Повторительно – обобщающий урок по теме

«Компьютер – универсальная машина для работы с информацией»

5 класс

Учебник: Информатика, Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013 г.

**Цель обучения:** усвоение знаний и способов действий в комплексе и системе.

**Форма учебного занятия:** диспут, учебная игра.

**Форма обучения:** групповая (микрогруппы), индивидуальная.

**Планируемые результаты, УУД:**

* Регулятивные - выделение и осознание учащимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения.
* Коммуникативные - планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками, определение способов взаимодействия.
* Познавательные - умение структурировать знания, рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.
* Личностные - самопознание и самоопределение, построение образа, включая самоотношение и самооценку.

В современном информационном мире дети неохотно читают книги. Это отмечено педагогами, родителями, общественностью. С приходом в нашу жизнь сети Интернет, мобильных телефонов, смартфонов существенно упростился поиск необходимой информации, что в свою очередь привело к тому, что учащиеся перестали анализировать полученную информацию. Предлагаю повторительно – обобщающий урок по теме «Компьютер – универсальное устройство для работы с информацией» в виде смыслового чтения. Для этого подбираю подходящий интересный текст, составляю задания, вопросы, для ответов на который учащиеся будут много раз обращаться к тексту. Это позволит хорошо усвоить учебный материал.

**Подготовительный этап:**

Учащихся распределяются по микрогруппам (3-4 человека в группе). Каждая группа обеспечивается текстом, который может быть на компьютере и на обычном листе бумаги. В данном уроке предложена сказка о компьютере Александры Есиной. <http://www.stihi.ru/2009/05/30/5169> .

**План урока:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Этапы урока** | **Содержание** | **Вид и форма деятельности** | **Время**  **(мин)** |
| **1.** | Организация начала занятия | Приветствие. Подготовка учащихся к работе на уроке. | Сообщение учителя. | 2 |
| **2.** | Подготовка к основному этапу | Обеспечение мотивации и принятие учащимися цели учебно – познавательной деятельности, актуализации опорных знаний и умений. | Сообщение учителя, выдача раздаточного материала: текса и заданий. | 3 |
| **3.** | Закрепление знаний и способов действия | Обеспечение усвоения новых знаний и способов действий на уроке в условиях групповой деятельности. | Работа в группах. | 15 |
| **4.** | Обобщение и систематизация знаний | Формирование целостной системы ведущих знаний по предложенной теме, выделение ключевых вопросов по теме. | Работа в группах, индивидуальная деятельность учащихся. | 20 |
| **5.** | Подведение итогов занятия. | Дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы. | Оценить работу групп и каждого ученика отдельно на основании выполненных заданий. | 3 |
| **6.** | Информация о домашнем задании и инструктаж по его выполнению. | Обеспечение понимания цели, содержания и способов выполнения домашнего задания. | На дом: задание № 16 | 2 |

**Пояснения к этапам урока**

**Этап 2**. Короткий рассказ учителя о применении компьютера в различных областях деятельности человека: издательское дело, банковское, медицина, транспорт, образование, охрана природы и т.д. *Компьютер – инструмент для обработки, поиска, хранения информации. Обратить внимание учащихся на схему прохождения и обработки информации в компьютере, на взаимодействие различных типов устройств.* Раздача текста для смыслового чтения.

Текст

**Сказка о компьютере**

Александра Есина

Жили – были клавиатура, монитор, память и процессор. Жили они дружно, пока не возник у них спор, кто из них главнее.

Клавиатура говорит:

- Я главнее, чем вы. Я нужна для ввода числовой и текстовой информации. Я имею 104 клавиши и 3 световых индикатора в правом верхнем углу, информирующих о режимах работы. У меня есть несколько групп клавиш: алфавитно-цифровые, клавиши редактирования и листания документов, управления курсором, специальные, функциональные, Windows – клавиши, цифровой блок, клавиши управления питанием. Без меня вы не сможете ввести информацию, даже на калькуляторе не посчитаете, т.к. цифры я ввожу – то.

- Да, это ты права, - говорит монитор. – Но я всё равно главнее. Смотрите, если информация вводится при помощи клавиатуры, то где она выводится? Я, я, а не она являюсь универсальным устройством вывода информации. Информация на моём экране представляется в виде растрового изображения, которое формируется из отдельных точек (пикселей). Качество изображения определяется моей разрешающей способностью. Так что главный только я!

- Куда тебе! – говорит память. – Я самая главная. Данные и программы хранятся в памяти, т. е. во мне. Я представляю собой последовательность пронумерованных, начиная с нуля, ячеек. А у вас так нельзя! Меня называют «мозгом»! Значит, я главная!

- Вас послушаешь, я вообще тогда не нужен! А на самом – то деле, я ведь самый главный! Я, процессор! Я центральное устройство компьютера, которое обрабатывает данные в соответствии с заданной программой. Я со всеми вами работаю. Я самый главный!

-Нет, я!

-Нет, я!

-Нет, я!

-Нет, я!

А человек спор слышал и сказал:

-Что вы спорите? Вы же сами ответили на вопрос, кто из вас главнее!

-Мы ответили?

-Вы. Главные вы все. Только в совокупности, когда вы все вместе, компьютер будет работать! Кто будет вводить информацию, если не клавиатура, и выводить, если не монитор? Кто будет хранить её, если не память? Кто будет обрабатывать данные в соответствии с заданной программой, если не процессор? Не знаете? Вот! Так что вы зря спорите. Ведь главные вы все!

Подумали клавиатура, монитор, память и процессор и помирились. С тех пор они живут счастливо. Ведь сила их – в единстве!

**Этап 3.** Учащиеся получают задания к тексту.

Задания

1. Перечисли персонажей сказки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Сколько на клавиатуре клавиш? Выберите правильный ответ.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 103 клавиши | 104 клавиши | 105 клавиш |
|  |  |  |

3. Сколько на клавиатуре световых индикаторов?

4. Кого из персонажей сказки называют “мозг компьютера” и почему? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. Кто помог разрешить спор?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. Раздели текст на абзацы и придумай заголовок к каждому абзацу.

|  |  |
| --- | --- |
| Абзац № | Заголовок абзаца |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

7. Дополни предложения, используя текст сказки

Клавиатура нужна для ….

Монитор является универсальным устройством …

Данные и программы хранятся в ….

Процессор - центральное устройство компьютера, которое ….

8. Какие утверждения соответствуют содержанию текста?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Верно | Неверно | Не сказано |
| а) | Клавиатура нужна для ввода числовой и текстовой информации. |  |  |  |
| б) | Монитор не является универсальным устройством вывода информации |  |  |  |
| в) | Память представляет собой последовательность нумерованных ячеек |  |  |  |
| г) | Оперативная память позволяет компьютеру работать быстрее |  |  |  |
| д) | Процессор хранит данные и программы |  |  |  |
| е) | Информация на компьютере представляется в виде растрового изображения |  |  |  |
| ж) | Клавиатура нужна для ввода графической информации |  |  |  |
| з) | Жесткий диск требуется для сохранения информации на компьютере |  |  |  |

9. Укажи (зачеркни) ложные утверждения (не соответствующие содержанию текста).

* Процессор обрабатывает данные в соответствии с заданной программой;
* В этом тексте сказано, что колонки тоже важны;
* Этот текст рассказывает о дружбе;
* Пиксели бывают разных размеров;
* Ячейки памяти нумеруются, начиная с единицы;
* На клавиатуре 104 группы клавиш.

10. Ответь на вопрос: Так кто же всех главнее? Подтверди словами из текста? (Анализ)

→

→

→

→

→

11. Охарактеризуй функции персонажей сказки одним словосочетанием

12. На клавиатуре есть несколько групп клавиш. К каким группам относятся клавиши?

|  |  |
| --- | --- |
| Клавиша | Группа клавиш |
| Клавиша Del - определение в компьютерном словаре |  |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=3a5751d7faaa1e87b4ba48e461c88fdc&n=22 |  |
| _Page_Up_T.png |  |

13. Каких персонажей ты добавил бы в сказку? Аргументируй свой ответ.

14. Придумай другой конец сказки, в котором будет больше персонажей.

15. В чем смысл последней фразы текста? Возможно ли ее отнести к обществу? Аргументируй свой ответ на конкретном примере.

16. Выберите одно из предложенных заданий:

16.1. Придумай свою подобную сказку о споре между персонажами, где в итоге оказалось бы, что все они очень важны и только их совместная работа, а не работа каждого из них по отдельности имеет смысл.

16.2. Приведи примеры ситуаций, которые могут возникнуть в жизни, подобных той, что описана в сказке.

16.3. Попробуй придумать историю или пример реальной ситуации, где в споре, подобном тому, что описан в сказке, побеждает один персонаж.

16.4. Приведи примеры литературных произведений (сказок, басней), имеющие подобную историю.

Учащиеся работают в группах. Каждая группа находит ответы на вопросы и задания, работая с текстом.

**Этап 4.** Каждая группа отвечает на вопросы и задания. Обсуждая ответы, находим правильные решения и ответы.

**Этап 5.** Подводим итог урока. Коллективно оцениваем работу каждой группы, по возможности - каждого ученика.

**Этап 6.**  Информация о домашнем задании и инструктаж по его выполнению. На дом: задание № 16, письменно.

Стулина Галина Александровна,

учитель информатики и ИКТ

ГБОУ Школы № 777 г. Москвы