**Конспект урока по информатике «Подведение итогов»**

***Класс:*** 7 (ФГОС)

***Раздел программы:*** «Информация, информационные процессы»

***Вид урока:*** урок-игра «УМНИКИ и УМНИЦЫ» ***Тип урока:*** комбинированный

***Формы работы на уроке:*** групповая (класс делится на две команды это 1команда – мальчики и 2команда – девочки)

***Методы:*** словесный (рассказ), наглядно-иллюстративный, метод самостоятельной работы, метод стимулирования интереса к обучению.

***Оборудование:*** комплекс мультимедиа (пк, проектор, интерактивная доска), листочки и ручки для решения заданий, презентация.

Класс обучается по учебнику «Информатика, 7 класс».  Авторы: Л.Л. Босова., А.Ю. Босова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013»

Урок будет проведен в конце марта (во время недели информатики)

***Цель мероприятия:*** повторение и закрепление пройденного ранее материала;

***Задачи мероприятия:***

* развитие познавательного интереса, логического мышления и творческой активности учащихся;
* создание условий для проявления и дальнейшего развития индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей каждого ученика.
* развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
* воспитание уважения к сопернику, воли к победе, умения работать в команде;
* формирование общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией и компьютером;
* выявление лучших игроков-эрудитов.

***Планируемые результаты***

* формирование способности учащихся к саморазвитию и самообучению;
* формирование способности увязать учебные знания с собственным жизненным опытом;
* формирование способности и готовности к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми.
* владение общепредметными понятиями «объект», «информация», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
* владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
* владение умениями осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать и контролировать свои действия;
* владение методами информационного поиска; структурирования информации; выбора наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
* умение кодировать и декодировать сообщения по различным правилам кодирования;
* умение выделять информационную составляющую процессов в различных системах.

***Подготовка мероприятия:***

* В игре участвуют ученики 7-х классов, в команде 8 человек (7 участников + капитан) Одна команда это мальчики, другая - девочки

***Структура мероприятия:***

1. Организация начала мероприятия.

2. Представление команд.

3. Турнир знатоков информатики

* Этап I «Исполнители алгоритмов»
* Этап II «Слова, слова…»
* Этап III «А дальше ребусы»
* Этап IV «Решим уравнения»
* Этап V «Фольклорная информатика»
* Этап VI «Слова с компьютерной начинкой»
* Этап VII «Расшифровать информацию»

4. Подведение итогов.

***Ход мероприятия***

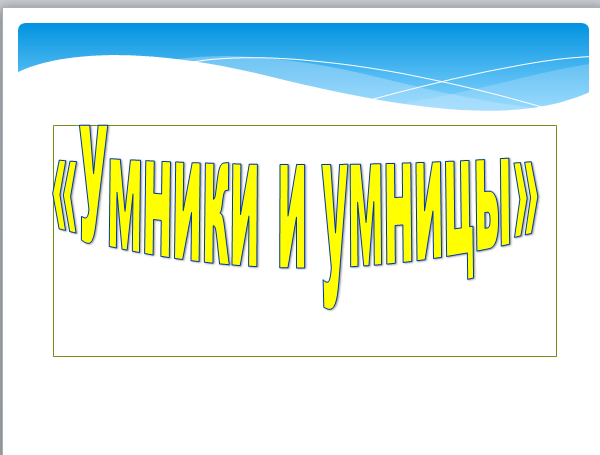
1.*Учитель*: Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас будет необычный урок. Вы не первый год изучаете информатику. Некоторые из вас дополнительно занимаются на кружках в школе, кто-то вне школы. Вот мы и увидим сегодня, кто из вас самый эрудированный не только по информатике, но и по другим предметам.

2. Пожалуйста, команды представитесь, и скажите название и девиз вышей команды.

3. Итак, приступаем. Команда, первая выполнившая какое-либо задание на слайде, поднимает руку, называет номер задания, ответ на него и кратко поясняет.

*Звучит бодрая музыка в начале игры и на слайде, где указывается номер этапа. Навстречу командам выходит Ведущий (ученик). Его задача, прочитать текст слайда громко, выразительно. При необходимости, помочь жюри в решении возникающих вопросов.*

Слайд 1



Слайд 2

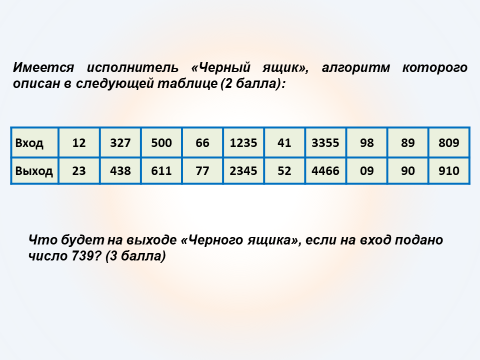
****

Слайд 3

****

Ответы: горизонт; мячик над буквой А, далее !+2!-1!+4!+2!-2!+4!(по 5 баллов)

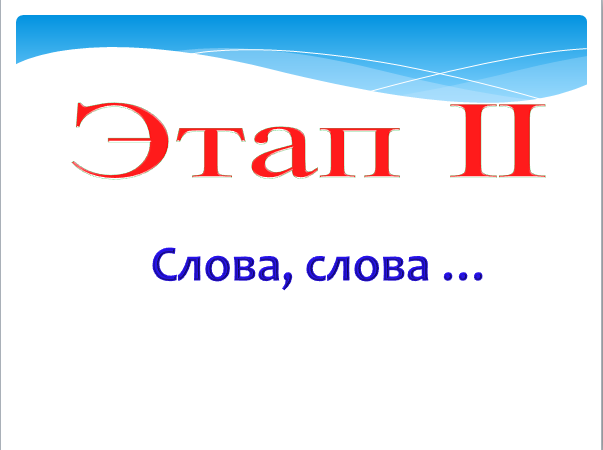
Слайд 4

****

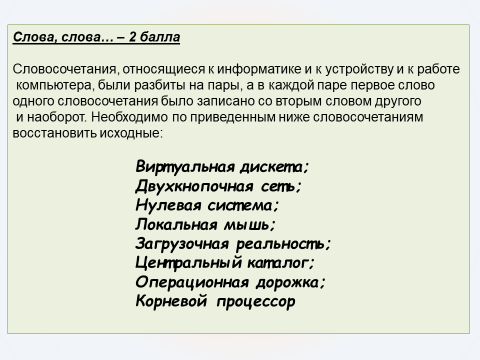
Ответ: на выходе получаем число, полученное увеличением каждой цифры на 1 числа, данного на входе (9 увеличиваем на 1, получаем 0). (4 балла)

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **739** |
| **Выход** | **840** |

Слайд 5

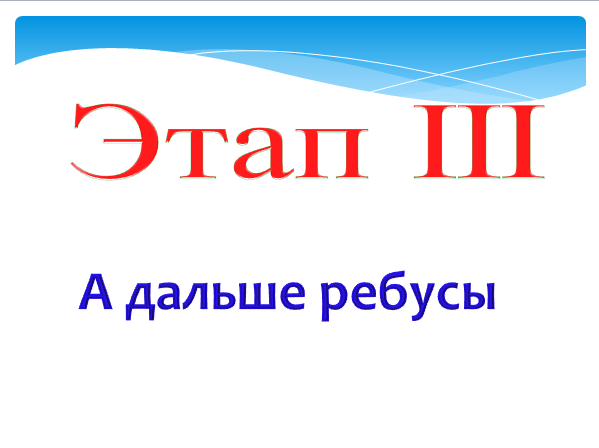
****

Слайд 6

****

Ответы: виртуальная реальность, двухкнопочная мышь, нулевая дорожка, локальная сеть, загрузочная дискета, центральный процессор, операцонная система, корневой каталог. (по 2 балла)

Слайд 7

****

Слайд 8

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Ответы (по строкам): клавиатура, пиксель, факс, дисплей, память, Интернет. (по 3 балла)

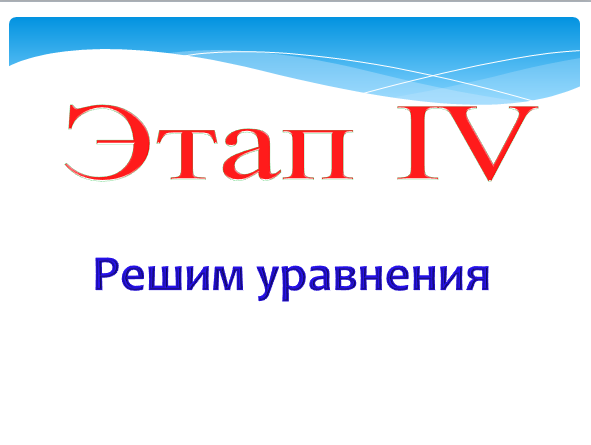
Слайд 9

****

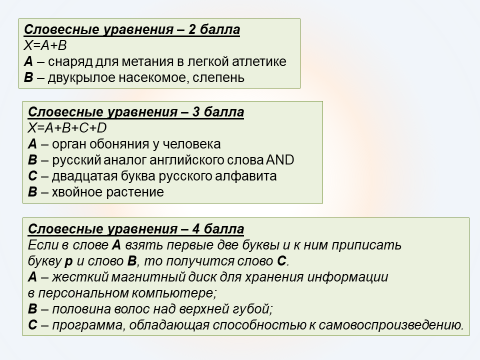
Ответы (по строкам): дисковод, массив, каталог, программист, модем, файл. (по 3 балла)

**Физкультминутка** *(Проводится физкультминутка для глаз).*

Слайд 10

****

Слайд 11

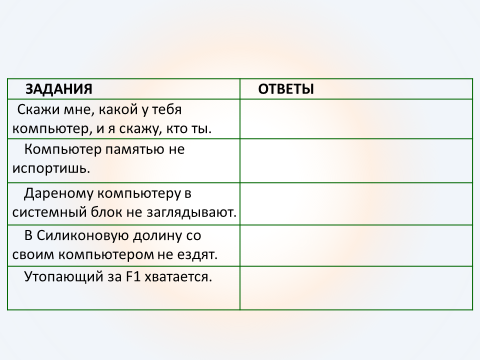
****

Ответы: дисковод= диск+овод, носитель= нос+и+т+ель, вирус=ви (винчестер) + р + ус.

Слайд 12

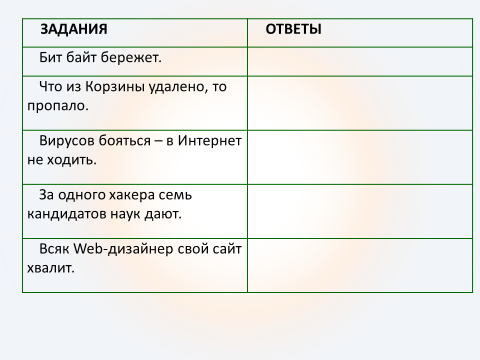
****

Слайд 13

****

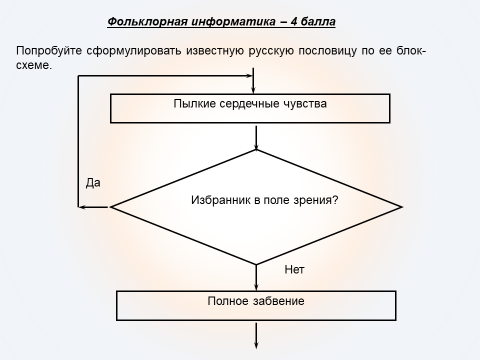
Ответы:Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. Кашу маслом не испортишь. Дарёному коню в зубы не смотрят. В чужой монастырь со своим уставом не ходят. Утопающий за соломинку хватается. (по 4 балла)

Слайд 14

****

Ответы: Копейка рубль бережет.Что с возу упало, то пропало. Волков бояться, в лес не ходить. За одного битого семь небитых дают. Всяк кулик хвалит свое болото. (по 4 балла)

Слайд 15

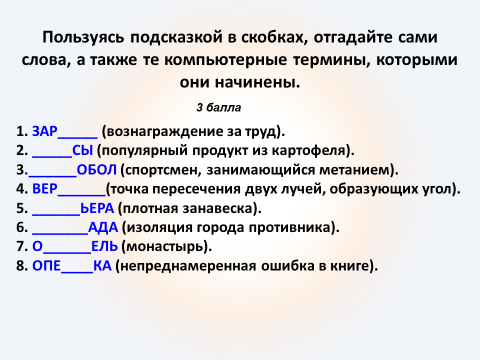
****

Ответ: С глаз долой, из сердца – вон. (6 баллов)

Слайд 16

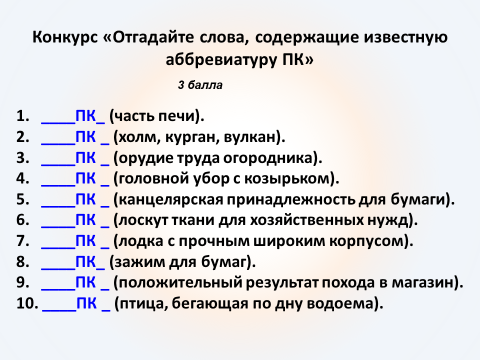
****

Слайд 17

****

Ответы: зарплата, чипсы, дискобол, вершина, портьера, блокада, обитель, опечатка. (по 3 балла)

Слайд 18

****

Ответы: топка, сопка, тяпка, кепка, папка, тряпка, шлюпка, скрепка, покупка, оляпка. (по 3 балла)

Слайд 19



Слайд 20



Ответ: (6 баллов)

Компьютер-друг для человека.

В нем есть и вред, и польза,

И знают дети все вокруг:

Быть надо осторожным.

4.Подведение итогов.

Команды отвечают на вопросы учителя:

* Что вы узнали нового во время игры?
* Какое упражнение вам показалось наиболее интересным?
* Какое задание вызвало наибольшее затруднение?
* Назовите двух самых эрудированных ребят из вашей команды.

Подсчитываются набранные баллы. Победителем становится та команда, которая заработала большее количество баллов. Объявляется команда - победитель. Ей вручается грамота и приз. Самым эрудированным из каждой команды ставится оценка 5 по предмету.

**Приложение 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № конкурса | 1 команда  «\_\_\_\_\_\_\_\_» | 2 команда  «\_\_\_\_\_\_\_\_» |
| Этап I |  |  |
| Этап II |  |  |
| Этап III |  |  |
| Этап IV |  |  |
| Этап V |  |  |
| Этап VI |  |  |
| Этап VII |  |  |