ОБОБЩАЮЩИЙ УРОК ПО

ТЕМЕ:

«Информатика и информационные технологии»

ОБОБЩАЮЩИЙ УРОК ПО ТЕМЕ:
Информатика и информационные технологии.

ИГРА :«КВН» Поиграем в компьютер
Тема урока: Повторение тем «Передача и обработка информации ЭВМ», «Алгоритм», «Работа с пакетом файлов Microsoft Office”.
Тип урока: Обобщающий
Вид: Урок игра
Технология: Игровая технология

Цели урока:

Повторение и обобщение знаний по теме: «Передача и обработка информации ЭВМ», «Алгоритм», «Работа с Microsoft Word».

Задачи урока:

1.Воспитательная – развитие познавательного интереса, логического мышления.
2.Учебная - совершенствование навыков составления алгоритмов, выполнение расчетов на ЭВМ, совершенствования быстроты реакции печатания на РС.
3.Развивающая- развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности.
4.Познавательная- знакомство использования и управления ЭВМ человеком и языков программирования.

Краткий инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе.

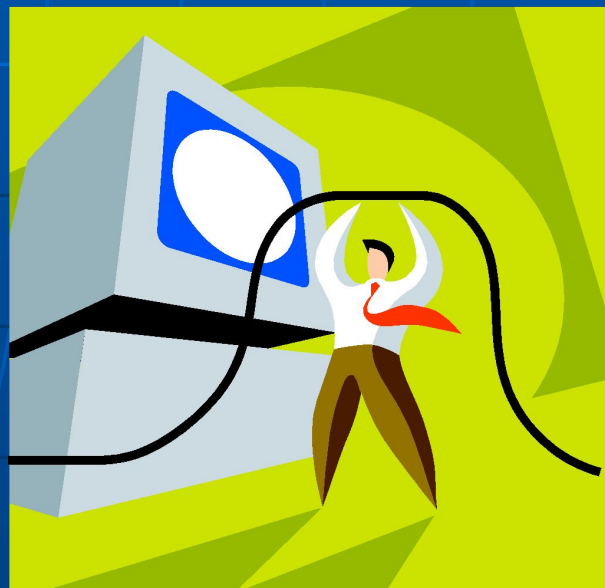
Для обеспечения безопасной работы необходимо выполнять следующие правила:

- Нельзя самостоятельно, без разрешения учителя, включать и выключать компьютеры.
- Нельзя касаться тыльной стороны компьютера и проводов.
- Нельзя работать мокрыми руками и во влажной одежде.
- Нельзя нажимать клавиши ручкой и карандашом.
- Нельзя ходить по классу, вставать со своего места.
- В случае неисправности компьютера или при обнаружении запаха гари – подозвать учителя или лаборанта.

Разминка

Дать определения:

1. **Вещество.**
2. **Энергия.**
3. **Информация.**
4. **Информатика.**
5. **Алгоритм.**



«Линия связи»

1-я команда

- Текст
- Рисунок
- Текст
- Рисунок
- … и т.д.

2-я команда

- Текст
- Рисунок
- Текст
- Рисунок
- … и т.д.

Критерии оценок:

• смысл сообщения полностью изменился — О баллов;

• смысл в принципе остался тем же, но исказились детали — 1 балл;

• смысл исказился совсем немного — 2 балла.

Точность передачи сообщений оценивает жюри.

“Шифровки”

В конкурсе оценивается время работы (2 балла) и правильность расшифровок (по 1 баллу за каждую правильную расшифровку).

«Стыковка космических кораблей»

Компьютер — это устройство, которое способно управлять работой других устройств. Он посылает им команды, определяющее их поведение. В этом конкурсе мы попробуем смоделировать работу устройства, которое управляется компьютером.

Победа приносит команде 1 балл

“Алгоритмы,,

Задача:

Представьте себе, что компьютер управляет роботом, который используется для отмеривания воды. У робота есть два ведра: емкостью 5 литров (ведро А) и 8 литров (ведро Б). Компьютер может давать роботу команды:

- **наполни А;**
- **наполни Б;**
- **вылей из А;**
- **вылей из Б;**
- **перелей из А в Б;**
- **перелей из Б в А.**

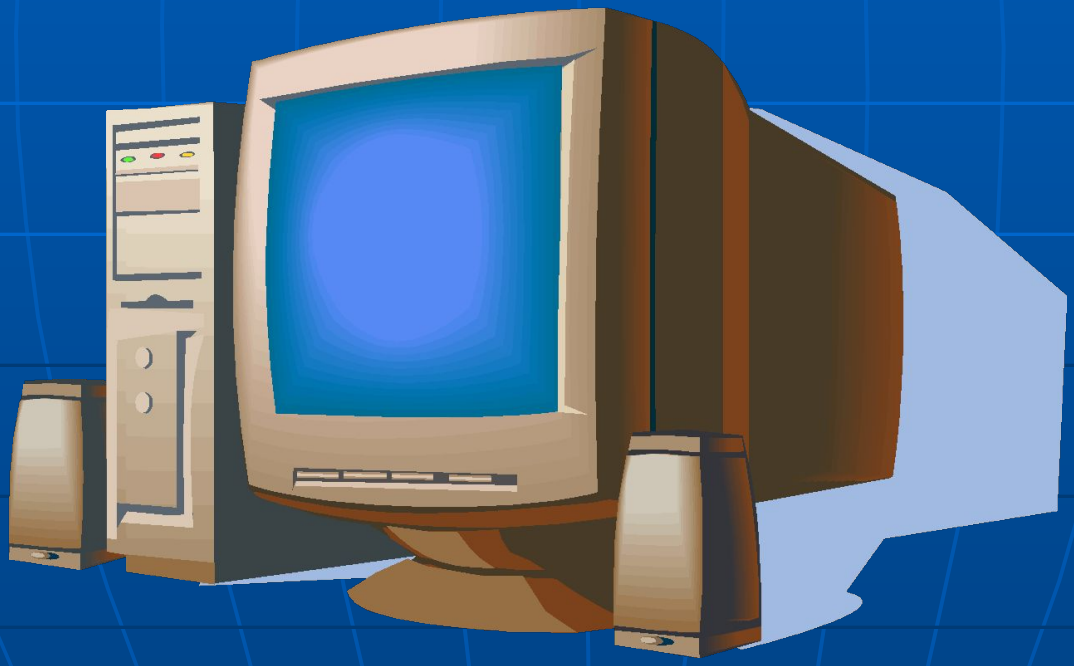
Команды	В ведре А	В ведре Б
Наполни А	5	0
Перелей из А в Б	0	5
…		
и т.д.		

Напишите программу, которая позволит отмерить 4 литра воды в любом из ведер.

Команды	В ведре А	В ведре Б
Наполни А	5	0
Перелей из А в Б	0	5
…		
И т. д.		

Работа с текстом

- **Задание 1:** Создать текстовый документ по образцу с заданными параметрами.
- **Задание 2:** Работа с текстом: написать весь текст как можно быстрее и без ошибок:

Домашнее задание:

- **Повторить темы: «Передача и обработка информации ЭВМ», «Алгоритм», «Работа с пакетом файлов Microsoft Office”.**