздела «Язык программирования Паскаль».

**Задачи:**

* проверить и скорректировать знания воспитанников о языке программирования Паскаль;
* активизировать навыки работы в различных программных средах (Pascal ABC, Macromedia Flash MX);
* способствовать развитию познавательного интереса, творческой активности, логического и алгоритмического мышления, умения излагать собственные мысли;
* развивать внимание и самостоятельность в принятии решений;
* способствовать формированию коммуникативной культуры воспитанников;
* воспитывать чувство коллективизма и здорового соперничества, ответственности за себя и других членов коллектива.

**Средства обучения:**

* технические средства обучения: персональные компьютеры, мультимедийный проектор;
* программное обеспечение: ОС Windows, среда программирования Pascal ABC, Macromedia Flash MX, PowerPoint;
* раздаточные материалы: индивидуальные карточки с заданиями.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы занятия** | | **Время** | **Содержание деятельности** | | **Форма организации** | **Методы взаимодействия** |
| **Деятельность педагога** | **Деятельность кружковцев** |
| 1. **Вводный этап** | Организационно-вводный | 1  мин. | Приветствие детей и гостей. Проверка готовности кружковцев к занятию. Обеспечение мотивации к игровой деятельности. | Приветствие друг друга и педагога. Самоорганизация на продуктивную деятельность. | Фронтальная форма | Словесный метод (диалог) |
| Мотивационно-целевой | 1-2  мин. | Сообщение темы, цели занятия. Активизация знаний и концентрация воспитанников на цели занятия. | Знакомство с темой и целью занятия. Активизация и включение в познавательную деятельность. | Фронтальная форма | Словесный метод (диалог) |
| Актуализация знаний и способов деятельности | 6-7  мин. | Погружение в среду: объяснение игровой ситуации, правил игры, выдача необходимых материалов. | Погружение в среду: принятие правил игры, жеребьёвка, получение необходимых материалов. | Командно-групповая форма | Словесный метод (объяснение). Наглядный метод (демонстрация). |
| 1. **Основной этап** | Проверка и контроль знаний и способов деятельности: интеллектуальная игра «Юные знатоки Паскаля» | 27-29 мин. | Проведение игры в соответствии с правилами, координация игровых действий, организация помощи в затруднительных ситуациях. Обеспечение коррекции знаний кружковцев в процессе игры. Проверка индивидуальных заданий. | Выполнение игровых заданий в соответствии  с инструкцией и поставленной целью, действия  по правилам игры: кружковцы отвечают на вопросы, содержание которых отражено на слайдах презентации;  выполняют индивидуальные задания на компьютере (создание интерактивной анимации, решение задач по Паскалю). | Командно-групповая и индивидуальная формы | Игровой  метод: интеллектуальная игра «Юные знатоки Паскаля» |
| 1. **Заключительный этап** | Подведение итогов игры | 5 мин. | Награждение победителей. Анализ и оценка успешности достижения цели. | Анализ деятельности и результатов работы на занятии. | Командно-групповая форма | Словесный метод (монолог). Сюрпризный момент |
| Рефлексия  (физкультминутка) | 1 мин. | Рефлексия деятельности проходит в форме физкультминутки. Педагог задаёт алгоритм рефлексии. Завершение занятия. | Оценивают результаты своей деятельности на занятии через выполнение определённых движений. | Фронтальная форма | Интерактивный метод «Зарядка» |