ИГРЫ-ХОДИЛКИ КАК ПРОПЕДЕВТИКА ОСНОВ АЛГОРИТМИЗАЦИИ

Ярославль, 2023г.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Игровое поле — блок-схема.

Цель игры — переместить фишку по шагам от начала до конца блок-схемы.

Победитель — тот, кто первый прошел поле «Конец».

Ход игры:

- игрок бросает кубик,
- передвигает фишку по игровому полю в зависимости от выпавшего числа, соблюдая правила исполнения входящих в блок-схему алгоритмических конструкций.

Количество игроков – 2-4 человека

ДИДАКТИЧЕСКИЕ «+»

01

РЕАЛИЗАЦИЯ МАТЕРИАЛИЗОВАННОГО ЭТАПА ФОРМИРОВАНИЯ УМСТВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

(пропедевтика понятий «Разветвляющийся алгоритм», «Цикл по условию»)

02

ОРГАНИЗАЦИЯ ГРУППОВОЙ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ

03

ВЫСОКИЙ ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ФОН УРОКА

ДИДАКТИЧЕСКИЕ «–»

01

СЛОЖНОСТЬ ОРГАНИЗАЦИИ КОНТРОЛЯ (РЕАЛИЗУЕТСЯ ВЗАИМОКОНТРОЛЬ УЧАЩИХСЯ)

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

«Исходной формой деятельности является её развернутое выполнение человеком во внешнем или социальном или коллективном плане».

Л.С. Выготский

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

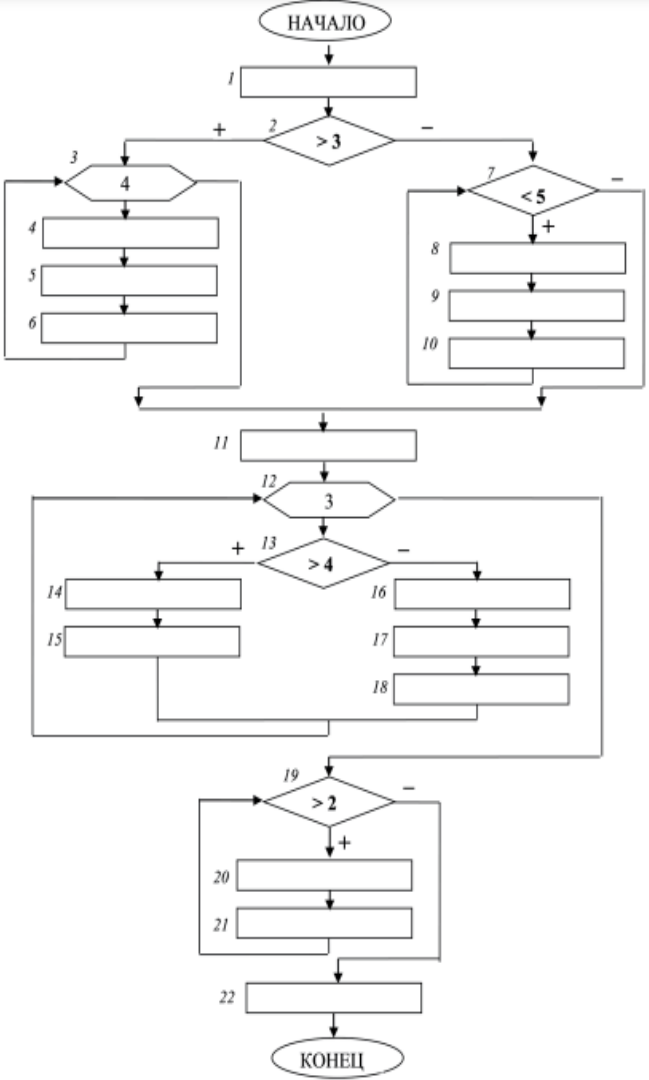
«Управлять познавательным процессом можно только при наличии адекватного действия, направленного на существенные свойства изучаемого материала».

Н.Ф. Талызина

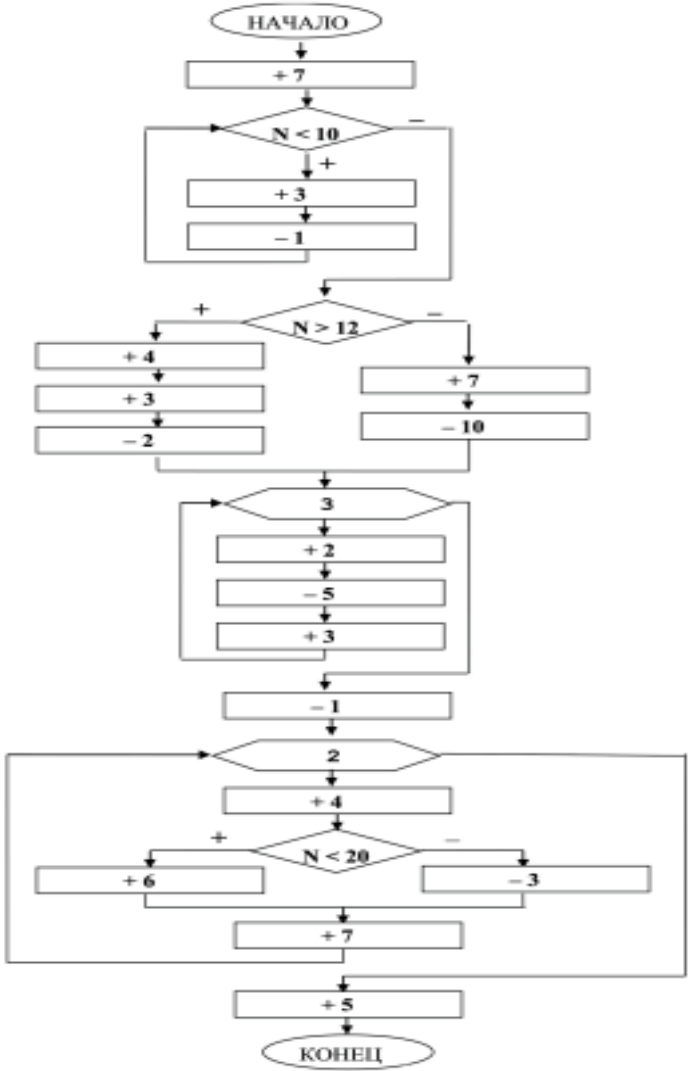
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

«Каждый новый более сложный психический процесс выступает как результат преобразования в структуре предшествующих ему по времени психических процессов».

М.А. Холодная



М. А. Плаксин. Игры-ходилки для изучения блок-схем // Информатика в школе. 2022. № 3. С. 36-48



М. А. Плаксин. Игры-ходилки для изучения блок-схем // Информатика в школе. 2022. № 3. С. 36-48

ИГРЫ-ХОДИЛКИ КАК ПРОПЕДЕВТИКА ОСНОВ АЛГОРИТМИЗАЦИИ

Ярославль, 2023г.