**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**Квитокская средняя общеобразовательная школа№1**

**Конкурс:** «Методическая разработка внеклассного мероприятия»

**ВСТРЕЧА В КОМПЬЮТЕРНОМ КАФЕ** [**(Слайд 1)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**7 класс**

**УМК:**

1. Информатика. Задачник-практикум: в 2т/под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера: Т.2.-М.: Бином; Лаборатория знаний, 2002;
2. Информатика. 7 кл.: учеб./Л.Л. Босова. – 4-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 229 с.: ил.
3. Информатика в школе: журн.-2012.-№5; 2014.-;4

**Оборудование:**  разноуровневые карточки с кодированными заданиями, билеты с вопросами для устного опроса, сводная ведомость учета отметок, компьютер, мультимедийный проектор, экран.

**Встреча в компьютерном кафе**

**Цели урока:**

* Образовательные – обеспечить повторение, обобщение, систематизацию материала темы. Создать условие контроля (самоконтроля) усвоения знаний и умений.
* Развивающие – способность формированию умений применять приемы: обобщения, переноса знаний в новую ситуацию, развитию речи, внимания и памяти.
* Воспитательные – содействовать воспитанию интереса к информатике, активности.

**Тип урока:** УРОК ПРОВЕРКИ И КОРРЕКЦИИ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ

**Формы организации урока:** индивидуальная, работа в парах, фронтальная.

ПЛАН УРОКА

1. Организационный момент

2. Конкурс «Домашнее задание».

3. Конкурс «Разминка».

4. Конкурс «Вирус»

5. Физкультминутка.

6. Конкурс «Декодирование документа».

7. Конкурс (для болельщиков) «Аннотации» .

8. Конкурс «Нарисуй пейзаж».

9. Конкурс «Пойми меня без слов».

10. Рефлексия.

**1. Организационный момент.**

**Ведущий:** Добрый день! Рады приветствовать вас в нашем кафе.

*Далее идет представление членов жюри. Приглашаются команды.*

**Ведущий:** Прошу всех сосредоточиться и вспомнить правила поведения в компьютерном классе. Болельщики, перечислившие больше правил, приносят команде дополнительный балл.

*Определяется порядок выступления команд.*

**Конкурс «Домашнее задание»** [**(Слайд 2)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** Ну вот, все в сборе! Просим капитанов команд представить членов своих команд – начинаем первый конкурс.

*Каждая команда должна представить всех играющих, включая болельщиков, с помощью приложения MS Power Point (Презентация).*

Максимальная оценка – 5 баллов.

**Конкурс «Разминка»** [**(Слайд 3)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** Когда человек имеет большой жизненный опыт, его уважают, к нему прислуживаются. В следующем конкурсе мы предлагаем командам поделиться своим опытом.

Командам предлагаются ситуации, например:

- Вы первый раз в жизни выучили урок, а учитель вас не спросил. Ваши действия?

- Вы не готовы к уроку. Что нужно сделать, чтобы учитель не просил вас по предмету?

Максимальная оценка - 3 балла.

**Конкурс «Вирус»** [**(Слайд 4)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** В компьютер попал вирус, все содержимое ЭТ он разбил на части и занес в другую таблицу. Используя заполненную таблицу, восстановите исходный документ.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Адрес | Текст | Адрес | Текст | Адрес | Текст | Адрес | Текст | Адрес | Текст |
| К3 | льк | D1 | е | G5 | анч | N1 | фшш | B3 | оно |
| N3 | наоб | F1 | - | C5 | ал | G3 | не | K1 | фш |
| A5 | -ска | H1 | э | P3 | т… | A1 | ну, | E5 | ту |
| L1 | ш-ш | D3 | к | H5 | ик. | O3 | оро | I1 | то |
| E3 | ак | F5 | шк | O1 | ш… | J3 | то | C1 | мор |
| B5 | з | L3 | о | H3 | бо, |  |  |  |  |

Максимальная оценка конкурса – 3 балла.

**Конкурс Декодирование документа»** [**(Слайд 6)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** В рассказе А. Конан Дойла преступник применяет оригинальный код для записи своих угроз – рисует человечков. Проницательный сыщик Шерлок Хомс разгадывает этот шифр и ловит преступника. Теперь минуту внимания: сейчас болельщики могут принести своей команде 2 балла, если ответят на вопрос: «Как называется рассказ, о котором идет речь?». (*Пляшущие человечки).* Сейчас командам предстоит расшифровать документ. Время ограничено 15 минутами. Каждый участник на своем компьютере выполняет работу со всем документом.

 *Получить документ путем ввода приведенного ниже закодированного текста. Текст отформатируйте в соответствии с данными параметрами формата, которые указаны в фигурных скобках, стоящих перед форматируемым фрагментом текста.*

*Используемые сокращения:*

 - начать с «красной» строуки.

Выравнивание строк: L – по левой границе, R – по правой границе, М – по центру3, L-R – по ширине.

**Nimes, Arial, Courier –** тип шрифта. **10, 12, 14, …-** размер шрифта.

Начертание: b1- полужирный, ital-курсив.

*Закодированный текст.*

{Аrial 16 R b1} Директору МКОУ СОШ№1 п. Квиток

{ Times 18 R b1} О.В. Маслий

{ Arial 16 R b1}от учеников

{ Times 18 R b1} 7 класса,

{ Times 16 R b1} обитающих в нашей школе

{ Times 20 М ital} заявление.

{ Times 16 L-R} Просим Ваc выделить средства на установку

{ Times 18 L-R b1 ital} абсолютно новых компьютеров

{ Times 16 L-R} в кабинет информатики (каб. №4), и подключение их к сети Интернет. Мы со своей стороны,

{ Times 18 L-R b1 ital} обещаем,

{ Times 16 L-R} бережно относиться к установленной технике и

{ Times 18 L-R b1 ital} повысить успеваемость

{ Times 16 L-R b1} по большенсву предметов.

{ Times 20 L b1 ital} 05.02.2015

{ Times 20 R b1 ital} Учащиеся 7 класса.

Максимальная оценка – 7 баллов, и 1 балл получает команда, в которой все участники или большинство из них выполнили задание до конца.

**Конкурс (для болельщиков) «Аннотации»** [**(Слайд 7)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** Обычно к любому художественному, да и не только художественному, произведению предшествует аннотация, в которой кратко описан его суть. Попробуйте по этим анотациям догадаться, о какой сказке идеит речь.

1. *1-я попытка*: основная идея произведения заключается в том, что лишь перспективное планирование ми предусмотрительность помогают сохранить не только здоровье, но и саму жизнь как одному отдельно взятому индивидууму, так и целому коллективу. Главные герои произведения являются близкими родственниками, что, однако, не устраняет разногласий по поводу решения жилищной проблемы…

*(4 балла)*

*2-я попытка:* два здания, построенных по индивидуальным проектам, не выдерживают испытаний в исскуственно созданных сложных аэродинамических условиях…

*(3 балла)*

*3-попытка:* и лишь предусмотрительность и смекалка третьего родственника, который предпочел типовой проект каменного жилища, позволяет всем избавиться от мученической смерти и даже восторжествовать над извечным врагом.

*(2 балла).*

1. [(Слайд 8) 1](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)-я *попытка:* Мораль произведения заключается в том, что излишняя общительность и неразборчивость в знакомствах приводят к беде…

*(4 балла)*

*2-я попытка:* при первой встрече заглавные персонажи ведут себя корректно и ограничиваются мирной беседой. Но уже вторая встреча заканчивается трагически – один из собеседников прозревает слишком поздно и становиться жертвой коварного притворщика…

*(3 балла)*

*3-я попытка:* и лишь вмешательство представителей древнейшей профессии (по другой версии – трудящихся местного леспромхоза) восстанавливает статус-кво.

*(2 балла).*

**Конкурс «Нарисуй пейзаж»** [**(Слайд 9)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** По статистике, примерно в 1,5-2 года ребенок начинает активно интересоваться рисованием, создавая свои «произведения» в основном на стенах, дверях, окнах. Те, у кого родители смотрят на это безобразие одобрительно, вырастают художниками. И сейчас мы выясним, кто из участников использовал одобрение родителей.

*За одним компьютером рисует вся команда, подходя по очереди по одному человечку. Участникам предлагается нарисовать пейзаж. Каждому достается карточка со списком объектов, которые ему следует нарисовать.*

Время, отвелденное на рисование всего пейзажа, ограниченно и составляет 7 мин.

*Карточки: Солнце, Облака, Домик, Дерево, Человечек, Надпись.*

Максимальная оценка – 4 балла.

**Конкурс «Пойми меня без слов»** [**(Слайд 10)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

**Ведущий:** Если болеть за свою любимую команду на стадионе, то можно потерять голос. И вот беда: ваши друзья не умеют читать по губам. Что делать? Конечно, объяснять мимикой и жестами.

*Один из членов команды получает задание: показать, используя только жесты и мимику, своей команде предложенное словосочетание.*

На карточке написано: «монитор при загрузке», «компьютер завис», «принтер», «мышь».

*Оценивается артистичность и время, за которое команда угадает словосочетание.*

Максимальная оценка – 6 балла.

**Рефлексия**[**(Слайд 11)**](%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC.ppt)

У каждого ученика на столе карточки (зеленая, желтая, красная). Уходя из класса, нужно оставить на столе учителя одну из них:

* **Зеленая** - Я удовлетворен уроком, урок был полезен для меня, я много, с пользой работал на уроке получил заслуженную оценку, я понимал все, о чем говорилось на уроке.
* **Желтая** - Урок был интересен, я принимал в нем активное участие, урок был в определенной степени полезен для меня, я отвечал с места, я сумел выполнить ряд заданий, мне было на уроке достаточно комфортно.
* **Красная** - Пользы от урока я получил мало, я не очень понимал, о чем идет речь, мне это не очень нужно, домашнее задание я не буду выполнять, к ответам на уроке я не был готов.