

# Развитие навыков устной речи на уроках информатики



Козлова А.Ю.

# Актуальность

проблемы формирования навыков устной речи школьников **определяется задачами образования на современном этапе**

и

**государственными требованиями к подготовке учащихся, заявленных в программе.**

# Планируемые результаты

Класс	Планируемые результаты
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;</li><li>• излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;</li><li>• овладеть логическими действиями анализа, синтеза, обобщения, установления причинно-следственных связей, построения рассуждений;</li></ul>
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</li><li>• владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;</li><li>• умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.</li></ul>

# Планируемые результаты

Класс	Планируемые результаты
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</li><li>• владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;</li><li>• умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.</li></ul>
6	<ul style="list-style-type: none"><li>• строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</li></ul>

# Планируемые результаты

Класс	Планируемые результаты
7	<ul style="list-style-type: none"><li>• умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов;</li><li>• умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д.,</li><li>• умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи;</li></ul>
8	<ul style="list-style-type: none"><li>• выделять признак двух или нескольких предметов или явлений и объяснять их сходство;</li><li>• объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;</li><li>• строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;</li><li>• излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;</li></ul>

# 4 класс.

- ∞ 1. Самые распространённые приёмы формирования устной речи: беседа, рассказ, сообщение, рассуждение.
- ∞ 2. Приём « **Обдумай высказывание** »

**Обдумай высказывание знаменитого ученого**

**А.Эйнштейна:**

**«Как бы машина хорошо ни работала, она может решать все требуемые от нее задачи, но она никогда не придумает ни одной»**

## «Обдумай высказывание».

☞ «У моих детей, конечно, будет компьютер. Но первым делом они получают книги».

☞ «Тридцать лет назад компьютеры были на работе, потом они появились у нас дома, а теперь — у нас в карманах. Им осталось только забраться внутри нас».

Сэм Винсент  
американский сценарист

☞ «Машины должны работать. Люди должны думать»

Девиз компании IBM

☞ «Однажды в руки взяв компьютерную мышь, оказываешься в мышеловке»

Михаил Мамчич  
член союза журналистов РФ

*излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;*

# Текст с пропусками

## 2. Вставь пропущенные слова.

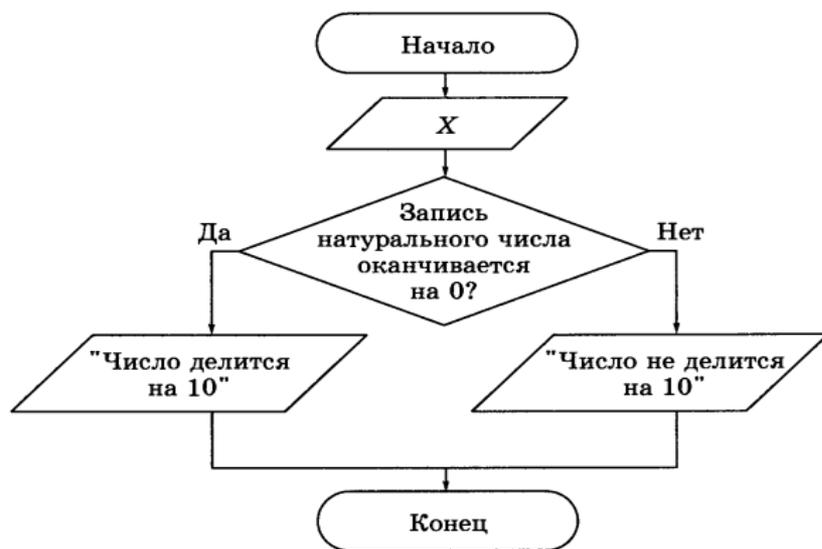
- а) Графическая \_\_\_\_\_ — это упрощённый заменитель реального объекта в виде \_\_\_\_\_.
- б) Текстовая модель — это описание \_\_\_\_\_ с помощью слов естественного \_\_\_\_\_.
- в) Графическая модель отличается от текстовой свойством \_\_\_\_\_.

**Данные для справки:** объект-оригинал, свойство, изображение, модель, язык, наглядность.

*Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;*

# «Перевод разных форм представления информации в словесную (текстовую)»

191. Внимательно рассмотрите блок-схему. Сформулируйте в словесной форме признак, о котором в ней идёт речь.



*Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;*

Словесная запись: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

# Работа в группах

Группа №1

1. Прочитать материал учебника на странице 45-46( до таблицы) .
2. Сделать умозаключение на основе посылок:

Посылка 1: Программа – это алгоритм, написанный на языке программирования.

Посылка 2: Компьютер умеет выполнять программы.

Заключение:

---

---

---

3. Ответить на вопрос?

Когда компьютер может выполнять программы?

---

---

---

# Работа в группах

Группа №2

1. Прочитать материал учебника на странице 48 ( до картинки).

2. Сделать умозаключение на основе посылок:

Посылка 1: Универсальный исполнитель умеет обрабатывать данные разных видов: звуковые, текстовые, числовые, графические.

Посылка 2: Компьютер умеет обрабатывать данные разных видов с помощью программ.

Заключение:

---

---

---

3. Ответить на вопрос?

Почему компьютер можно назвать универсальным исполнителем?

---

---

---

*овладеть логическими действиями анализа, синтеза, обобщения, установления причинно-следственных связей, построения рассуждений;*

# 6 класс

## Как образуются понятия

Анализ

Синтез

Сравнение

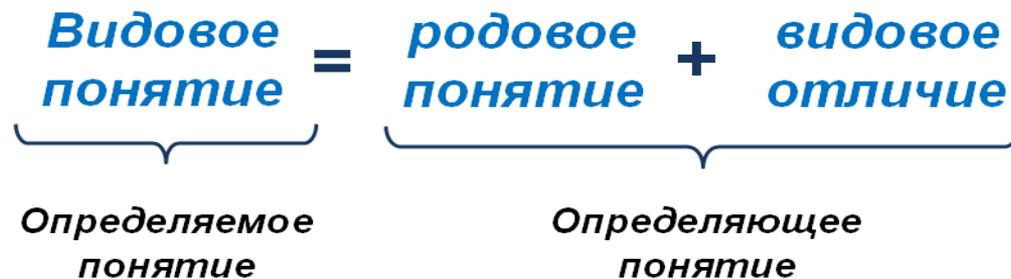
Обобщение



Абстрагирование

# 6 класс

## Определение понятия

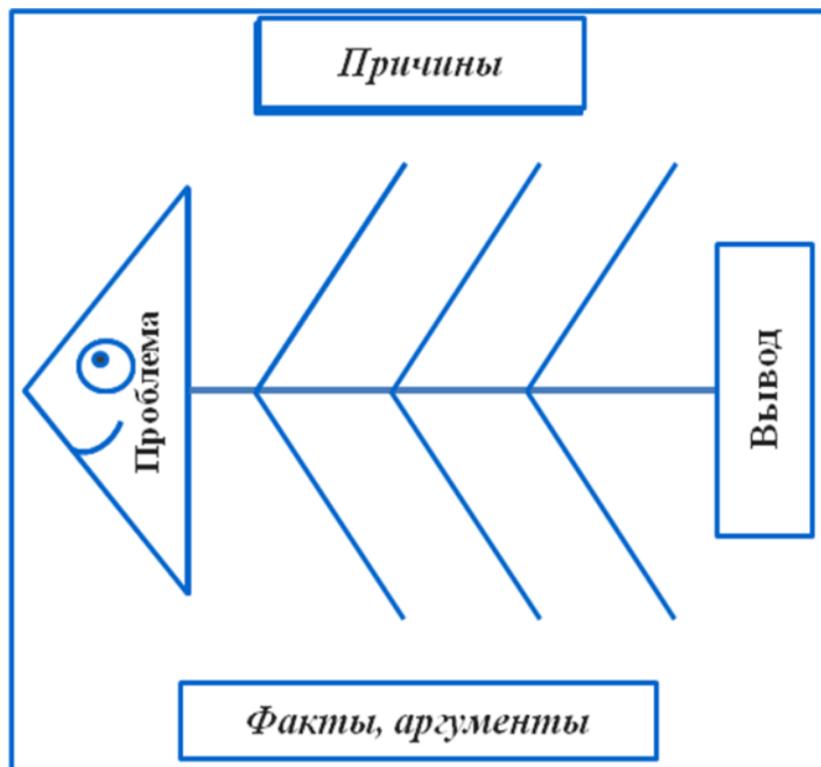


Определение может быть построено через ближайший род и видовое отличие

*строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;*

# 7-10 классы

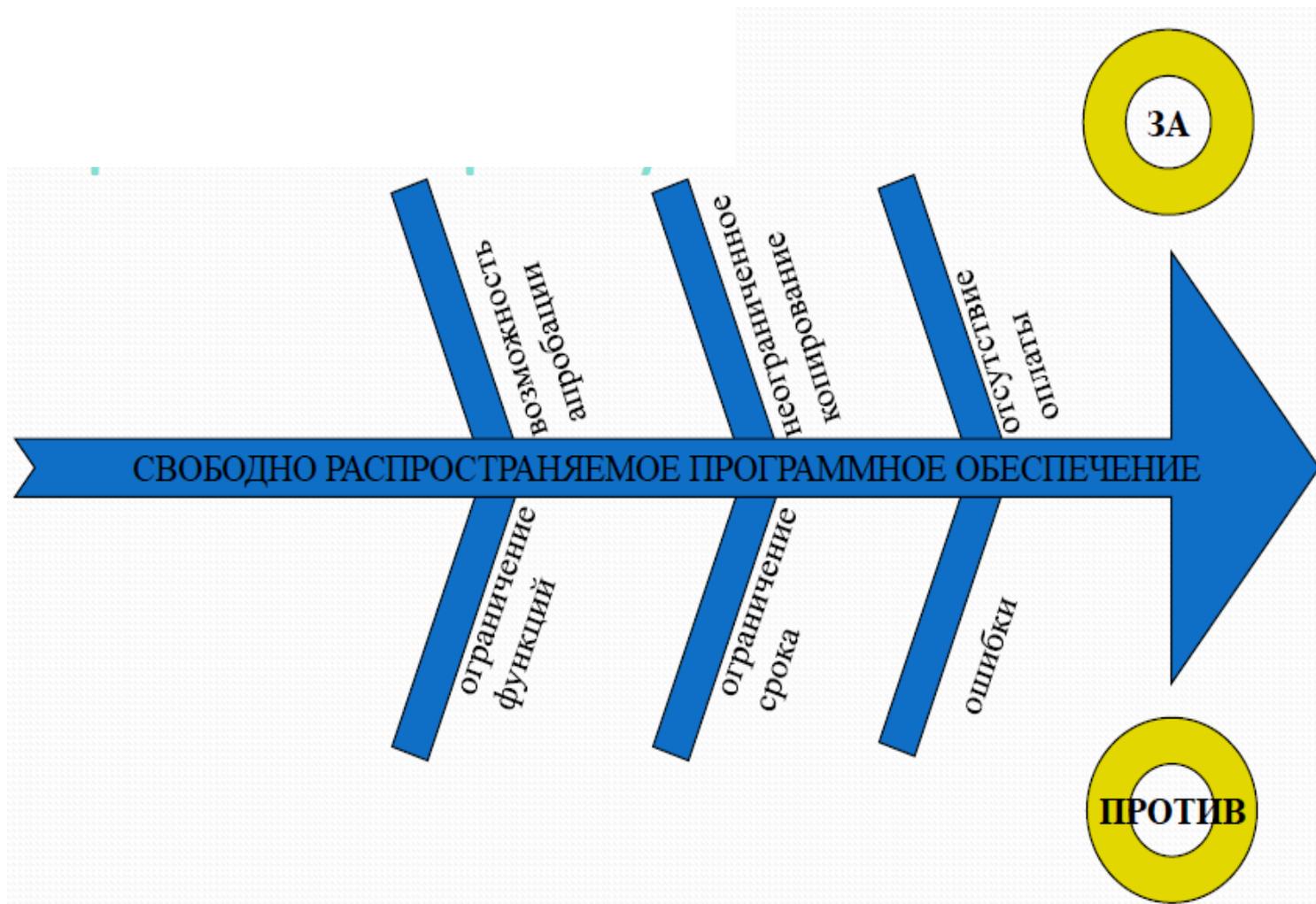
## ☞ Приём «Фишбоун»



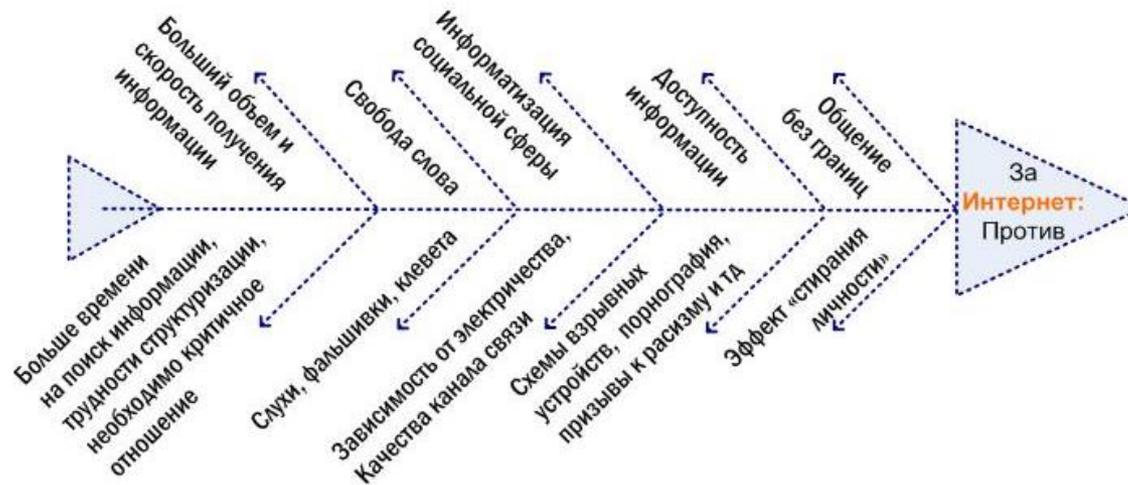
Как известно любая проблема начинается с головы.

- помещаем нашу **проблему** в голову рыбы.
  - на верхних (или левых) «косточках» записываются формулировки **причин проблемы**,
  - на нижних (или правых) - **факты**, подтверждающие, что данные причины проблемы существуют.
  - хвост рыбы – **вывод**.
- (\*есть упрощённый вариант- «за/против»)

# «Фишбоун»



# «Фишбоун»



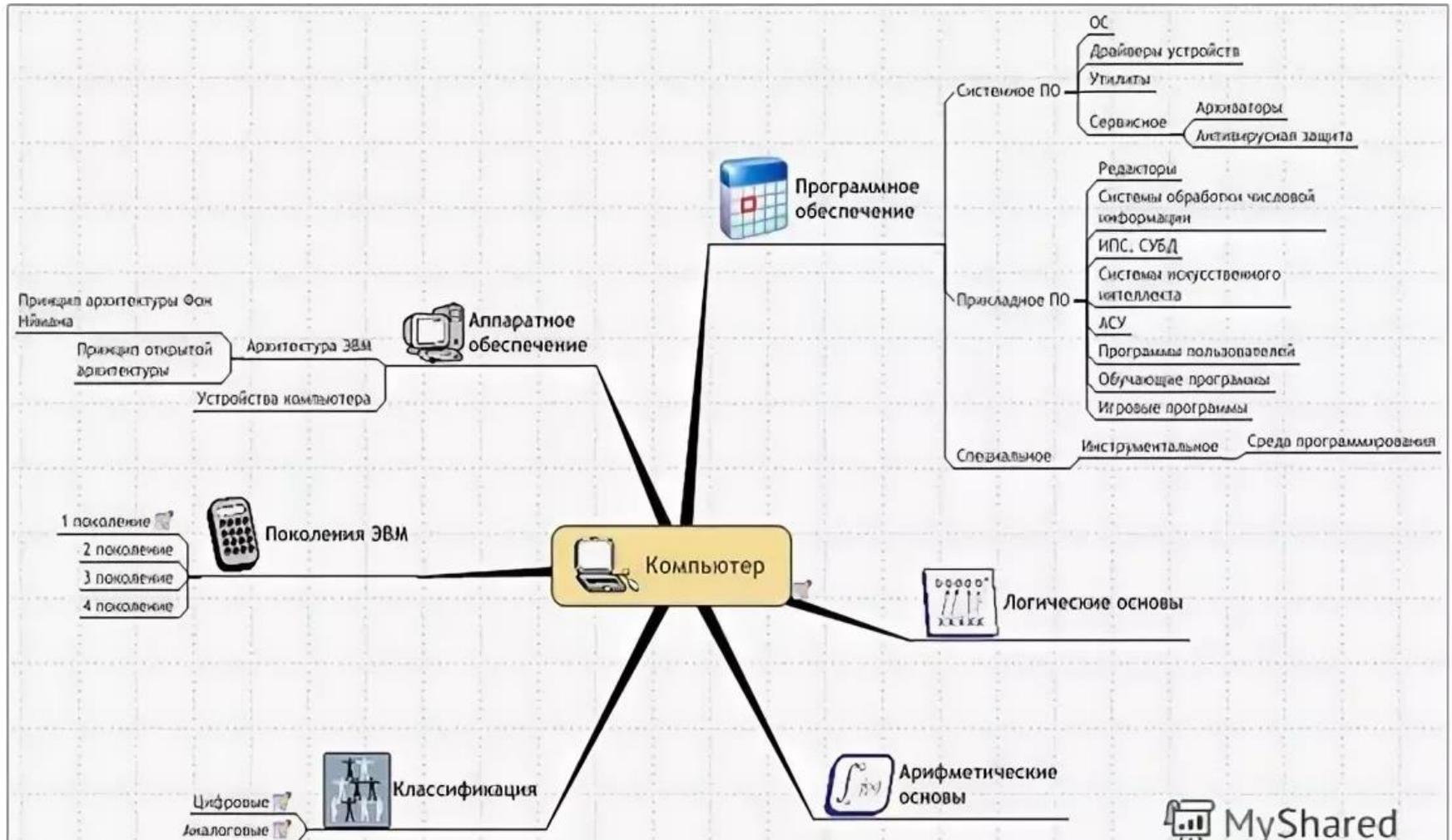
- умение строить разнообразные информационные структуры для словесного описания объектов;

# Интеллект карты (ментальные карты)

Принципы создания интеллект-карт:

- ∞ 1. Основная идея, проблема или слово располагается в центре.
- ∞ 2. Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки.
- ∞ 3. Каждая главная ветвь имеет свой цвет.
- ∞ 4. Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.
- ∞ 5. Главные ветви соединяются с центральной идеей, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.
- ∞ 6. Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).
- ∞ 7. Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово.
- ∞ 8. Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.

# Интеллект карты (ментальные карты)



# Доклады

## Оценочный лист.

Оценка дается по 8-ми бальной системе.

**Приблизительное значение числовых характеристик:**

0-никак;

1 –очень плохо .

2 – плохо;

3 – слабые знания;

4 –проект хороший, в содержании не знает ничего;

5-проект хороший, недочеты при ответе на вопросы;

6-качественный проект, оформление оставляет желать лучшего, не хватает уверенности при ответе на вопросы;

7- качественный проект, хорошо отвечает на вопросы, небольшие замечания по оформлению или неполнота (избыток) содержания;

8-качественный проект, без нареканий, полнота раскрытия темы.

ФИ оценивающего \_\_\_\_\_

№	Критерии оценивания	Баллы												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
<b>I. Проект</b>														
1.	Уровень творчества, оригинальность темы, подходов,													
<b>II. Защита проекта</b>														
2.	Качество доклада: композиция, полнота представления работы,													
3.	Объем и глубина знаний по теме													
4.	<u>культура речи, манера использования наглядных</u>													
5.	<u>Ответы на вопросы: полнота, аргументированность, убедительность и</u>													
<b>Итого (Сумма баллов)</b>														

От 16 до 25 баллов - оценка "3" От 26 до 34 баллов - оценка "4"

От 35 до 40 баллов - оценка "5" Менее 16 баллов - проект

возвращается на повторную защиту.

Спасибо за внимание.

