

Чек-лист для подготовки сценария/конспекта урока информатики

1. Определение цели и задач урока

- **Тема урока** соответствует календарно-тематическому планированию.
- **Цель урока** сформулирована (что ученики узнают/поймут/научатся).
- **Задачи урока** прописаны (образовательная, развивающая, воспитательная).
- Учтены **предметные, метапредметные и личностные результаты**.

2. Планирование этапов урока

- **Организационный момент** (1-2 мин.) – мотивация, настрой на работу.
- **Актуализация знаний** (5-7 мин.) – связь с предыдущими темами, проблемный вопрос, мини-дискуссия.
- **Объяснение нового материала** (10-15 мин.) – методы подачи (лекция, демонстрация, видео, интерактив).
- **Практическая часть** (15-20 мин.) – задания, работа за ПК, алгоритмизация, программирование и т. д.
- **Закрепление** (5-7 мин.) – рефлексия, вопросы, мини-тест, взаимопроверка.
- **Домашнее задание** (2-3 мин.) – дифференцированное, с учетом уровня подготовки.

3. Методическое обеспечение

- Подобраны **наглядные материалы** (презентации, схемы, видео, интерактивные тренажеры).
- Подготовлены **раздаточные материалы** (карточки, задания, инструкции).
- Учтены **цифровые ресурсы** (онлайн-платформы, симуляторы, тесты).
- Продуманы **инструменты оценивания** (критерии, рубрики, самооценка).

4. Дифференциация и инклюзия

- Учены **разные уровни подготовки** (базовые и продвинутое задания).
- Предусмотрены **адаптации для детей с ОВЗ** (упрощенные инструкции, альтернативные задания).
- Есть **групповая/парная работа** для развития коммуникативных навыков.

5. Обратная связь и рефлексия

- Запланированы **вопросы для обсуждения** ("Что было самым сложным?", "Где можно применить эти знания?").
- Используются **рефлексивные методы** (лестница успеха, смайлики, "одно слово об уроке").
- Ученики получают **конструктивную обратную связь** (комментарии к работам, рекомендации).

6. Техническая подготовка

- Проверена **работоспособность оборудования** (ПК, проектор, интерактивная доска).
- Подготовлены **необходимые программы** (IDE, онлайн-сервисы, тестовые среды).
- Есть **запасной вариант** на случай технических сбоев.

7. Дополнительные элементы (по желанию)

- **Связь с реальной жизнью** (примеры из IT-сферы, профориентация).
- **Элементы геймификации** (квизы, соревнования, бейджи).
- **Межпредметные связи** (математика, физика, технология).