**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))