**Тема: Урок-викторина по информатике для учащихся 5-ых классов "Умники и умницы"**

**Дата:21.01.2013**

**Учитель: Панькина Л.В.**

**Форма:** тематическая игра, комплексный урок: беседа + игра.

**Возраст:** 11–12 лет, 5 класс.

**Цель:** представить в игровой форме изученный материал и проверить знания учащихся по теме: “Текстовый редактор”.

**Задачи:**

* *Воспитательные:* воспитание аккуратности, дисциплинированности, чувства ответственности; формирование культуры общения “учитель” – “ученик”, “ученик” – ученик”.
* *Развивающие:* развитие логического мышления, способности рассуждать, убеждать, логически доказывать;
* *Образовательные:* закрепление пройденного материала по теме: “Текстовый редактор”; повторение основных понятий.

**Рекомендации к проведению мероприятия**

В качестве членов жюри приглашаются свободные учителя. Решается, по какому признаку разделиться на две команды, – четный, нечетный,по журналу, мальчики – девочки, по жребию, по игре и т. д. Члены команд выбирают капитанов, как правило, сильных учащихся.
Команды придумывают название, девиз, эмблему,получают домашние задания - на кануне урока, на одной из больших перемен или после уроков.

**План урока:**

1. Представление команд и эмблем. (5мин)
2. Конкурс “Ромашка”. (5мин)
3. Конкурс капитанов “Цепочка терминов”. (10мин)
4. Конкурс “Из двух слов - третье”. (5мин)
5. Конкурс “Отгадай предложение”. (4мин)
6. Конкурс “Домино”. (6мин)
7. Награждение команд. (5мин)

ХОД УРОКА

**1. Представление команд и эмблем**

Чтобы определить, какая команда будет отвечать “первой”, ведущий задаёт загадки, и чья команда набирает большее количество баллов за правильные ответы, та команда начинает игру. Команды говорят название и девиз своей команды.

**2. Отгадай загадки**

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... (*мышка*)

А теперь, друзья, загадка!
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну конечно, это ... (*джойстик*)

Словно смелый капитан!
А на нем – горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается ... (*дисплей*)

Около дисплея – главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут ... (*системным*)

По клавишам прыг да скок –
Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два и готово –
Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура
Это вот – ... (*клавиатура*)

В ней записаны программы
И для мамы, и для папы!
В упаковке, как конфета,
Быстро вертится ... (*дискета*)

И компьютеры порой
Говорят между собой,
Но для этого одна
Им штуковина нужна.
К телефону подключил –
Сообщение получил!
Вещь, известная не всем!
Называется ... (*модем*)

Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке –
Напечатает картинку
Ловкий мастер
Струйный ... (*принтер*)

Без меня сплошной бардак
Что ты делаешь? И как?
Даже если постараться,
Без меня не разобраться!
И не слушай никого
Не увидишь ничего! (*монитор*)

**3. Конкурс “Ромашка”**

На доске приклеены лепестки “ромашки”, на которых написаны основные команды работы с текстовым редактором. Учащиеся должны назвать правильно их значение.

ALT + F4
DELETE
ENTER
BACKSPACE
SHIFT + буква
CAPS LOSK
HOME
END
CTRL + SHIFT

ALT + F4 (быстрое закрытие окна)
DELETE (удаляет символ, стоящий справа от курсора)
ENTER (перевод курсора на новую строку)
BACKSPACE (удаляет символ, стоящий слева от курсора)
SHIFT + буква (написать заглавную букву)
CAPS LOSK (переключатель: первое нажатие её включает режим ввода прописных букв, а следующее -выключает)
HOME (перемещение курсора в начало строки)
END (перемещение курсора в конец строки)
CTRL + SHIFT (переключения клавиатуры с режима ввода русских букв на режим ввода латинских букв и обратно)

*За каждый правильный ответ команда получает 1балл.*

**4. Конкурс капитанов “Цепочка терминов”**

**Вопросы для капитанов:**

1. **(алфавит)** Полный набор символов для кодирования
2. **(алгоритм)** Определенная последовательность команд, приводящая от исходных данных к конечному результату
3. **(Африка)** Родина папуасов
4. **(байт)** Восемь бит
5. **(блок-схема)** Графическая форма записи алгоритмов
6. **(барабан)** ударный инструмент
7. **(грамм)** мера массы
8. **(гроза)** бывает в начале мая
9. **(глобус)** модель земного шара
10. **(диск, дискета)** Наиболее распространенный носитель информации
11. **(дисплей)** Часть экрана
12. **(двойка)** отметка, не пользующаяся популярностью
13. **(завис)** Приложение не реагирует на запрос
14. **(звонок)** сигнал на перемену
15. **(зигзаг)** Ломаная прямая
16. **(исполнитель)** Тот, кто выполняет заданные команды
17. **(информатика)** наука, работающая с информацией
18. **(Интернет)** Всемирная паутина
19. **(клавиатура)** Стандартное устройство для ввода информации.
20. **(компьютер)** устройство, на котором можно писать, считать, создавать мультфильмы.
21. **(клавиша)** часть клавиатуры
22. **(модем)** Устройство для работы с Интернет
23. **(монитор)** Устройство, предназначенное для вывода информации на экран
24. **(маркер)** Точка или другой знак, помещенный перед текстом
25. **(носитель)** Материальный объект для хранения информации
26. **(нота)** Запись звука на бумаге
27. **(надпись)** Контейнер для текста или графики, местоположение и размеры которого можно изменять
28. **(процедура)** Набор команд, имеющих общее имя и используемый в программе несколько раз
29. **(прямоугольник)** Фигура, с помощью которой в блок-схеме обозначается команда
30. **(почта)** Предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации
31. **(программист)** Человек, составляющий программы
32. **(принтер)** Выводит информацию на бумагу
33. **(прыжок)** Команда, которую выполнит кенгуренок при нажатии клавиши F1
34. **(редактирование)** Исправление ошибок в тексте
35. **(режим программирования)** Режим, в котором команды выполняются после запуска программы на исполнение, курсор находится на программном листе
36. **(радуга)** Бывает после дождя
37. **(сканер)** Устройство распознания изображения
38. **(системный блок)** В нем расположены все важные компьютеры
39. **(СКИ)** Все команды, которые может выполнить исполнитель
40. **(шифр)** Используется для засекречивания информации
41. **(шаг)** Команда, которую выполнит кенгуренок при нажатии клавиши F2
42. **(шнурок)** веревка для ботинка
43. **(язык)** Знаковая система представления информации
44. **(ярлык)** Ссылка на файл, расположенная на рабочем столе
45. **(яблоко)** Кисло-сладкий фрукт

**5. Конкурс “Из двух слов** –**третье”**

Из каждой пары слов путём перестановки букв составить третье слово – имя существительное,причём должны быть использованы все буквы. За каждое правильно составленное слово команда получает 1 балл.

Охра + Под (Пароход);
Кит + Рана (Картина);
Парк + Ива (Картина);
Ров + Поза (Паровоз);
Боб + Уста (Суббота);
Вода + Ринг (Виноград);
Липа + Нота (Антилопа).

**6. Конкурс “Отгадай предложение”**

Учащиеся должны расшифровать предложение. Задание оценивается в 2 балла.

ВОЛКОЗЕЛИСАДИЛИВУРЕКИ.
(вол**к** **к**озе**л** **л**и**саса**дил**и** **и**в**у** **у**реки.)

КОЗАЯЦЫПЛЕНОКАПАЛИПУДОРОГИ.
(**к**о**за** **за**я**ц** **ц**ыплёно**кк**апа**ли** **ли**п**у** **у**дороги)

**7. Конкурс “Домино”.**

Учащимся раздаются конверты с карточками домино, учащиеся должны собрать домино.

Кто первым соберет домино, тот зарабатывает 3балла.

**Набор домино для команд**

**8. Итог урока**

Награждение команд. Предоставляется слово жюри, которое объявляет результат игры и вручает дипломы. (см. [***Приложение***](http://festival.1september.ru/articles/411311/pril1.doc))