



Челябинская область
Администрация Златоустовского городского округа
Муниципальное казенное учреждение
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ и МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
Златоустовского городского округа
456200 Челябинская область, город Златоуст, проспект имени Ю.А.Гагарина, 5
линия, дом 3в тел/факс: (3513) 79-15-05 e-mail: goruozlat@rambler.ru

ПРИКАЗ

от 22.01.2018г.

№ 34

О проведении игры-путешествия
«Алгоритмический поезд»
для учащихся 4-5 классов общеобразовательных организаций
Златоустовского городского округа

В соответствии с планом работы городского методического объединения учителей информатики на 2017-2018 учебный год, в целях формирования у обучающихся представления о базовых алгоритмических структурах,

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 13 февраля 2018г. в 14-30ч. на площадке МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 25 с углубленным изучением отдельных предметов» игру-путешествие «Алгоритмический поезд» для учащихся 4-5 классов общеобразовательных организаций Златоустовского городского округа
2. Утвердить Положение о проведении игры-путешествия «Алгоритмический поезд» (приложение 1)
3. Руководителю МАОУ СОШ № 25 Штиновой Г.А. обеспечить условия для работы жюри и проведения игры-путешествия «Алгоритмический поезд» (приложение 1)
4. Руководителям общеобразовательных организаций:
 - 1) обеспечить участие учащихся 4-5 классов в игре-путешествии «Алгоритмический поезд»;
 - 2) Предоставить заявку на участие в игре-путешествии «Алгоритмический поезд» на электронный адрес учителя информатики МАОУ СОШ № 25 Шакуровой М.А. shakurova78@mail.ru в срок до 2 февраля 2018г. по форме (приложение 2)
5. Начальнику МАУ «Центр методического и хозяйственного обеспечения» Бугриновой Н.В. обеспечить размещение настоящего приказа на официальном сайте Муниципального казённого учреждения Управление образования и молодёжной политики Златоустовского городского округа.
6. Контроль исполнения настоящего приказа возложить на заместителя начальника Муниципального казённого учреждения Управление образования и молодёжной политики Златоустовского городского округа Н.В.Ионову.

И.о. начальника

И.И.Амиров

Положение о проведении игры-путешествия «Алгоритмический поезд»

Цель игры-путешествия

- сформировать у обучающихся первичные представления о базовых алгоритмических структурах и подвести к пониманию того, что составление алгоритма - это основной этап решения задачи, без которого не может быть написана ни одна программа.

Задачи:

- создание условий для пропедевтики базовых алгоритмических структур: последовательность, ветвление и цикл;
- развитие мотивации к решению алгоритмических задач;
- развитие мотивации к получению навыков программирования с целью самореализации в различных сферах деятельности человека;
- формирование метапредметных результатов, связанных с навыками планирования деятельности (регулятивные УУД), построения и анализа алгоритмов (познавательных УУД) и работы в команде (коммуникативные УУД).
- создание ситуации успеха (положительного опыта) изучения программирования для каждого обучающегося.

Организация игры-путешествия

Дата проведения: 13 февраля

Место проведения: МАОУ СОШ №25

Время проведения: 14:30

Время продолжения игры: 1ч 30 мин

Участвующие классы: 4-5 классы общеобразовательных организаций ЗГО

От команды (3 человека) требуется:

- **название**

-**девиз**

(Данный этап не оценивается)

Состав жюри

Куликова Л.А. – учитель МАОУ СОШ № 25;

Шакурова М.А. – учитель МАОУ СОШ № 25;

Мифтахов В.Ю. – учитель МАОУ СОШ № 25.

Содержание игры-путешествия

Все участники игры являются пассажирами одного поезда. На первом этапе ученики собираются в зале ожидания железнодорожного вокзала. Просматривают ролик, рассказывающий о возможностях алгоритмики и программирования, каждая команда представляется. Капитаны получают маршрутные листы. Звучит сигнал прибытия поезда и команды начинают свое путешествие

Станция первая – «Кузнечик»– стоянка 10 минут

Команда участников, прибывая на станцию, отвечает на вопрос «Кто такой исполнитель». Затем каждый участник, выступая в роли исполнителя Кузнечика, работает в приложении «Кузнечик»

Участникам выдается карточка с задачами. Каждый самостоятельно за отведенное

время решает задачи. Баллы, полученные за решение задачи, записываются в путевой листок участника.

Станция вторая – «Пограничный контроль»– стоянка 10 минут

Команда участников, прибывая на станцию, отвечает на вопросы:

- Какие бывают типы алгоритмов?
- Что обозначают геометрические фигуры на блок-схемах?

Далее участники, работая за компьютерами, индивидуально отвечают на вопросы теста (Прим: выбрать правильное определение алгоритма, по блок схеме найти значение, вставить в блоки нужные команды из приведённого списка). Решение каждой задачи предъявляют дежурному по станции. Решают, пока не закончатся задачи или время. Баллы, полученные за решение задачи, записываются в путевой листок участника.

Станция третья – Разгрузочная – стоянка 10 минут

Команда участников, прибывая на станцию, выполняет физкультминутку, а затем, пока не истечет время стоянки, коллективно решает предлагаемые ей ребусы, которые проектируются на большой экран через проектор. Дежурный по станции фиксирует количество правильно решенных ребусов, записывая результат в путевой лист капитана команды.

Станция четвертая – Компьютерная – стоянка 10 минут

Команды участников, находясь на станции, получают инструктаж по работе с исполнителями алгоритмов. (Приложение "Ханойские башни", "Конюх", "Переливашки") Затем участники индивидуально решают задачи на составление алгоритмов, предъявляя решение дежурному по станции. В путевом листке фиксируется количество шагов в алгоритме правильно решенной задачи.

Станция пятая – Конструкторская – конечный пункт

Команды, прибывая на станцию, сдают путевые листки начальнику вокзала и получают задание, используя данные наборы лего-конструкторов, построить какой-нибудь привокзальный объект (комнату отдыха, зал ожидания, детскую площадку, медицинский пункт и т.п.).

Время работы команд – пока жюри подводит итоги.

После подведения итогов команды награждаются грамотами.

**Заявка на участие
в игре-путешествии «Алгоритмический поезд» для учащихся 4-5 классов**

Наименование общеобразовательной организации	Название команды	ФИО учителя, подготовившего команду