

Урок информатики в 5 классе

Обобщающий урок-игра

Учитель информационных технологий Гавина В.В.

При подготовке урока использовала материалы с сайта
<http://festival.1september.ru/articles/subjects/11>

и самостоятельно подготовленные интерактивные кроссворды

Цель:

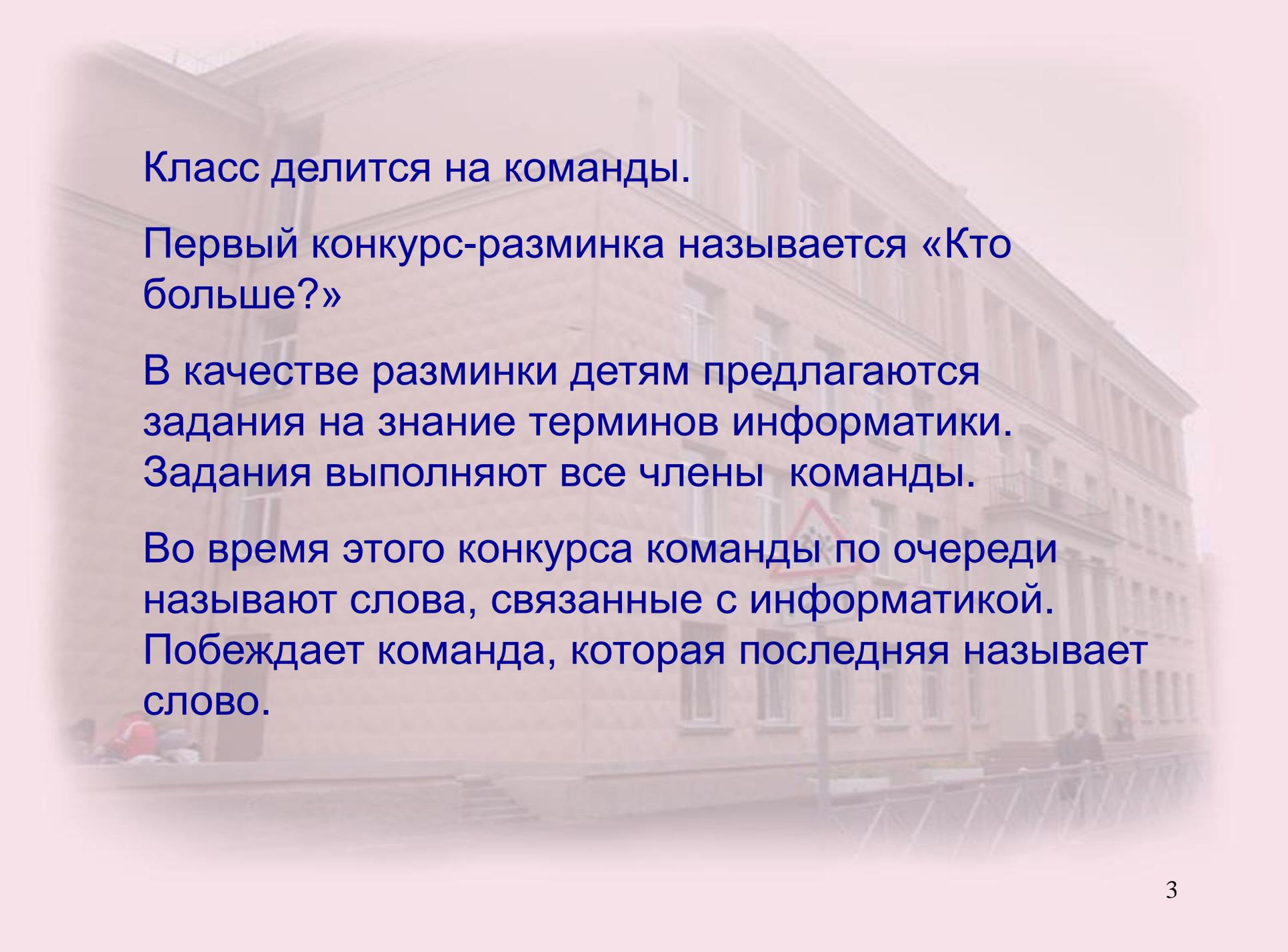
повторить и закрепить в игровой форме знания и умения по информатике и ИКТ по программе 5-го класса;

закрепить интерес детей к информатике;

развивать творческие способности и логическое мышление;

воспитывать чувство товарищества, ответственности;

Продолжить формирование умения работать в группе, распределять задания, трезво оценивать свои возможности, планировать свою работу



Класс делится на команды.

Первый конкурс-разминка называется «Кто больше?»

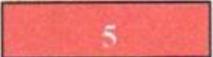
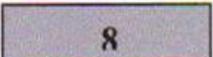
В качестве разминки детям предлагаются задания на знание терминов информатики. Задания выполняют все члены команды.

Во время этого конкурса команды по очереди называют слова, связанные с информатикой. Побеждает команда, которая последняя называет слово.

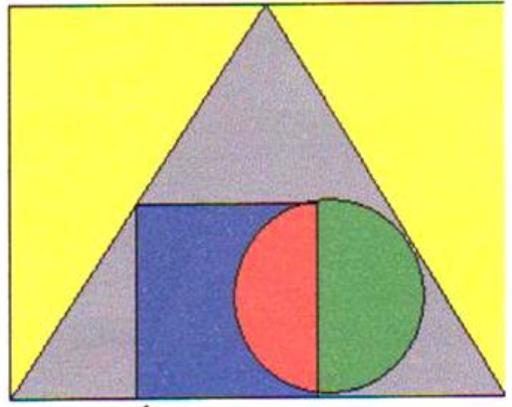
Следующее задание:

каждой команде на одном компьютере предлагается с помощью алгоритма, используя карточки со значением параметров, нарисовать фигуры в графическом редакторе Paint и произвести заливку.

Значения параметров

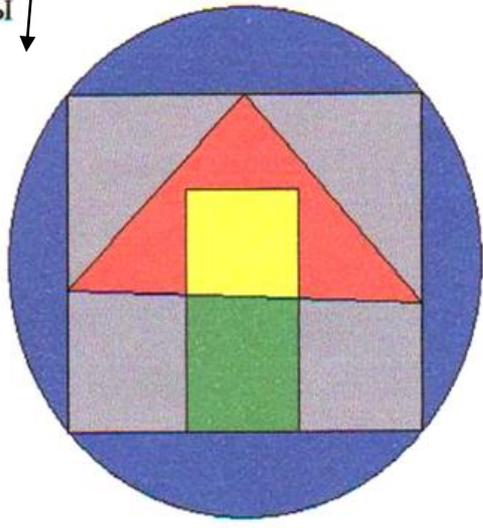
1. 	5. Красный 
2. 	6. Зеленый 
3. 	7. Синий 
4. 	8. Серый 
	9. Желтый 

Ответы



Вариант 1

Команда 1



Вариант 2

Команда 2

Все члены команды в порядке очереди выполняют по одному пункту алгоритма, продолжая работу товарища по команде.

Это алгоритмы, предлагаемые командам:

Нарисуй фигуры

Команда 1

1. Нарисуй большой 3.
2. Внутри 3 нарисуй большой 1
3. Внутри 1 справа нарисуй большой 2
4. Внутри 1 слева нарисуй 4 так, чтобы 2 и 4 пересекались

Нарисуй фигуры

Команда 2

1. Нарисуй большой 2
2. Внутри нарисуй большой 4
3. Внутри 4 сверху нарисуй 1
4. Внутри 4 снизу нарисуй 3 вертикально так, чтобы 1 и 3 пересекались

Раскрась фигуру

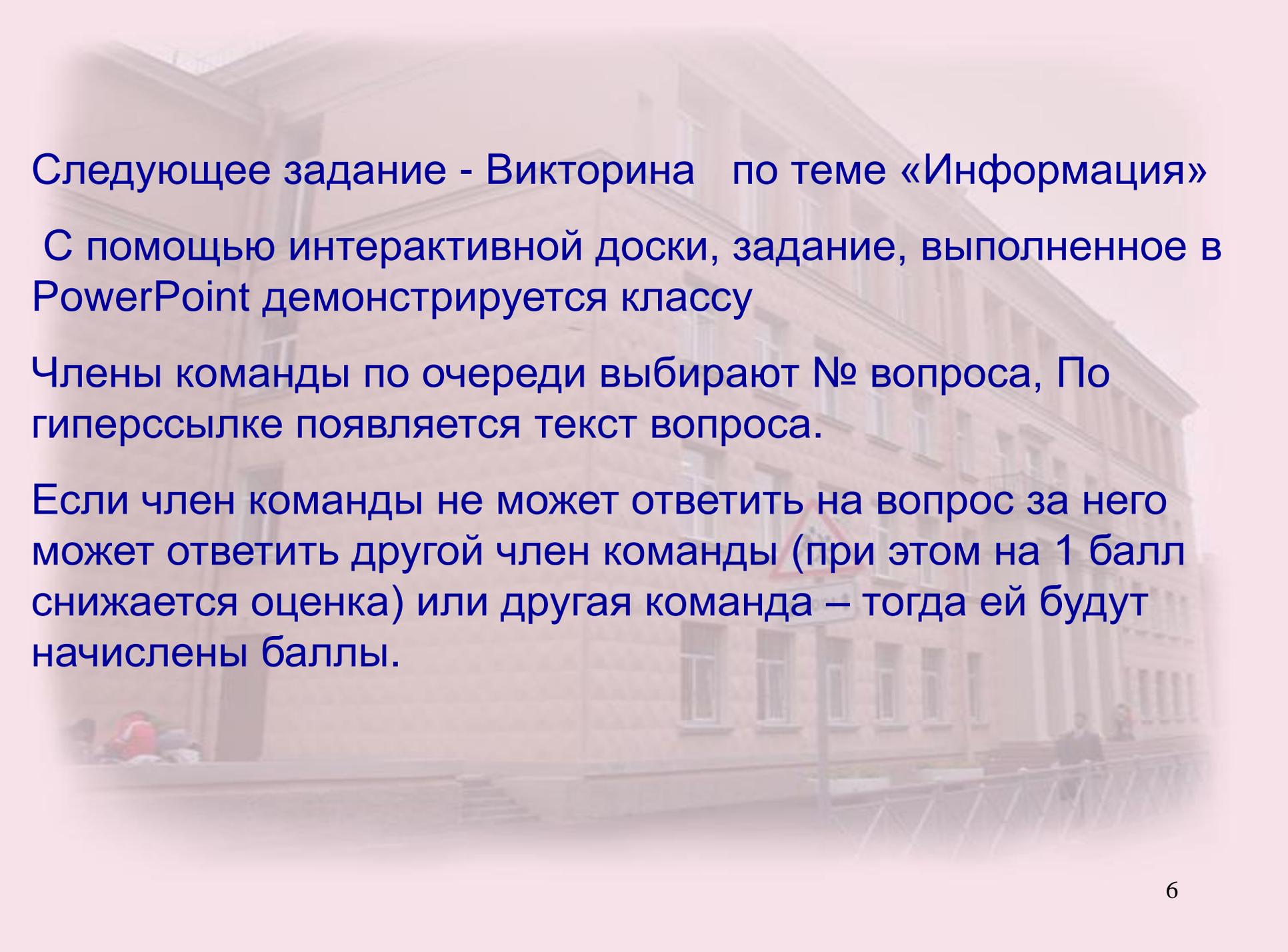
Команда 1

1. Пересечение 2 и 4 раскрась цветом 5
2. Раскрась оставшуюся часть 2 цветом 6
3. Раскрась оставшуюся часть 4 цветом 7
4. Раскрась оставшуюся часть 1 цветом 8
5. Раскрась оставшуюся часть 3 цветом 9

Раскрась фигуру

Команда 1

- Пересечение 1 и 3 раскрась цветом 9
1. Раскрась оставшуюся часть 3 цветом 6
 2. Раскрась оставшуюся часть 4 цветом 8
 3. Раскрась оставшуюся часть 2 цветом 7
 4. Раскрась оставшуюся часть 1 цветом



Следующее задание - Викторина по теме «Информация»

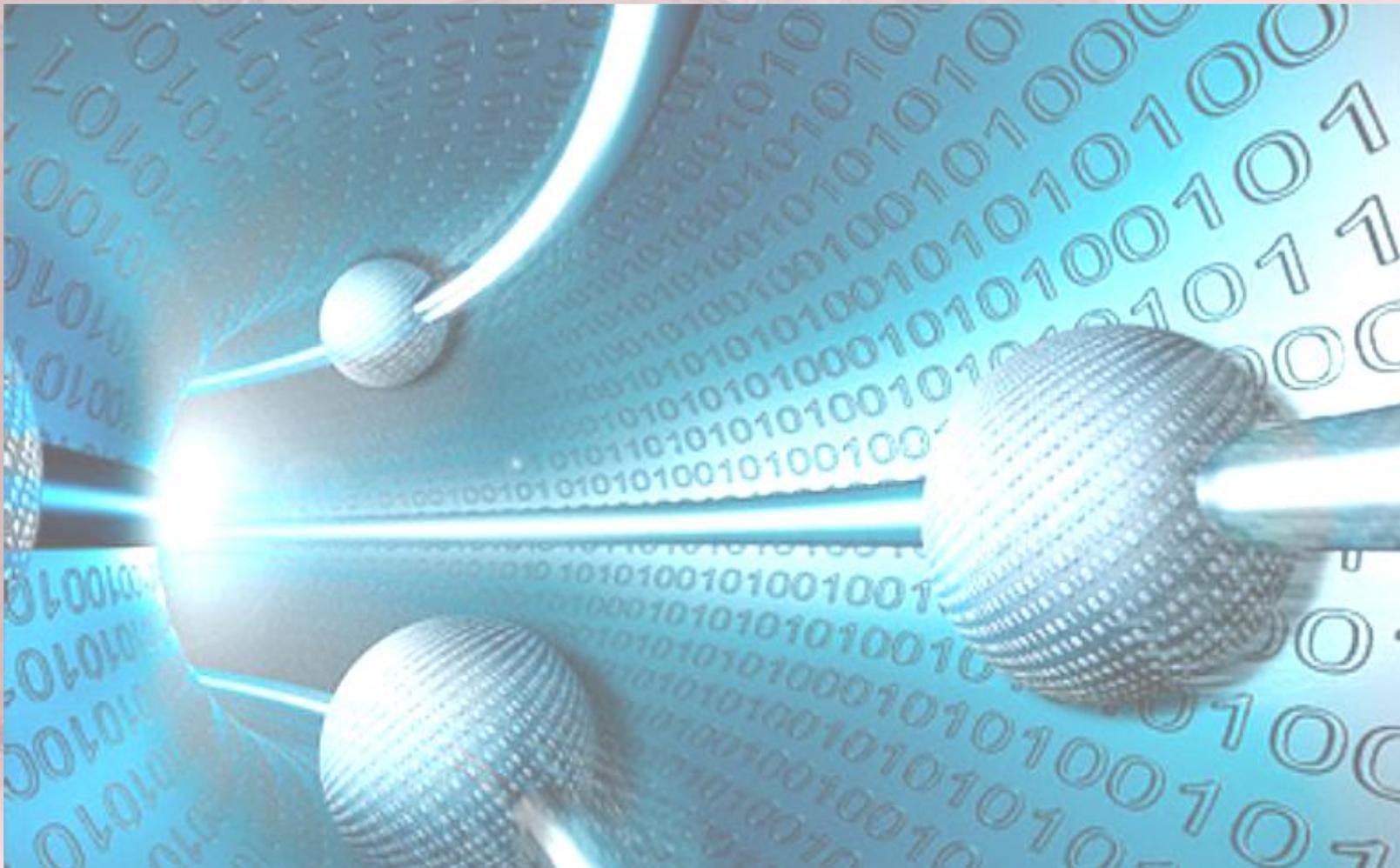
С помощью интерактивной доски, задание, выполненное в PowerPoint демонстрируется классу

Члены команды по очереди выбирают № вопроса, По гиперссылке появляется текст вопроса.

Если член команды не может ответить на вопрос за него может ответить другой член команды (при этом на 1 балл снижается оценка) или другая команда – тогда ей будут начислены баллы.

Информация

Это первый слайд викторины





<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>
<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>
<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>	<u>16</u>

Это номера вопросов викторины

Это пример вопроса:

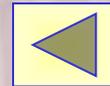
Что перед Вами?



ответ

Это ответ на вопрос

Глиняные таблички шумеров





Ещё пример вопроса:

Как классифицируется информация по способам восприятия?

ответ

По количеству набранных баллов выбирается команда –победитель.

Поскольку основная задача такого урока не оценка знаний каждого учащегося, а повторение и закрепление всего изученного за год материала – задания дети выполняют коллективно: за одним компьютером – одна команда, за другим - другая, чтобы видели все дети правильные ответы.

В тоже время по согласованию с членами команд, можно оценить вклад в командное дело тех детей, которые принесли команде большее количество очков.