

Урок-гра «Подорож у Країну ІНФОРМАТИКУ» для учнів 5 класу
Узагальнення та систематизація знань з тем «Інформація та повідомлення.
Інформаційні процеси. Основи роботи з комп'ютером»

Мета:

- збудити прагнення учнів продемонструвати знання та вміння з інформатики;
- розвивати уміння учнів застосовувати набуті знання в нестандартних ситуаціях;
- виховувати повагу один до одного, вчити дітей триматися перед глядачами, бути привабливими, цікавими для присутніх.

Обладнання: карта країни, квитки, кросворд, картки із завданнями, пазли, ребуси.

Привітання:

Знову день почався, діти.

Всі зібрались на урок?

Тож пора нам поспішати —

Кличе в подорож дзвінок.

А урок наш незвичайний —

Грою всі його зовуть.

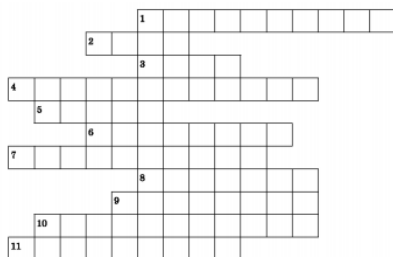
Щоб урок цей був цікавим,

Ти активним мусиш бути.

Діти! Ми маємо повторити, більш глибоко осмислити навчальний матеріал з теми «Інформація та повідомлення. Інформаційні процеси», узагальнити його і систематизувати. А також встановити рівень засвоєння вами знань і вмінь з теми. Для цього ми вирушаємо в подорож чудовою країною. І щоб ця подорож була цікавою, вам потрібно згадати все те, що ми вчили на минулих уроках, бути активними, старанними та уважними. А назву цієї загадкової країни ви дізнаєтесь, розгадавши цей кросворд.

Розгадування кросворда

1. Новини, повідомлення, відомості, подані в різних видах. (Інформація)
2. Зрозуміла інформація, яку можна передавати і обробляти. (Дані)
3. Пристрій, що передає зображення різноманітних документів через телефонні лінії. (Факс)
4. Бувають усними, письмовими, у вигляді рисунків, жестів. (Повідомлення)
5. Пристрій, що відтворює звук чи відео. (Плеєр)
6. Пристрій для оброблення інформації. (Комп'ютер)
7. Прилад для фотографування. (Фотокамера)
8. Пристрій для передавання звуку на великі відстані. (Телефон)
9. Портативний прилад для запису усного мовлення. (Диктофон)
10. Невеликий електронний пристрій для виконання математичних обчислень. (Калькулятор)
11. Прилад для визначення місцезнаходження об'єкта. (Навігатор)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 — У виділених клітинках — назва країни, до якої ми вирушаємо

Тож як називається країна, якою ми сьогодні подорожуватимемо? — Отже, країна якою ми здійснимо віртуальну подорож, називається **ІНФОРМАТИКА**.

— До речі, що, на вашу думку, означає слово «віртуальна»? (Відповіді учнів.) — Правильно, уявна. — Кожен, хто подорожує, повинен дотримуватись таких правил.

1. Правило піднятої руки. Якщо хочеш щось спитати, підіймай руку.
2. Без дозволу нічого не вмикай.
3. Знаєш сам — навчи того, хто не знає.
4. Будь уважним і старанним. — Щоб вирушати в дорогу, нам потрібно придбати квитки. Але квитки я вам видаватиму протягом нашої подорожі. Ціна квитка — ваші знання. Ну що ж, вирушаємо!

Учні об'єднуються у дві команди. Команди обирають капітанів.

Перша зупинка «Розминка»

Правила гри. На роздуми над запитанням ви маєте 30 с. Якщо команда дає неправильну відповідь, то має шанс заробити бал інша команда, яка дасть правильну відповідь. За кожен правильну відповідь команда отримує 1 бал. Переможець — команда, у якій більше правильних відповідей. Кожній команді ставлять 5 запитань.

Запитання для першої команди:

1. Відомості про навколишній світ та процеси, що в ньому відбуваються, — це... (інформація).
2. Прилад для обчислень — це... (калькулятор).
3. Корисність, актуальність, достовірність, об'єктивність, повнота, зрозумілість — це... (властивості інформації).
4. Переносний комп'ютер — це... (ноутбук).
5. Інформація сприймається людиною через... (органи чуття).

Запитання для другої команди:

1. Один з найдавніших обчислювальних пристроїв, який використовується в наш час, — це... (рахівниця).
2. Збирання, оброблення, передавання, поширення, збереження, захист називають... {інформаційними процесами}.
3. Текстова, графічна, звукова, комбінована або мультимедійна інформація, умовні жести та сигнали — це... (види інформації).
4. Найпопулярніший пристрій для спілкування — це... (телефон).
5. Інформаційні процеси передаються через канали зв'язку від джерела до... (споживача або одержувача).

Зупинка «Хвилинка здоров'я»

Проведення комплексу вправ для зняття м'язового напруження (Варіант 1)

Зупинка «Логічна»

Гра «Знайди зайве» Від команд запрошують по одному учаснику. Завдання: У кожній з наведених груп термінів один термін (або число) є зайвим. Знайдіть його.

Завдання для першої команди:

1. Два, п'ять, нуль, **сума**, один, дев'ять.
2. Зір, слух, нюх, **інформація**, дотик, смак.
3. Факс, плеєр, фотокамера, **ножиці**, телефон.

Завдання для другої команди

1. Арифмометр, рахівниця, калькулятор, **друкарська** машинка, комп'ютер.
 2. Множення, **видалення**, віднімання, додавання, ділення.
 3. Навігатор, диктофон, кінокамера, **екран**, ноутбук.
- Учитель. Вітаю, ви подолали ще одне нелегке випробування.

Зупинка «Словникова»

Вам необхідно лише згадати та написати терміни з інформатики, які ми вивчали на попередніх уроках. Перемагає та команда, яка придумала більше слів за 2 хвилини. Конкурс оцінюється в 2 бали.

— Молодці! Виконали завдання, показали свої знання комп'ютерної грамотності, тож продовжуємо нашу подорож.

Зупинка «Інформаційна»

Заповніть таблицю. Орієнтовні варіанти відповідей

Джерело інформації	Форма подання інформації	Спосіб сприйняття
Телевізійна передача	Комбінована (мультимедійна)	Зір, слух
Фотографія	Графічна	Зір
Книга	Текстова	Зір
Розмова по телефону	Звукова	Слух
Арифметичний вираз	Текстова	Зір

Зупинка «Поетична»

Може він порахувати,
Може він пісні співати,
Малювати і писати,
Помилки перевіряти.
Може він листа прийняти,
З другом швидко нас зв'язати,
Він багато чого може
І завжди нам допоможе!

(Комп'ютер)

Хто хоче щось запам'ятати —
В блокнот свій може записати.
Комп'ютер теж немов блокнот —
Не має з пам'яттю турбот. —
А як називають комп'ютер-блокнот?

(Ноутбук)

Зупинка «Літературна»

Кожна команда повинна скласти з двох частин прислів'я. Виграє та команда, яка першою складе всі прислів'я. Частини прислів'я за писані на картках.

- Перша команда:**
1. Людина красна розумом, а комп'ютер — пам'яттю.
 2. Натиснеш кнопку — здобудеш результат.
 3. Один комп'ютер добре, а два краще.
 4. Комп'ютеру слово, а він тобі 1000.

5. Рослина тягнеться до сонця, а учень — до комп'ютера.

Друга команда: 1. Що натискаєш — те й маєш.

2. У невмілого інформатика очі не болять.

3. Подарованому комп'ютеру в системний блок не заглядають.

4. На комп'ютері не мудруй багато, а працюй завзято.

5. У комп'ютерному кабінеті працюватимеш вволю, то матимеш долю.

Релаксація Заплющте очі. Зручно сядьте на стільчиках і уявіть, що ви потрапили до весняного лісу. (Звучить музика лісу.) — Яку картинку ви собі уявили? — Рухаємось далі.

Зупинка «Кмітлива»

1. З поданого переліку виберіть пристрої для роботи з даними:

1) комп'ютер; екран; диктофон; мобільний телефон; мікрофон; факс;

2) вентилятор; плеєр; калькулятор; ноутбук; блок живлення; кінокамера.

2. З поданого переліку виберіть властивості інформації:

1) актуальність; глибина; швидкість передавання; зрозумілість; якість;

2) висота; достовірність; ширина; повнота; довжина; об'єктивність.

Зупинка «У Країні ребусів»

Ребус— слово-загадка, яке складається з малюнків, цифр і букв. Розгадати ребус — означає прочитати слово. Кожна команда отримує ребус. Через 5 хвилин команда повинна дати відповіді і пояснити, чому вийшло так, а не інакше.



Зупинка «У Країні пазлів»

Ваше завдання — скласти пазл, дати назву поданого пристрою і розповісти все, що вам про нього відомо. (Для підвищення складності можна обидва пазли скласти в один конверт.)



Зупинка «Художня»

Гра «Відгадай малюнок» — А зараз до мене вийдуть по одному учаснику від кожної команди. Я показуватиму малюнок, а обраний учасник-ведучий повинен дати інформацію про те, що зображено на малюнку (не називаючи сам предмет), і за тією інформацією ви повинні відгадати, про що йдеться. Хто перший відгадає, той займає місце ведучого. (Показ малюнків) —

Молодці! І з цим завданням упорались, показали свою кмітливість, логічне мислення. Рухаємось далі.

Кінцева зупинка «Комп'ютерний кабінет школи»

Рефлексія. Ми прибули на кінцеву зупинку нашої віртуальної подорожі, але подорож країною Інформатика ми продовжимо на наступних уроках, де будемо дізнаватися про щось нове і цікаве.

- А зараз скажіть мені, будь ласка, чи сподобалась вам ця по дорож?
- Який настрій був у вас протягом подорожі?
- Діти, як ви вважаєте, хто розумніший — комп'ютер чи людина?

ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ:

Закінчилась гра у нас,
Результат дізнатись час.
Хто найкраще потрудився,
В подорожі відрізнявся?

— Протягом подорожі ви отримували квитки. Порахуйте, скільки їх у кожного. Хто зібрав найбільшу кількість квитків, отримує грамоту від комп'ютера. Оцінюються роботи учнів на уроці.