

Дидактическая игра как средство обучения первоклассников кодированию информации

Общие сведения

Учебный предмет	Окружающий мир / математика
Класс	1
Тема кейса	Методика обучения первоклассников кодированию информации
Цель кейса	Расширить представления первоклассников о различных формах кодирования, формировать умение кодировать и декодировать доступную учащимся информацию
Тема урока	Знакомство с разными видами кодирования
Планируемые результаты	<p>личностные:</p> <ul style="list-style-type: none">• понимать значение информации в жизни человека, его образовании и развитии; проявлять интерес к различным средствам представления информации;• выполнять правила совместной деятельности: договариваться, считаться с мнением партнера, спокойно разрешать конфликты; <p>метапредметные (пропедевтический уровень):</p> <ul style="list-style-type: none">• принимать учебную задачу, удерживать ее в процессе деятельности;• действовать в соответствии с предложенным образцом, инструкцией;• сравнивать информацию, представленную

разными способами;

- распределять объекты на две группы по заданному основанию;
- проявлять активность в диалоге (отвечать на вопросы, ставить вопросы);

предметные:

- ориентироваться в разнообразии окружающих человека кодов;
- различать и использовать математические знаки для обозначения объектов окружающего мира; для решения учебно-практических задач;
- различать отдельные способы кодирования информации