



ОТКРЫТЫЙ УРОК ПО Информатике и ИКТ

УРОК-ИГРА "Путешествие в страну Информатика"



РИМСКИЕ ЦИФРЫ

Цифры римские обозначали буквами латинского алфавита. Используя ключ, реши примеры. В свободные клетки введи соответствующие римским арабские цифры, которыми пользуемся мы. Ответы записаны римскими цифрами, чтобы ты знал, какое число они обозначают.

I	= 1	A) I + V + X =	xvi
II	= 2	B) L - X - V =	xxxv
III	= 3		
IV	= 4	B) X + X + X =	xxx
V	= 5		
X	= 10	C) D - C - L =	cccl
L	= 50		
C	= 100	D) II * II * II =	viii
D	= 500		

класс 8 «В»

урок подготовила:
Зимонина Б.Э.,
учитель информатики

УРОК-ПОВТОРЕНИЕ

ПО ТЕМАМ

«Информация и информационные процессы»

«Компьютер как универсальное устройство обработки данных»

Раздел программы: «Информация и информационные процессы»

«Компьютер как универсальное устройство обработки данных»

Тема урока: повторение темы «Кодирование информации», «Количество информации» и «Устройство компьютера».

Тип урока: урок-повторение.

Вид: урок-игра

Технология: игровая технология.

Цели урока:

1. повторить и обобщить знания о информации и принципах построения и работы компьютера на основе самостоятельного поиска и осмысливания дополнительного материала для игры.
2. развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
3. развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
4. повторение и закрепление основного материала, выраженного в неординарных ситуациях;
5. связать информатику с другими предметами;
6. воспитать уважение к сопернику, умение достойно вести спор, стойкость волю к победе, находчивость, учение работать в команде.

Задачи:

1. **Воспитательная** – развитие познавательного интереса, логического мышления.
2. **Учебная** – совершенствование навыков в решении задач по нахождению количества информации.
3. **Развивающая** – развитие памяти, мышления, внимательности.
4. **Познавательная** – знакомство с новыми понятиями.

Подготовительный этап:

Для проведения игры-путешествия необходимо подготовить:

1. задания разного уровня сложности по каждой теме;
2. презентацию в виде игрового поля (Power Point).
3. кубики с цифрами на гранях;
4. подборку вопросов по теме;
5. рисунки, карточки и слайды;
6. правила игры.

Вступление

Сегодня мы отправляемся в путешествие по прекрасной и удивительной стране Информатике. Страна очень большая и несет в себе много полезной и интересной информации. Для этой игры необходимы кубик и фишки;

- ▶ ходить следует по очереди, кидая кубик и передвигая фишки;
- ▶ если игрок попадает на оливковую ветвь, то поднимается по ней на ту клетку, на которую она указывает, а если попадает на молнию, то возвращается;
- ▶ на каждый ход дается вопрос, если ответ правильный, то добавляется 3 хода вперед, а если ответ не правильный, то игрок остается на месте;
- ▶ первый кто доберется до цифры 48, выигрывает олимпийский приз – **две пятерки!!!**

Ход игры:

1. С помощью кубика определяется очередность игроков.
2. Фишки устанавливаются на старте.
3. Начало игры.
4. Проведение конкурсов.
5. Подведение итогов.

Без компьютера очень сложно производить вычисления, мы так привыкли обращаться к ним за помощью, что уже и не задумываемся, как они устроены. У компьютера, как и у человека, есть мозг, есть память, есть устройства, которые получают информацию (у человека – это органы чувств), есть устройства, которые информацию выдают (руки, язык у человека).

Заключение:

Мы побывали с вами в удивительной стране Информатике, но это не последнее наше путешествие. Нас ждут великие открытия и необычные приключения. Особенно хорошо сегодня поработали и стали олимпийцами ...

- перечислить членов победившей команды;
- вручить грамоту;
- выставить оценки в журнал.

Самоанализ урока:

Данный урок построен на деятельной основе с использованием игровой технологии и драматизации.

Главная цель урока – повторить и обобщить знания о понятии информации и ее свойствах, информационных процессах, о способе нахождения количества информации и т.д., а также об устройстве компьютера – достигнута за счет самостоятельного поиска решений и имеющихся знаний по различным предметам, а также дополнительного материала во время игры.

Игровую форму при моделировании урока мы выбрали, исходя из типа и задач урока. На уроке реализованы принципы научно-технического образования, обеспечено развитие познавательной деятельности учащихся с помощью игровой технологии. Урок очень понравился детям, они смогли проявить себя в неординарной ситуации, повторить показать и обобщить свои знания. Уроки такого вида развивают в детях чувство ответственности и сопереживания за деятельность своей команды .

Урок прошел интересно и весело – выиграли все: и победители, и побежденные и болельщики, и что самое главное, учитель!