

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2»**

**Методическая разработка
«Игровые технологии как средство
развития познавательной деятельности на
разных этапах урока информатики»**

**Автор: Хрипунова Елена Николаевна
учитель математики и информатики**

г. Константиновск

Содержание

1. Пояснительная записка	стр.3
2. Основная часть	стр.4
I. Интеллектуальная разминка.....	стр.7-8
II. Вербальные головоломки.....	стр.8-9
1) ответ ищи в приведенном тексте.....	стр. 9-11
2) продолжи ряд.....	стр.11-12
3) головоломки.....	стр.12-14
4) анаграмма.....	стр.14-16
5) антианаграмма.....	стр.16-20
6) найди ответ.....	стр.20-22
7) разновидности кроссвордов.....	стр.22-40
8) ребусы.....	стр.40-44
9) загадки	стр.44-49
III. Практические работы за компьютером.....	стр.49-57
1) зашифрованные пословицы.....	стр.49-50
2) творческие задания за компьютером.....	стр.50-53
3) мозаика.....	стр.53-54
4) танграм.....	стр.54-57
IV. Викторина.....	стр.57-58
V. Игры.. Уроки – игры.....	стр.58-84
3. Заключение.....	стр.84-85
4. Литература.....	стр.85

I. Пояснительная записка

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

Интерес к предмету можно повышать, используя разные методы, но самым привлекательным для детей является занимательность. Даже у самых слабых учеников можно вызвать интерес к предмету, используя на уроках занимательный материал. А особенно интересны детям игровые уроки. В процессе игры можно выработать у детей умение сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание и стремление к знаниям. Увлечшись, ребенок и не замечает, что учится — он познает, запоминает новое, ориентируется в необычной ситуации.

Проблема - Потребность в быстром и эффективном овладении информатикой и игровыми технологиями, способствующими развитию познавательного интереса учащегося в процессе изучения предмета информатики.

Цель - совершенствование методики преподавания предмета «Информатика», повышение уровня познавательной деятельности учащихся школы, разработка методических рекомендаций по применению игровых технологий на уроках информатики.

Задачи:

- развивать интерес учащихся к урокам информатики;
- изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме;
- изучить существующие в практике обучения информатике виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий;
- предложить ряд игр, которые учитель может использовать на различных этапах урока информатики.

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие

творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

II. Основная часть

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность на уроках информатики используется в качестве элементов урока или его части. Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики 7 – 9-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Заложить в мышление ребенка информационные структуры и научить ими пользоваться, помогают обучающие игры: деловые игры в профессии, проектные игры-конкурсы, информационные исследовательские обучающие игры и компьютерные предметные и профессиональные тренажеры. Активный ребенок сможет в дальнейшем наполнять свою информационную структуру и формировать в своем мышлении базу знаний. Только тогда учащийся будет готов к творческой профессиональной деятельности и дальнейшему образованию в условиях столетия «фантастических» технологий.

.Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Используя классификацию игр в зависимости от дидактических целей игры в данной разработке рассматриваются этапы организации уроков с использованием игр, игровых элементов, используемые на уроках информатики.

Одним из видов организации игр являются игровые элементы. Их можно использовать на различных этапах урока (на этапе изучения нового материала, на этапе первичного закрепления). Игровые элементы можно применять не только в уроках–играх, но и как отдельные игры.

Каждая игра требует определенного количества участников. Исключение составляет лишь массовая игра.

Нежелательно приглашать учащихся в игру в вопросительной форме, поскольку

могут возникнуть ситуации, в которых выйдет больше детей, чем нужно, или может никто не выйдет. Приглашать в игру надо столько участников, сколько необходимо для ее проведения. Обращаться следует к тем членам аудитории, которые нужны в данный момент игры: мальчикам или девочкам, юношам или девушкам.

Приглашать можно следующими способами:

- 1) предложить детям жетоны разного цвета и просить выйти учащихся, у которых жетоны определенного цвета;
- 2) использовать карточки с цифровым обозначением и приглашать, например ребят с четными (нечетными) номерами;
- 3) для всех участников задаются несколько вопросов или загадок, достаточно сложных, чтобы исключить ответ хором. Правильно ответивший ученик становится участником;
- 4) педагог бросает детям мяч и оговаривает, кто его ловит.

После необходимо разбить учащихся на команды и распределить роли между участвующими. Разбивка на команды требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

При распределении ролей необходимо учитывать их разновидность. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение ролей не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, учитель использует следующие приемы:

- 1) назначение на роль непосредственно взрослым;
- 2) назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- 3) выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- 4) добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
- 5) очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала участникам. Роль может помочь неавторитетным приобрести авторитет, неактивным ученикам проявить активность, недисциплинированным стать организованными, новичкам сдружиться со всеми. В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными ролями.

Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие. Ребенку, чья роль не имеет действия, быстро наскучит процесс игры. При распределении ролей нельзя использовать отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

Под развитием игровой ситуации понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

В ходе всей игры педагог должен поощрять участников или группу участников словами: спасибо, молодцы, умники, умницы и т.д., предложить зрителям поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания или остроумный ответ, чтобы подбодрить участников.

При подведении итогов игры возможны следующие варианты:

1) если проводятся тематические игры, в которых участвуют две или несколько команд, то для оценки конкурсов необходимо жюри. Слово жюри – это закон. Конкурсы могут оцениваться по балльной системе. У каждого члена жюри имеется своя табличка с баллами, которые они выставляют, затем подсчитывается средний бал или жюри ставит коллективную оценку выступлений той или иной команды;

2) другой формой оценки игры может быть жетонная система. Она удобна при учете активности личного участия играющих, например, в викторинах, конкурсах, концертах, олимпиадах и т.д., когда за правильный ответ участник игры получает жетон. По окончании игры победителем является участник, набравший наибольшее количество жетонов. Эта система необходима, когда в играх принимают участие большое количество детей, и работает одновременно несколько игровых площадок. Тогда организаторам необходимо заблаговременно оговорить, за сколько жетонов дети получают приз.

Не менее значима и процедура награждения победителей. В начале желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла почетное место, а затем награждать победителей. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков и зрителей в виде вымпела, значка, рисунка, игрушки и т.д.

Рассмотрев, технологию организации игровых методик можно сделать следующий вывод: процесс подготовки и проведения таких уроков трудоемкий, требующий

физических и эмоциональных затрат. Необходимо учитывать на каком этапе урока следует проводить определенный вид игровой методики, как лучше построить такие уроки, важно верно подобрать виды игровых элементов. Далее необходимо уточнить какие игровые элементы следует проводить на уроках информатики.

Чаще всего на уроках информатики используют следующие игровые элементы:

III. Интеллектуальная разминка;

IV. Вербальные головоломки:

4) ответ ищи в приведенном тексте;

5) продолжи ряд;

6) головоломки;

4) анаграмма;

5) антианаграмма;

6) найди ответ;

7) разновидности кроссвордов;

8) ребусы;

9) загадки;

III. Практические работы за компьютером

2) зашифрованные пословицы;

2) творческие задания за компьютером;

3) мозаика;

4) танграм;

IV. Викторина;

VI. Уроки. Уроки – игры.

Подробно остановлюсь на каждом игровом элементе и приведу их примеры.

I. Интеллектуальная разминка.

Разминку можно проводить в начале каждого урока информатики после организационного момента. Цель данной разминки активизировать внимание учащихся, настроить их на активную работу в течение всего урока. Учащимся предлагается несколько заданий, которые могут быть обособлены или связаны с темой урока, приведу фрагмент урока.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Актуализация знаний	Прежде чем приступить к изучению нового материала	

	<p>проведем интеллектуальную разминку. Готовы?</p> <p>Я буду задавать вам вопросы, отвечать на которые нужно как можно быстрее, но не забываем поднимать руку.</p> <p>«Что написано пером, не вырубишь топором». Что может опровергнуть эту пословицу?</p> <p>По улице идут два сына и два отца. Всего три человека. Как такое может быть?</p> <p>Чем кончается день и ночь?</p> <p>Чем кончается лето и начинается осень?</p> <p>У отца шесть сыновей. Каждый сын имеет одну сестру. Всего детей у этого отца?</p>	<p>Да</p> <p>Ластик</p> <p>Да, если по улице идут дед, его сын и внук.</p> <p>Мягким знаком</p> <p>Буквой о</p> <p>7 детей</p>
--	---	--

II. Вербальные головоломки

В практике преподавания широко используются *головоломки вербальные* (словесные): загадки, ребусы, шарады, анаграммы, кроссворды, сканворды.

Под головоломками подразумевается особый тип проблемных задач, которые построены с учетом недостатков, присущих мышлению большинства людей предрасположенных к инерции, использованию привычных мыслительных установок и стереотипов при решении различных проблем, односторонности в восприятии окружающих предметов. Тот, кто подвержен этим недостаткам в меньшей степени, естественно, имеет больше интересов решить ту или иную головоломку. А это значит, что у такого человека сильнее, чем у других, развито продуктивное и творческое мышление. Тот же, кому указанные недостатки присущи в большей степени, часто при решении головоломок сталкивается с трудностями. Они, в конце концов, преодолимы и упражнения в разгадывании головоломок призваны помочь в этом. Как и логические задачи, головоломки носят предельно абстрактный обобщенный характер, мало напоминая по своей внешней форме те задачи, в частности производственного характера, с которыми нам приходится сталкиваться в повседневной жизни. Но в этом как раз состоит одно из главных

их достоинств – решение головоломок способствует развитию наиболее общих качеств продуктивного мышления (таких как личность, гибкость, сопротивляемость стереотипизирующему влиянию прошлого опыта и т.п.). Обладание такими общими качествами позволяет человеку решать проблемные задачи в любой сфере профессиональной деятельности.

1) “Ответ ищи в приведенном тексте”

В приведенных текстах некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите эти термины.

Искомые термины - цифры десятичной системы счисления

1. Вчера я был в гостях у четы Ремизовых. **Ответ:** четыре (**ЧЕТЫ РЕ**мизовых).
2. На предложение перечислить известные ему названия деревьев он ответил: "Береза, дуб, клен, ольха и сосна". **Ответ:** ноль (кле**Н ОЛЬ**ха).
3. Митя с удивлением узнал, что Винчестер - это город в Англии. **Ответ:** два (горо**Д В** Англии).
4. Так как он съел много супа, то гуляш есть он не стал. **Ответ:** шесть (гуля**Ш ЕСТЬ**).
5. Сначала он снял дисковод и начал его разбирать на части. **Ответ:** один (дисков**ОД И** Начал).
6. Главный врач закончил осмотр и вернулся в свой кабинет. **Ответ:** три (осмо**ТРИ**).

Искомые термины - элементы компьютера

1. Этот процесс орнитологи называют миграцией. **Ответ:** процессор (**ПРОЦЕСС ОР**нитологи).
2. Потом они торжествовали и радовались, как дети. **Ответ:** монитор (пото**М ОНИ ТОР**жествовали).
3. Несмотря на это, его феска не раз падала с головы. **Ответ:** сканер (фе**СКА НЕ Раз**).
4. Река Днепр интересна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций. **Ответ:** принтер (Дне**ПР ИНТЕР**есна).
5. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол. **Ответ:** мышка (**МЫ ШКАФ**).
6. Этот старинный комод ему достался в наследство от бабушки. **Ответ:** модем (ко**МОД ЕМУ**).

Искомые термины - языки программирования

1. Он всегда имел запас калькуляторов. **Ответ:** Паскаль (заПАС КАЛЬкуляторов).

2. Комментатор сказал: "Забей Сиканов пенальти - он стал бы героем матча".

Ответ: Бейсик (за БЕЙ СИКанов).

3. Несмотря на то что на перекрестке был установлен светофор, транспортные средства часто образовывали на перекрестке большие заторы. **Ответ:** Фортран (светоФОР ТРАНспортные).

4. Мы поняли, что сорвал Джекоб оливковую ветвь, а не апельсиновую.

Ответ: Кобол (ДжеКОБ ОЛивковую).

5. Она уже когда-то видела этот старинный комод у Ларисы.

Ответ: Модула (коМОД У ЛАрисы).

6. Конферансье объявил исполнителя следующего номера.

Ответ: Лисп (объявиЛ ИСПолнителя).

Искомые термины - виды информации

1. Я его привез в указанное место, но там никого не оказалось.

Ответ: звук (привеЗ В ук азанное).

2. Когда-то он работал в идеологическом отделе. **Ответ:** видео (В ИДЕОлогическом).

3. Он сказал: "Пройдемте к стене". **Ответ:** текст (ПройдемТЕ К СТене).

4. Оказалось, что граф и Казанова - одно и то же лицо. **Ответ:** графика (ГРАФ И КАзанова).

Искомые термины - названия клавиш и символов на них

1. В присутствии начальника Потап робел как ребенок.

Ответ: пробел (ПотаП РОБЕЛ) - название клавиши.

2. Иван Сергеевич купил себе велосипед и ездил на нем на работу.

Ответ: диез (велосипеД И ЕЗдил) - название символа #

3. В чем был смысл, Эшби так и не понял.

Ответ: слэш (смыСЛ, ЭШби) - название символа /"

4. Температура воздуха была настолько высока, что только в воде можно было немного охладиться. **Ответ:** "Ввод" (В ВОДе) - русский вариант названия клавиши

5. Командир влез на паровоз, а бойцы его отряда смотрели, как он делал это.

Ответ: "Забой" (паровоЗ, А БОЙцы) – русский вариант названия клавиши

Искомые термины - понятия языка программирования



При изучении программирования можно предложить стихотворение, написанное в 60-х годах программистом Марковым С.А., в котором необходимо подсчитать количество

слов, связанных с синтаксисом языка программирования (зарезервированные слова, названия операторов, типы величин и т.п.)

Начало светлое весны
Лесов зеленые **массивы**
Цветут. **И** липы, **и** осины
И ели помыслы ясны.
Себе **присвоил** этот май
Права одеть листвою **ветки,**
И целый месяц в душе **метки**
Он расставляет невзначай...
И пишется легко **строка,**
И на этюдник рвутся кисти,
Уходит **ложь** в обличье **истин,**
И говорю я ей: **пока!**

2) “Продолжить ряд”

В каждую из последовательностей необходимо добавить еще один элемент (этот элемент не всегда определяется однозначно). Придумайте свои примеры последовательности.

1. Алгол, Фортран, Бейсик, ...
 2. Бит, байт, килобайт, ...
 3. Абзац, строка, слово, ...
 4. Клавиатура, световое перо, “мышь”, ...
 5. Карандаш, ластик, распылитель, ...
 6. Материнская плата, блок питания, винчестер, ...
 7. Диаграмма, ряд, ось, заголовок, область построения, ...
 8. Монитор, звуковые колонки, графопостроитель, ...
 9. Перфолента, перфокарта, магнитный диск, ...
 10. Пробел, ESC, CTRL, ALT, ...
 11. Системный блок, клавиатура, манипулятор “мышь”, ...
 12. Модули, макросы, отчеты, запросы, ...
 13. Счеты, логарифмическая линейка, калькулятор, ...
 14. Текстовый редактор, система управления базами данных, графический редактор, ...
 15. Удалить, вставить, вырезать, ...
 16. “+”, “-”, “*”, ...
 17. Обычный, **полужирный**, подчеркнутый, ...
 18. “Файл”, “Правка”, “Формат”, ...
 19. RU, UK, DE, CA, ...
-   ,

21. 80286, 80386, 80486, ...
22. Courier, Arial, Tahoma, ...
23. IBM, Borland, Hewlett Packard, ...
24. MS – DOS, PS – DOS, UNIX, ...
25. Norton Antivirus, Aidstest, ...
26. Текст, счетчик, дата/время, ...
27. PaintBrush, PhotoShop, CorelDraw, ...
28. GOV, EDU, ORG, INT, ...
29. Программы, документы, настройка, завершение работы, ...
30. CD – ROM, CD – R, CD – RW, ...
31. Локальная, корпоративная, региональная, ...
32. Лазерный, струйный, ...
33. Мои документы, Мой компьютер, Корзина, ...
34. Всемирная паутина, файловые архивы, телеконференции, ...
35. Лепестковая, кольцевая, биржевая, ...
36. INTEL, CYRIX, ...
37. Контекстное, ниспадающее, системное, ...
38. Таблица, строка, столбец, ...
39. Блокнот, Word Pad, Проводник, ...
40. Aport, AltaVista, YANOO, RAMBLER, ...
41. “кольцо”, “снежинка”, “шина”,

3) Головоломки по теме “Кодирование информации”

Шифр Цезаря

Этот метод шифрования основан на замене каждой буквы текста на другую путем смещения в алфавите от исходной буквы на фиксированное количество символов, причем алфавит читается по кругу. Например, слово байт при смещении на два символа вправо кодируется словом гвлт.

Расшифруйте слово НУЛТХСЁУГЧЛВ, закодированное с помощью шифра Цезаря. Известно, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой. (Ответ: Криптография - наука о принципах, средствах и методах преобразования информации для защиты ее от несанкционированного доступа и искажения.)

Подвижная игра «Кто быстрее»

Класс делится на 2 команды. Во время повторения темы «Кодирование информации» к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание, заполнить таблицу:

Декодируй слова с помощью кода Цезаря.	
НЬЦЭ	

Б И В Ф Л Б	
Б М Х Б Г Й У	
Л М Б Т Т	
У Ё Л Т У	

СЕКРЕТНЫЙ ПРИКАЗ

Лишь буквы - те, что в этих строчках

Даны не более, чем раз, -

Тебе помогут быстро, точно

Секретный выполнить приказ.

Пояснение: Зачеркните буквы, которые встречаются более, чем один раз и прочитайте приказ.

**З П С Б Т К У Ы Ш Э Д Я Ж Ь Ф Ю Э Ф Т Ш В З Ч П К Р С А Г П О М Ы С Ы
Э Л Ю Е К Н Ш Ж И Т Я Ч З**

Ответ: БУДЬ ВРАГОМ ЛЕНИ

ЗВЕРИ СПРЯТАЛИСЬ В ТЕКСТЕ

Пришли ребята 6 класса в зоопарк. Возле входа лежат какие-то поленья. Оробел Карпов Олег. Видят, висит на стене объявление: “Это музомор жареный”. Удивились ребята, зашумели. Рысью пробежал охранник. Ребята за ним, но по пути за слон, за сов а ключа нет. Послышалось страшное рычание. “Принести грабли!”- скомандовал охранник. Тут же принесли самые новые железные. “Велика банка, мед ведь еще остался, - почему то сел на скамью и сказал охранник. И добавил: Зоопарк закрыт”. Так и не увидели ни одного зверя. А жаль. Их здесь вон сколько и все на виду. Найдите их, ребята.

Ответ: лев, олень, белка, карп, морж, рысь, слон, сова, лось, тигр, лиса, кабан, медведь, осел.

ЗАШИФРОВАННЫЙ ПРИКАЗ

Попытайтесь расшифровать записку.

СОБОРК ПЕРУНЬЕ

НО ДЯ С Т И Е Т Л

А С Б Р Я Н И А К С О Р С

А С Е Д У Т Р А

Внизу есть приписка:

Рыбу, птицу, фрукт, цветок

Надо выбросить из строк.

И останется у вас

Расшифрованный приказ.

Ответ: "Сбор переносится на среду".

ЕРАЛАШ

Задание: Уничтожьте ералаш.

Это что за ералаш!

Заточите карандаш!

Я приказываю вам

Все расставить по местам!

		Ответ:
Злой кабан	сидел на ветке	Злой кабан точил клыки,
Пароход	томился в клетке	Пароход давал гудки,
Соловей	точил клыки	Соловей сидел на ветке,
Дикобраз	давал гудки	Дикобраз томился в клетке,
Кошка	физику учила	Кошка хвостик свой ловила,
Маша	хвостик свой ловила	Маша физику учила,
Буратино	шил себе штаны	Буратино все поел блины,
Портной	все поел блины	Портной сшил себе штаны,
Еж	накрыт к обеду был	Еж гонялся за мышами,
Чиж	усами шевелил	Чиж летал под облаками,
Рак	летал под облаками	Рак усами шевелил,
Стол	гонялся за мышами	Стол накрыт к обеду был,
Чайник	прыгал во дворе	Чайник булькал на костре,
Мальчик	булькал на костре	Мальчик прыгал во дворе.
Огурцы	играют в прятки,	Огурцы растут на грядке,
Малыши	растут на грядке,	Малыши играют в прятки,
Мушкетеры	спят во овраге,	Мушкетеры точат шпаги,
Поросята	точат шпаги,	Поросята спят во овраге,
Раки	в цирк бегут ватагой,	Раки дремлют под корягой,
Дети	дремлют под корягой,	Дети в цирк бегут ватагой,
Волки	плавают по дну.	Волки воют на луну,
Щуки	воют на луну.	Щуки плавают по дну.

4) Анаграмма – слово или фраза, получаемые из других осмысленных слов или фраз посредством перестановки букв, либо просто слово, в котором переставлены буквы.

Пример1.

В карточках записаны слова, по правилам анаграммы нужно сформировать слова, связанные с информатикой, электроникой, компьютерами. В формируемом слове каждая буква должна встречаться не большее число раз, чем она встречается в заданном слове.

Пример 2.

Необходимо переставить буквы так чтобы получилось слово, связанное с информатикой или компьютером.

ПОРТИМ – импорт

ТЕРПНИР – принтер

ГАЛОМИРТ – алгоритм

ТОНСИЕЛЬ – носитель

“Что лишнее?”

- Путем перестановки букв нужно составить слова, относящиеся к информатике. Все буквы должны быть использованы. Записать отгаданные слова.

- Определить, какое слово в группе лишнее и записать объяснение почему (указать основание классификации).

1) КЕТСТ, ОЛИСЧ, ФРГИАК, МАБАГУ, ДОИВЕ

текст число график **бумага** видео

2) ВИКЛУРАТА, СТКИДОЖЙ, НЕРСКА, ТЕРПНИР

клавиатура джойстик сканер **принтер**

1) ТОРНИМО, ТЕРТПЛО, ТЕРИНПР, ЫШЫМ

монитор плоттер принтер **мышь**

2) ТЕРЧЕСВИН, ТАКЕДИС, СОРСЕЦПРО, ЕРЫАЗЙНЛ КСДИ

Винчестер дискета **процессор** лазерный диск

3) ТАНЛЕПЕРОФ, ТАКЕДИС, ТАКРАРОФПЕ, НИМОРОТ

перфолента дискета перфокарта **монитор**

4) НОФЕЛТЕ, ММЕДО, ТЪАЯПМ, ТФЕЕЛКСА

телефон модем **память** телефакс

5) УХЛС, ГОМЗ, УСКВ, ИЕНЯНООБ, ЕРНИЗЕ

слух **мозг** вкус обоняние зрение

6) КАБОТРАОБ, ИЕНЕХРНА, ТОРЛЯКУКАЛЬ, ЕЕААПРДЧ, ЕЧУОЛЕПИН

обработка хранение **калькулятор** передача получение

7) КАЧТО, АОНТ, КВАУБ, РАЦФИ, РЕЛОБП

точка нота буква цифра **пробел**

8) МЕТРАРИФОМ, ТЫЕСЧ, ДОВОСКИД, ТОРКАЛЯЛЬКУ, КАБА

арифмометр счеты **дисковод** калькулятор абак

9) МААПЛ, РИМОКЦОРЕССПРО, МАРОМАГПР, РИМОКЕХАМС,
СОРТАРТИНЗ

лампа микропроцессор **программа** микросхема транзистор

5) **Антианаграмма.** Заданные слова получены из некоторого слова по правилам анаграммы. Необходимо найти исходное слово.

Примеры

Фен, тело.

Нал, сиг.

Кость, яр.

Овод, диск

Детка, си

Миф, нота, икра

Ель, писк

Сор, процесс

Кол, кони.

Грамм, порог

Ответы: телефон, сигнал, яркость, дисковод, дискета, информатика, пиксель, процессор, колонки, программа.

Игры анаграмму и антианаграмму целесообразно использовать на следующих этапах: актуализации знаний, введение нового материала и закрепление пройденного материала. Приведу фрагменты уроков этих этапов.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Актуализация знаний	Давайте вспомним материал прошлого урока с помощью антианаграммы. Чтобы отгадать анаграмму нужно переставить буквы в нужной последовательности, анаграммы связаны с информатикой.	Клавиатура,

	<p>(раздаю карточки с анаграммами)</p> <p>Решение пишите на карточках</p> <p>ААРАТУВИКЛ, ЫМШАК, РЕНАСК</p>	мышка, сканер.
--	--	----------------

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Актуализация знаний	<p>Давайте вспомним материал прошлого урока с помощью анаграммы. Чтобы отгадать анаграмму нужно переставить буквы в нужной последовательности, анаграммы связаны с информатикой.</p> <p>(раздаю карточки с анаграммами)</p> <p>Решение пишите на карточках</p> <p>Сор, процесс</p> <p>Мир, фора, нитка</p> <p>Овод, диск</p>	<p>процессор</p> <p>информатика</p> <p>дискковод</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Введение нового материала	<p>Сегодня мы с вами начинаем новую тему, на уроке рассмотрим новые понятия. Узнать какая тема, и какие понятия мы будем, использовать нам поможет анаграмма.</p> <p>(Пишу на доске анаграммы)</p> <p>Первая анаграмма поможет нам узнать тему, разгадайте ее</p>	алгоритм

	<p>ГАЛОМИРТ</p> <p>Верно, запишем тему нашего урока «Алгоритм».</p> <p>Следующие три анаграммы нужны нам, для того чтобы узнать новые понятия темы, разгадайте их</p> <p>ПНТЕНИЛЬОЛИС</p> <p>ИЛНЬИЕНЙ</p> <p>ЙКИЧЕСКЛИЦИ</p> <p>Запишем в тетради эти понятия.</p>	<p>Исполнит</p> <p>ель</p> <p>Линейны</p> <p>й</p> <p>цикличес</p> <p>кий</p>
--	--	---

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Введение нового материала	<p>Сегодня мы с вами начинаем новую тему, на уроке рассмотрим новые понятия. Узнать какая тема, и какие понятия мы будем, использовать нам поможет антианаграмма.</p> <p>(Пишу на доске антианаграммы)</p> <p>Первая антианаграмма поможет нам узнать тему, разгадайте ее</p> <p>Рак, Фига</p> <p>Верно, запишем тему нашего урока «Графика».</p> <p>Следующие три антианаграмма нужны нам, для того чтобы узнать новые понятия темы, разгадайте их</p> <p>Пик, Если. Рак, Тина. Черт, еж</p> <p>Запишем в тетради эти понятия.</p>	<p>графика</p> <p>Пиксель</p> <p>Картина</p> <p>Чертеж</p>
Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Закрепление пройденного материала	<p>Мы разобрали с вами новые понятия, закрепим их с помощью анаграммы.</p> <p>ГОМРЫИЛО</p> <p>ТРЕФЙЕСИН</p> <p>По правилам анаграмм</p>	<p>Логомиры</p> <p>Интерфейс</p> <p>РУМЕТЫНСТИН</p> <p>ОПЛЕ АМНДОК</p>

	запишите следующие слова: Инструменты, Поле команд	
--	---	--

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Закрепление пройденного материала	Мы разобрали с вами новые понятия, закрепим их с помощью антианаграммы. Грамм, пора Рот, мигал По правилам анаграмм запишите следующие слова: Черепашка, Ножницы	программа алгоритм Череп, каша Но, жницы

6) Найди ответ.

Игру «найди ответ» можно использовать на следующих этапах урока: актуализации знаний, закрепление пройденного материала, повторение пройденного материала.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Актуализация знаний	Вам будут названы слова, для каждого из этих слов будут предложены понятия, связанные с компьютером и информатикой. Необходимо выбрать понятие, которое соответствует названным словам. Курсор – это... а)указатель на ту или иную запись; б)указатель места ввода символа на экране; в) указатель некоторого места в программе.	б

	<p>Пиксель на экране цветного дисплея представляет собой:</p> <p>а) совокупность трех цветных квадратиков;</p> <p>б) зерно люминофора;</p> <p>в) электронный луч;</p> <p>Инструментами в графическом редакторе являются</p> <p>а) карандаш, кисть, ластик выделение,</p> <p>б) линия, круг, прямоугольник</p> <p>в) наборы цветов (палитра)</p>	<p>а</p> <p>а</p>
--	---	-------------------

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Закрепление пройденного материала	<p>Мы разобрали с вами новую тему «Основные команды в Логомирах»</p> <p>Закрепим ваши знания с помощью bus «найди ответ»</p> <p>Команда—это</p> <p>а) набор действий</p> <p>б) указания понятные исполнителю</p> <p>в) элемент Логомиров</p> <p>Как команда Right переводится:</p> <p>а) движение вперед</p> <p>б) поворот налево</p> <p>в) поворот направо</p> <p>Чтобы повернуть черепашке на 90 градусов влево, нужна команда:</p> <p>а) направо 90</p> <p>б) вперед 90</p> <p>в) налево 90</p>	<p>б</p> <p>в</p> <p>в</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Повторение пройденного варианта	<p>Сегодня мы с вами повторим материал урока «процедура с параметром», с помощью игры «найди ответ»</p> <p>Что такое параметр</p> <p>а) величина, которая может принимать различные значения и описывает какие-либо характеристики объектов.</p> <p>б) такая переменная, о которой нельзя наверняка сказать, чему она равна.</p> <p>в) организация алгоритма, при которой процедура обращается к самой себе</p> <p>Какие характеристики имеет параметр</p> <p>а) имя</p> <p>б) значение</p> <p>в) имя и значение</p> <p>Как верно записывается параметр</p> <p>а) – имя переменной</p> <p>б) ? имя переменной</p> <p>в) :имя переменной</p> <p>Процедура с параметром вызывается:</p> <p>а) в поле команд</p> <p>б) в листах программы</p> <p>в) в текстовом окне</p>	<p>а</p> <p>в</p> <p>в</p> <p>а</p>

7) Кроссворды

Кроссворд или крестословица — самая распространенная в мире игра со словами. Рисунок классического кроссворда имеет, как правило, двух — или четырехстороннюю симметрию. Желательно, минимум, два пересечения, а в идеале, одиночные черные блоки, соприкасающиеся по диагонали. Бывают открытые кроссворды, т.е. черные блоки имеются и снаружи или закрытые — снаружи кроссворда только буквы.

Кроссворды можно разбить по разным признакам на такие группы:

1) по специфике используемых вопросов (стандартные, занимательные).

Если в кроссворде вопрос ставится в необычной форме, например, выполнен в виде рисунка, в форме занимательной задачи, загадки, это занимательный кроссворд, иначе стандартный;

2) для активизации деятельности (познавательные, мотивационные, актуализирующие, развивающие). Если в кроссворде через вопросы предполагается сформировать у обучаемых новые знания, то это кроссворд познавательного характера. Если вопросы призваны привлечь обучаемых к изучению нового материала или направлены на повышение интереса к предмету, то это мотивационный. Если же через них с опорой на изученный материал предполагается подготовить учащихся к восприятию нового материала, то это актуализирующий кроссворд;

3) для контроля знаний (кроссворды для текущей, тематической или обобщающей проверки). Кроссворды для текущей проверки направлены на проверку базовых знаний обучаемых по текущему материалу. Кроссворды для тематической проверки направлены на проверку базовых и дополнительно полученных знаний по определенной теме. Кроссворды для общей проверки направлены на общую проверку знаний по большому блоку материала (за четверть, полугодие, год);

4) по предметной области (по математике, информатике, литературе, биологии и т.д.);

5) по содержанию (терминологические, на знание определений, на знание дат).

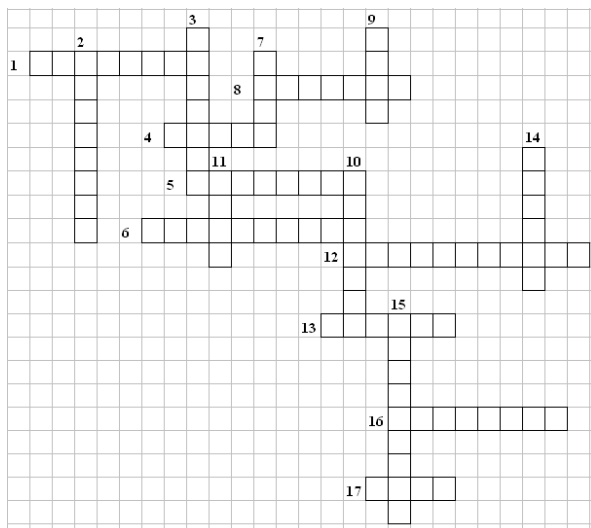
Данный вид игровых методик можно создавать средствами графического редактора в пятом (седьмом) классе при изучении серии уроков в программе Paint. Что позволяет отработать навыки копирования и вставки, перемещения, вставки надписи. Также в процессе работы формируются логическое и творческое мышление, при создании кроссворда важно проявлять терпение и аккуратность.

1) Классический кроссворд.

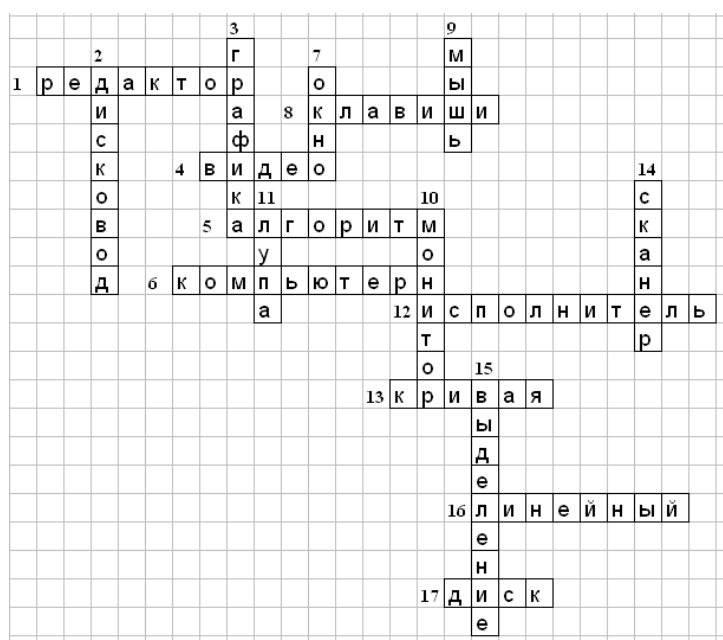
По горизонтали: 1. Программа для работы с изображениями. 4. Один из видов информации. 5. Совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов. 6. Устройство для работы с информацией. 8. Основные составляющие клавиатуры. 12. Машина или человек выполняющие алгоритмы. 13. Есть разные линии прямые и...16. Алгоритм, состоящий из последовательности операций, выполняющихся только один раз в порядке следования. 17. Носитель, предназначенный для хранения небольших объемов информации.

По вертикали: 2. Устройство для считывания дисков. 3. Любые чертежи, рисунки называют ...7. Компьютерное ..., ... в Европе. 9. Устройство, без которого не возможна

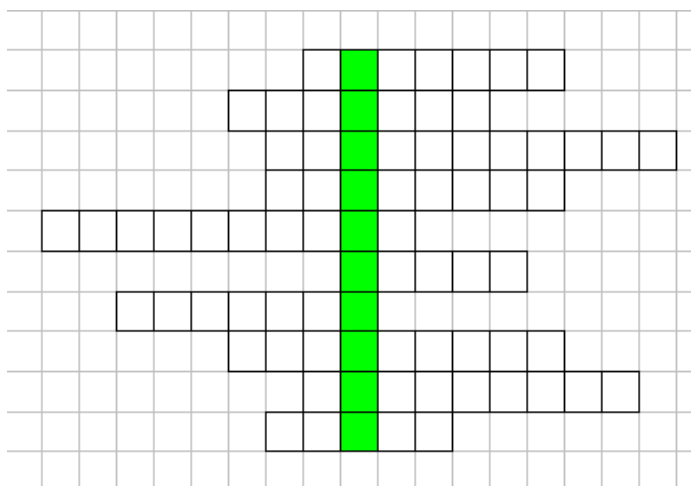
работа с графическим редактором. 10. Устройство визуального отображения информации в виде текста, таблиц, рисунков, чертежей и др. 11. Служит для увеличения и уменьшения рисунков. 14. Устройство для ввода информации в компьютер. 15. Инструмент в графическом редакторе, бывает прямоугольной и произвольной формы.



Ответы:



Пример 2.



Вопросы:

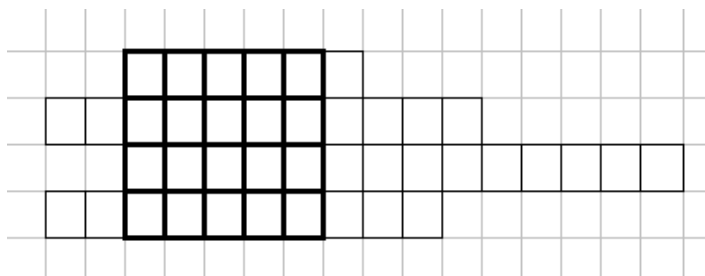
1. Словно смелый капитан,
А на нем горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет.
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
На верху картинки всей
Размещается ...
2. Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит,
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке –
Напечатает картинки
Ловкий мастер –
Струйный ...
3. Этот урок все обожают,
На этом уроке часто играют,
Не может уже без него математика,
Он называется ...
4. А теперь, друзья, загадка:
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик? Ну, конечно, это
5. По клавишам прыг да скок – Береги ноготок!
Раз –два, и готово –
Отстукали слово!

2) Натворд

Кроссворд, все слова которого имеют общую часть, общее ядро – put

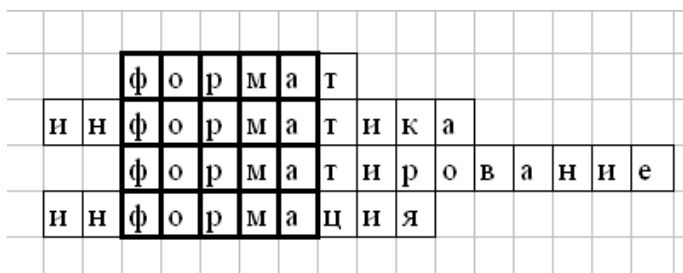
(англ.) Ядро – конечное множество точек на плоскости, соединенных линиями.

Пример



1. У текста есть цвет, шрифт и ...
2. Урок, на котором можно поиграть на компьютере
3. Процесс изменения цвета, шрифта, формата.
4. Сведения об окружающем мире

Ответы:



3) Филлворд

Данный тип кроссворда представляет из себя поле заполненное буквами. Во всем этом скоплении букв необходимо отыскать слова, которые приведены рядом в виде списка.

Пример:

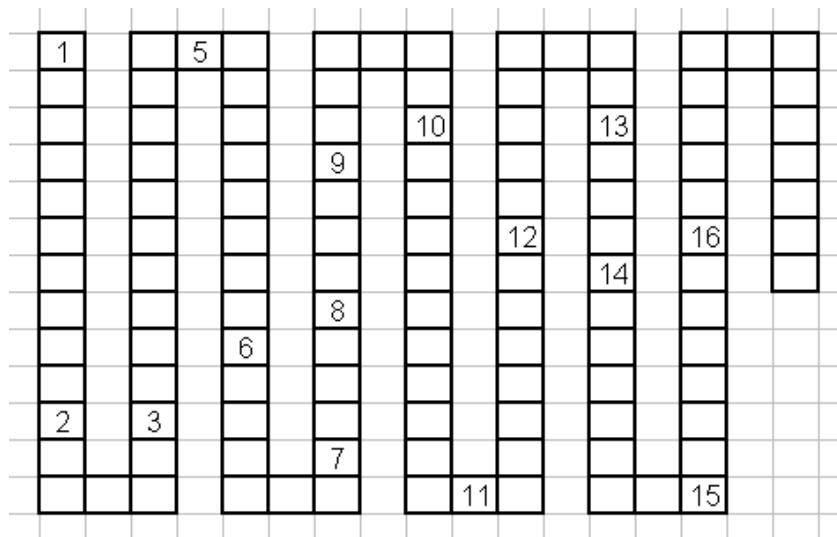
Найти слова в кроссворде и объяснить их значение: редактор, графика, процессор, дисковод, клавиатура, алгоритм.

игра урок информатика



4) Чайнворд

Игра-задача, в которой расположенные цепью клеточки заполняются словами таким образом, что последняя буква предыдущего слова является одновременно первой.



1. Урок, на котором можно немного поиграть.
2. Где в графическом редакторе можно изменить ширину и высоту рисунка.
3. Вид информации.
4. С помощью него говорят, бывает разным.
5. Устройство ввода информации.
6. Совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов.
7. Маленькая с хвостиком, бывает серой.
8. У текста есть цвет, начертание и ...
9. Элементы, из которых состоят мозаики.
10. Компьютер или человек выполняющий алгоритм.
11. Алгоритм, состоящий из последовательности операций, выполняющихся только один раз в порядке следования.
12. Сведения об окружающем мире.
13. ..., служащий указателем на объект.
14. Многофункциональное устройство для работы с информацией.
15. Paint – это графический ...
16. Процесс исправления ошибок.

Ответы:

Чайнворд редактор”

“Графический

1. Меню настройки цвета в графическом редакторе.

2. Последовательность действий (план) для решения какой-либо задачи.

3. Устройство вывода информации, без которого пользователь оказывается «слеп».

4. Результат работы в графическом редакторе.

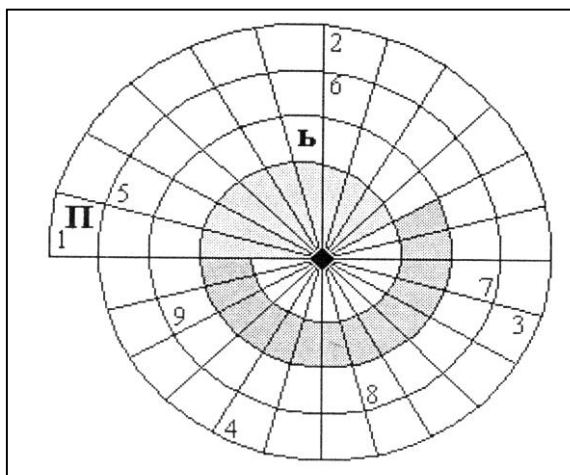
5. Элемент управления мышью, который можно найти и на Рабочем столе компьютера.

6. Термин в графическом редакторе, которым называются изменяемые свойства рисунка — длина, ширина, цветность (в меню Рисунок).

7. Мельчайший элемент компьютерного рисунка.

8. Что такое компьютер: думающее **устройство** или **автомат**, строго выполняющий написанные человеком программы? Выбери одно из выделенных слов.

9. Какое свойство рисунка позволяет улучшить в графическом редакторе инструмент Масштаб?



Кроссворд “Разгадайте предложение”

Тема: Кодирование информации.

Определите правило, по которому надо обойти клетки таблицы (т.е. траекторию движения), и разгадайте записанное в клетках предложение.

Н	А	Г	Л	Я	Д	Н	О	Й	М
В	Н	Е	Д	О	С	Т	У	Ф	О
Ь	Ы	С	Т	В	Е	Н	П	О	Д
Т	С	Д	И	Я	Т	Н	Н	Р	Е
И	С	Е	Р	!	И	О	Ы	М	Л
В	Е	Р	П	!	Я	Г	Е	Е	И
А	Ц	С	С	О	В	О	Д	О	П
Т	О	О	П	Е	Н	Я	Л	Б	О
С	Р	П	И	Ы	Т	К	Е	Ъ	З
Д	Е	Р	П	Т	Ю	Я	Л	О	В

Ответ: Модели позволяют представить в наглядной форме объекты и процессы, недоступные для непосредственного восприятия!!!

О	Й	С	Т	В	,	М	А	Ш	И
Р	С	О	З	Д	А	Н	И	И	Н
Т	И	Ж	Н	У	Ю	Р	О	Р	И

С	И	А	А	Ю	Т	Ч	Л	А	М
У	И	В	Р	О	Д	Р	Ь	З	Е
Х	Н	О	Г	М	Е	Е	В	Л	Х
И	А	Н	И	И	Л	З	П	И	А
К	В	Й	А	Ч	Ы	В	Р	Ч	Н
С	О	Р	И	Т	К	Е	О	Н	И
Е	Ч	И	Н	Х	Е	Т	Х	Ы	З
Й	И	Н	А	Д	З	,	В	О	М

Ответ: Модели играют чрезвычайно важную роль в проектировании и создании различных технических устройств, машин и механизмов, зданий

А	В	О	Р	И	Л	Е	Д	О	М
Н	Щ	Я	О	Т	С	О	С	,	Я
И	И	В	О	Д	Е	Л	С	С	И
Е	Й	А	.	Й	Е	Л	Е	И	Н
-	В	Н	И	И	М	О	Д	И	А
Э	С	О	З	Д	А	Н	И	И	Н
Т	О	М	Е	Т	О	Д	П	О	З

Ответ: Моделирование – это метод познания, состоящий в создании и исследовании моделей.

Кроссворд «Название клавиш»

1. В предложенной таблице найдите и отметьте названия клавиш.

D	E	L	C	O	C	A	P	A	L
N	L	O	K	L	A	G	L	R	T
U	M	C	K	S	P	E	D	T	C
H	S	P	A	G	E	U	E	B	N
I	F	T	E	N	D	P	L	A	E
N	I	D	N	W	O	T	E	T	E
S	C	R	T	N	E	E	M	O	R
E	S	O	E	E	S	C	E	H	C
R	L	L	R	P	A	U	S	E	S
T	L	O	C	K	P	R	I	N	T

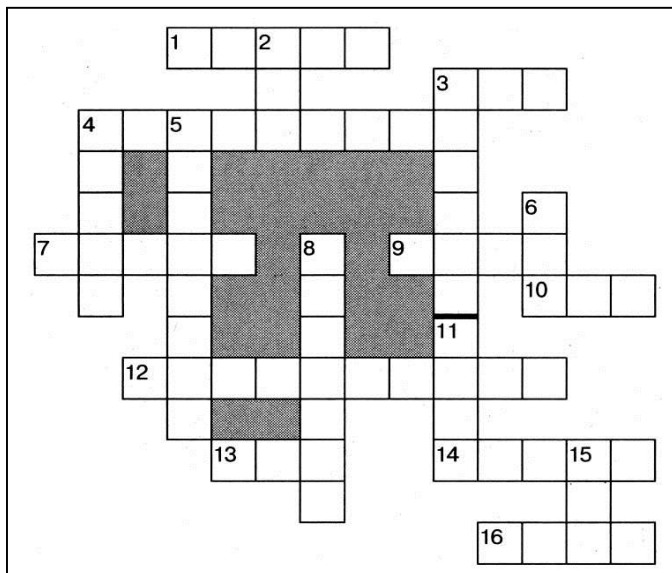
D	E	L	C	O	C	A	P	A	L
N	L	O	K	L	A	G	L	R	T
U	M	C	K	S	P	E	D	T	C
H	S	P	A	G	E	U	E	B	N
I	F	T	E	N	D	P	L	A	E
N	I	D	N	W	O	T	E	T	E
S	C	R	T	N	E	E	M	O	R
E	S	O	E	E	S	C	E	H	C
R	L	L	R	P	A	U	S	E	S
T	L	O	C	K	P	R	I	N	T

1. Alt 2. CapsLock 3. Ctrl 4. Del 5. Delete 6. End 7. Enter 8. Esc 9. Home 10. Insert
11. NumLock 12. PageDown 13. PageUp 14. Pause 15. PrintScreen 16. ScrollLock 17. Shift 18. Tab

2. Впишите в клетки названия клавиш (в т.ч. расположенные на клавише в два ряда).

В качестве вопроса задан только один: 4 по горизонтали – надпись на клавише удаления символов.

Ответы по горизонтали:



1- Shift

3- Del

4-Backspace

7-Pause

9-Ctrl

10-Tab

12-ScrollLock

13-Esc

14-Enter

16-PgDn

по вертикали:

2-Ins

3-Delete

4-Break

5-CapsLock

6-Alt

8-NumLock

11-Home

15-End

Тема: Операционная система

Найти слова и записать их определения. Составьте слово из оставшихся букв.

З	З	К	В	А	Н	И	А	Ф
А	У	А	О	Д	И	Е	Й	Л
Г	Р	И	Р	А	А	Л	О	Г

К	О	П	И	Я	Х	Р	В	И
В	Е	Р	С	Р	М	Е	Р	Е
Ф	О	Р	М	А	З	Ю	Н	И
К	А	Т	А	М	Е	Н	А	Ь
У	Т	А	Т	И	Р	О	В	Л
П	Ь	Л	О	Г	П	А	Р	О

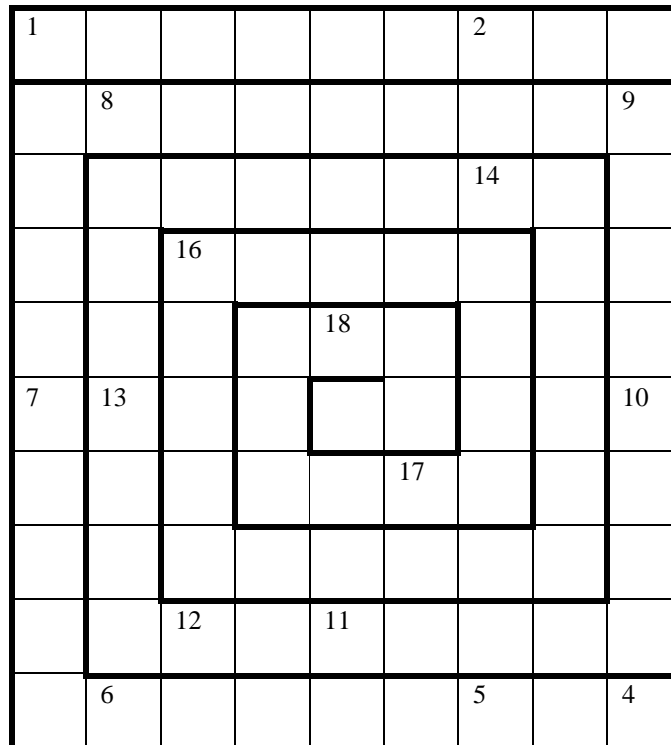
Ответы: 1. Файл. 2. Загрузка. 3. Путь. 4. Каталог. 5. Пароль. 6. Форматирование.
7. Размер. 8. Меню. 9. Копирование. 10. Диалог. 11. Версия.

Из оставшихся букв: **архив**

Чайнворд 1

Вопросы к чайнворду:

1. Программа просмотра гипертекстовых страниц WWW.
2. Управляемая программой и имитирующая действия человека машина.
3. Системная программа, переводящая алгоритм, записанный на языке высокого уровня, в машинные команды.
4. Гарнир, который очень любят японские программисты.
5. Структура, содержание.
6. Смещение начала строки текста влево по отношению к другим строкам.
7. Название клавиши.
8. Отечественный текстовый процессор.
9. Название семейства ЭВМ, выпускавшихся в 60-е годы в Армении.
10. Всемирная компьютерная сеть.
11. Структурная единица внешней памяти, обрабатываемая как единое целое, а также отдельная книга из собрания сочинений.
12. В языках программирования – идентификатор, позволяющий именовать некоторый оператор программы.
13. Язык программирования.
14. Автор программы.
15. Шрифт наклонного начертания.
16. Структурный элемент блок-схемы, которому в программе соответствует полный условный оператор.
17. Автор самого древнего алгоритма.
18. Единица измерения диаметра дискет.



Ответы: 1. Браузер 2. Робот 3. Транслятор 4. Рис 5. Состав 6. Выступ 7. Пробел 8. Лексикон 9. Наири 10. Интернет 11. Том 12. Метка 13. Ассемблер 14. Разработчик 15. Курсив 16. Ветвление 17. Евклид 18. Дюйм

Чайнворд 2

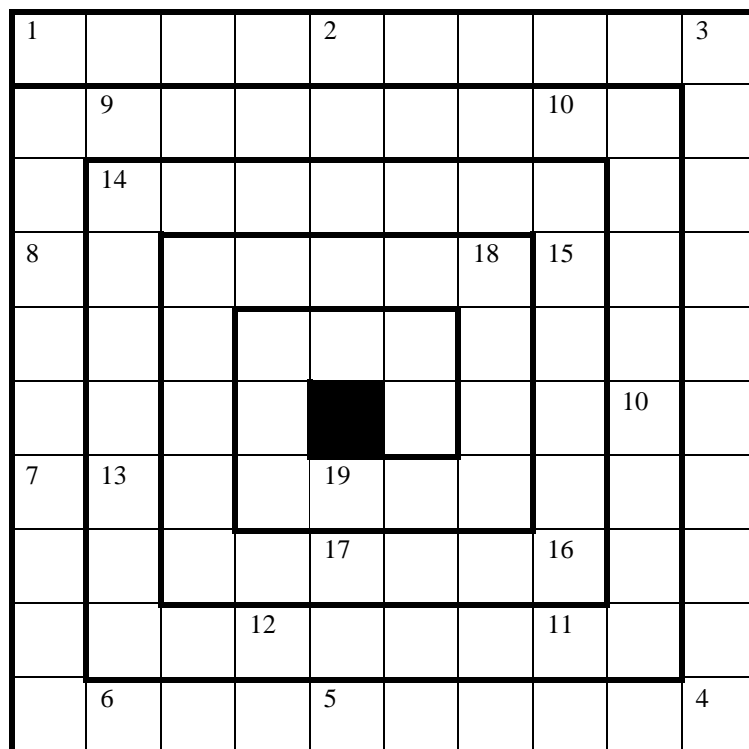
Вопросы к чайнворду:

1. Место промежуточного хранения копируемого фрагмента текста или графического изображения.
2. Позиция в записи числа.
3. Логическая операция.
4. Элемент электронной таблицы.
5. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счеты.
6. Один из необходимых элементов блок-схемы алгоритма.
7. Характеристика точки или символа при выводе на экран.
8. Синоним слова “дорожка”, происходящий от английского аналога этого слова.
9. Единица измерения информации, равная 1024 битам.
10. Электронный прибор на полупроводниковом кристалле – элемент микросхемы.
11. Прямоугольник, ограничивающий меню или т.п.
12. Часть текста, с которой как единым целым работает текстовый редактор Microsoft Word.
13. Знак, используемый в записи числа.
14. Координата точки на плоскости.
15. Порядковый номер байта оперативной памяти.
16. STOP.
17. Одно из основных понятий объектно-ориентированного программирования, заключающееся в способности разных объектов выполнять одно и то же действие по-разному.
18. В языках программирования – тип структуры данных, используемый для описания последовательности величин одного типа.
19. Несколько транзисторов, объединенных в схему, осуществляющую элементарные операции по обработке информации.

Ответы: 1. Буфер. 2. Разряд. 3. Дизъюнкция. 4. Ячейка. 5. Абак. 6. Конец. 7. Цвет. 8. Трек. 9. Килобайт. 10. Транзистор. 11. Рамка. 12. Абзац. 13. Цифра. 14. Абсцисса. 15. Адрес. 16. Стоп. 17. Полиморфизм. 18. Массив. 19. Вентиль.

8) Криптограмма “Что есть информация?”

Разгадав криптограмму, вы узнаете, как в словаре русского языка Сергеем Ивановичем Ожеговым трактуется термин «информация».



Вопросы.

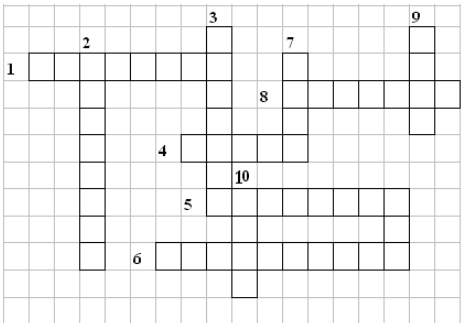
- а) 9, 16, 13 – Наименьшая единица измерения информации, выражающая логические значения «да» или «нет».
- б) 23, 2, 12, 7 – Список (перечень) команд, из которого можно выбрать нужную.
- в) 24, 15, 17, 4, 3, 18 – Секретное слово.
- г) 15, 3, 6, 15, 1, 16, 13 – Совокупность символов, используемых в некотором языке.
- д) 8, 16, 6, 17, 15 – Минимальный знак, выражающий количество.
- е) 19, 16, 15, 3, 4, 22 – Взаимообмен информацией между несколькими субъектами.
- ж) 21, 16, 5, 3, 4 – Совокупность цифр.
- з) 10, 20, 17, 12, 15, 3 – Книга (или тетрадь), в которую выставляются оценки учеников класса.
- и) 14, 16, 13 – Место, на котором размещается реклама в помещении или на улице.
- к) 11, 13, 18 – Буква в дореволюционном русском алфавите, исключенная из него орфографической реформой 1917–1918 гг.

"	16	12	6	4	17	23	15	8	16	11		–	
5	4	4	9	14	2	12	16	11	,		4	5	-
1	2	19	4	23	3	11	7	14	16	2		4	
24	4	3	4	10	2	12	16	16		19	2	3	,
	4		5	4	5	13	4	11	12	16	16		
21	2	22	4	-	12	16	9	20	19	18	.	"	

Игру «кроссворд» и ее различные вариации можно проводить как в начале, так и в середине урока, то есть перед изучением нового материала.

Игру «кроссворд» также целесообразно проводить на этапе закрепления знаний. Цель игры в этом случае – проверка и контроль знаний учащихся по данной теме. Для учащихся пятых классов эффективнее использовать классические кроссворды, поскольку они более просты для понимания и знакомы школьникам. Еще два простых кроссворда: линворды и чайнворд, которые можно использовать на уроках. Кроссворды можно создавать с помощью графического редактора, программы Логомиры. Рассмотрим фрагменты уроков с разными видами кроссвордов.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Актуализация знаний	Мы продолжаем с вами работать с графическим редактором. Но в начале давайте вспомним пройденный материал с помощью	

	<p>кроссворда. (раздаю кроссворды) На выполнения кроссворда у вас 8 минут. (по истечению времени вместе с классом разбираем кроссворд)</p> <p>Задаю вопросы, учащиеся поднимают руку и отвечают.</p> <p>По горизонтали: 1. Программа для работы с изображениями. 4. Один из видов информации. 5 .Совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов. 6 .Устройство для работы с информацией. 8. Основные составляющие клавиатуры.</p> <p>По вертикали: 2. Устройство для считывания дисков. 3. Любые чертежи, рисунки называют ...7. Компьютерное ..., ... в Европу. 9. Устройство, без которого не возможна работа с графическим редактором. 10. Служит для увеличения и уменьшения рисунков.</p> 	<p>Выполня ют</p> <p>1.</p> <p>редактор</p> <p>4. видео</p> <p>5.</p> <p>алгоритм</p> <p>6.</p> <p>компьютер</p> <p>8.</p> <p>клавиши</p> <p>2.дисково</p> <p>д</p> <p>3.</p> <p>графика</p> <p>7.окно</p> <p>9. мышь</p> <p>10. лупа</p>
--	--	---

Этап урока	Деятельность учителя	Деятель ность учеников
Введение нового материала	<p>Сегодня мы с вами начинаем изучать новую тему «Основные команды в Логомирах». Мы рассмотрим команды необходимые для оживления нашей черепашки. Узнать эти команды нам поможем игра «Линворд». Линворды это один из видов кроссвордов, в котором искомые слова не пересекаются, а образуют единую цепочку. Разгадаем этот кроссворд.</p>	

	<p>1. Все двигаются не только назад, но и ...</p> <p>2. После школы и прогулки так приятно возвращаться ...</p> <p>3. Правила, алгоритм называются также ...</p> <p>4. Лого это ...</p> <p>5. Роботом управляют с помощью ...</p> <p>6. Совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов</p> <p>в п е р е д о м о й и н с т р у к ц и я з ы к о м а н д а л г о р и т м</p>	<p>1.</p> <p>вперед</p> <p>2.</p> <p>домой</p> <p>3.</p> <p>инструкция</p> <p>4. язык</p> <p>5. коман</p> <p>д</p> <p>6.</p> <p>алгоритм</p>
--	--	--

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Закрепление пройденного материала	<p>Мы рассмотрели новые понятия, давайте закрепим их с помощью кроссворда.</p> <p>Найдите ответы на вопросы в кроссворде</p> <p>1. Программа для создания и редактирования изображений называется графический ...</p> <p>2. Все чертежи, картинки называют...</p> <p>3. Без него не может компьютер, он умный как профессор, кто же это...</p> <p>4. Устройство для считывания дисков</p> <p>5. Устройство для ввода информации</p> <p>6. Совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов</p>	

м	и	т	о	р	п	р	к	в	и	и	т	м
о	н	р	и	к	а	о	л	а	а	р	и	с
а	д	е	ф	с	е	ц	р	у	т	о	о	т
к	г	р	а	с	и	д	а	о	д	г	ч	н
т	о	р	р	о	с	к	о	в	а	л	к	и

Ответы

м	и	т	о	р	п	р	к	в	и	и	т	м
о	н	р	и	к	а	о	л	а	а	р	и	с
а	д	е	ф	с	е	ц	р	у	т	о	о	т
к	г	р	а	с	и	д	а	о	д	г	ч	н
т	о	р	р	о	с	к	о	в	а	л	к	и

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников																																																																																																																																		
Повторение пройденного материала	<p>(раздаю кроссворды)</p> <p>Сейчас будет небольшая самостоятельная работа в виде чайнворда. По пройденному материалу. Чайнворд это разновидность кроссворда, отличие от классического в том, что последняя буква слова является началом следующего. Если слова заканчивается на мягкий знак то его нужно заменить на предыдущую букву, если слово заканчивается на букву «й» она заменяется на букву «и».</p> <p>Преступайте на выполнение у вас 10 минут.</p> <div><table><tr><td>1</td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td><td>13</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>12</td><td></td><td>16</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>14</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td>15</td><td></td></tr></table></div>	1		5																		10			13									9																12		16												14									8												6								2	3																	7															11				15		
1		5																																																																																																																																		
							10			13																																																																																																																										
						9																																																																																																																														
									12		16																																																																																																																									
										14																																																																																																																										
						8																																																																																																																														
					6																																																																																																																															
2	3																																																																																																																																			
					7																																																																																																																															
							11				15																																																																																																																									
	1. Урок, на котором можно немного																																																																																																																																			

	<p>поиграть.</p> <p>2. Где в графическом редакторе можно изменить ширину и высоту рисунка.</p> <p>3. Вид информации.</p> <p>4. С помощью него говорят, бывает разным.</p> <p>5. Устройство ввода информации.</p> <p>6. Совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов.</p> <p>7. Маленькая с хвостиком, бывает серой.</p> <p>8. У текста есть цвет, начертание и ...</p> <p>9. Элементы, из которых состоят мозаики.</p> <p>10. Компьютер или человек выполняющий алгоритм.</p> <p>11. Алгоритм, состоящий из последовательности операций, выполняющихся только один раз в порядке следования.</p> <p>12. Сведения об окружающем мире.</p> <p>13. ..., служащий указателем на объект.</p> <p>14. Многофункциональное устройство для работы с информацией.</p> <p>15. Paint – это графический ...</p> <p>16. Процесс исправления ошибок.</p>	
--	--	--



8) Ребусы

Ребус – загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур букв или знаков.


Такие упражнения развивают логическое мышление, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, позволяют отрабатывать грамотное написание терминов по информатике. Ребусы можно решать в начале изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл, также при повторении, когда учащиеся сами объясняют смысл понятия. Ребусы также можно составлять вместе с учащимися с помощью графического редактора, что позволит им самовыражаться.



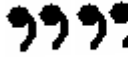












Примеры: Расшифруйте ребусы.













Эта п урока	Деятельность учителя	Деятель ность учеников
Акт уализация знаний	<p>Давайте вспомним пройденный материал, и помогут нам ребусы. Расшифруйте следующие ребусы:</p> <p>М ,  , </p>	<p>Монитор</p> <p>Клавиатура</p>

	 	Принтер
	   	Сканер
	  	Все верно

Эта п урока	Деятельность учителя	Деятел ьность учеников
Вве дение нового материала	<p>Сегодня мы начинаем с вами новую тему, название которой зашифровано в ребусе</p> <p>а=и</p> <p>АЛ  ТМ</p> <p>Верно, тема нашего урока «Алгоритмы»</p>	Алгоритм

	<p>Запишем определение: алгоритм – это совокупность четко определенных правил для решения задачи за определенное число шагов. С помощью ребусов выясним, какие понятия нам понадобятся.</p> <p>     </p> <p>      </p> <p>       </p> <p>Правильно, запишем эти понятия.</p>	<p>Линейный</p> <p>Циклический</p> <p>Исполнитель</p>
--	--	---

Эта п урока	Деятельность учителя	Деятель ность учеников
<p>Повторение пройденного материала</p>	<p>Сейчас проведем не большую самостоятельную, по пройденному материала.</p> <p>(Раздаю ребусы)</p> <p>Ниже под ребусами запишите ответ, на выполнение заданий у вас 10 минут.</p> <p>      </p>	<p>Монитор</p>

		Дисковод
		Информация
		Хранение
		Обработка
		Передача

9) Загадки

“Загадку - толком отгадывают,
а не наугад...”

В. Даль.

Ни один ученик не остается равнодушным при использовании на уроке загадок. Они включают разнообразные термины и понятия, связанные с изучаемыми темами, расширяют общий кругозор учащихся, способствует их умственному развитию, повышают интерес к учебе, помогают лучшему усвоению материала, формируют такие качества личности как настойчивость, целеустремленность.

Загадки можно использовать на разных этапах урока. На уроках загадки позволяют закрепить различные термины и понятия, могут быть использованы для проведения конкурсов и викторин по информатике. В загадках формируется и проявляется потребность ученика познать окружающий мир, воздействовать на него, развиваются моральные, волевые творческие качества, формируется личность в целом.

Загадка “Рифмованные клавиши” (тема: Основы работы с текстовой информацией)

<p>Для контроля ваших знаний Буквы мы печатать станем. Коль клавиатуру знаешь, Времени не потеряешь!</p> <p>Чтоб большую написать, Надо нам нажать; (1) (Caps Lock.)</p> <p>Чтоб малютку получить, Надо отключить. (2) (Caps Lock) запрос.</p> <p>И другой есть вариант. Нужен здесь большой талант. Букву мы большую пишем. Точно делай то, что слышишь: Держи,не отпускай (3) (Shif)</p> <p>И на букву нажимай! Мы печатать научились, Очень славно потрудились! Знания надо закреплять – Клавиатуру изучать!</p> <p>Перейти на русский шрифт Нам помогут и ! (4) (Ctrl u Shif)</p> <p>Написали предложение – Ах, как сложно, ох, мучение! Чуть оплошность допустили – И ошибку получили. Что же делать нам теперь? Нам поможет только! (5) (Del) Под ошибку подведи ты курсор И нажми – (5) (Del) Вмиг исчезнет буква эта, Словно затерялась где-то! У альтернатива есть. Это клавиша! (6) (Backspase) Символ слева от курсора Удаляет вместо сора! Знаешь много ты теперь! Сам себя скорей проверь. Скучать сидя надоело? Поскорей берись за дело!</p>	<p>Нужный символ нажимай И ошибку исправляй! А теперь мы разберем Ситуацию такую: Вместо клавиши одной Жмем случайно на другую! (Ведь подобная беда Происходит иногда?) - На экране появился неожиданный</p> <p>Что, компьютер отключился? Как же быть нам? Вот вопрос! Какую клавишу нажать, Чтоб “спастись” и “убежать” От такого положения? Наберемся же терпения: Клавиша быть может (7) (Esc) Отменить запрос поможет? В конец строчки прыгнуть всем поможет без проблем! (8) (End)</p> <p>А в начало чтоб попасть, Надо срочно нажать! (9)</p> <p>На другую строчку, может, перейти поможет? (10) (Enter) Напечатать номерок Можно с помощью: (11) (Num Lock)</p> <p>Индикатор загорелся – смело нажимай, (12) (Цифры) Индикатор отключился – весело мигает. (13) (Курсор) Если хочешь, текст смотри – Это клавиша (14) (F3) – Ой, как много текста здесь! Как смотреть-то его весь? – Чтоб себя не утруждать, Постранично пролистать Можем мы его с начала Иль с конца, коль будет мало! Ты на клавиши смотри – - вверх, (15) (Page Up) - вниз. (16) (Page Down) А сейчас – еще задача.</p>
---	--

Пусть поможет вам удача!
Давайте в заключение совершим
переключение

Из режима вставки в режим
замещения!

Кто в компьютерах эксперт
Сразу тот нажмет! (17) *(Insert)*

Компьютерные загадки “Закончи стихотворение”

Есть на свете сеть сетей.

Очень интересно с ней.

Людам всем она нужна,

Миру очень сеть важна.

Что за сеть? Найди ответ.

Сеть зовется *(Интернет)*

Запустили мы программу –

Всем профессиям рекламу.

Она всегда тебе поможет,

Разрешить проблемы сможет.

Программа вопросы тебе задает

И варианты ответов дает.

Из них ты должен выбрать любой –

Самый близкий тебе и дорогой.

Программа умная все просчитает

И про твою судьбу все узнает,

Тебе расскажет и даст совет,

Как поступать, а как - нет.

А ты не спеши предъявлять ей
протест,

Ведь эта программа –

Компьютерный *(Тест)*

Экран всеми красками сияет,

Программу музыка сопровождает.

Птицы, звери, машины, цветы –

Рисуй все, что захочешь ты!

Одна попытка, вторая попытка –

Получилась музыкальная

(Открытка)

Жил-был интеллектуал.

Все умеем мы теперь!

В мир чудес открыта дверь!

Текст любой введем в компьютер,
Распечатаем его.

Коль учиться есть желание,

То не трудно ничего!

Однажды он его создал:

Нарисовал квадратные клеточки,

А в клеточки, словно птичек на
веточки,

Буковки мы должны посадить

И эти буковки станут жить.

И превратит людская молва

Все эти буковки в слова.

Слова для всех, на любой сорт

Содержит компьютерный

(Кроссворд)

Нотка к нотке сели в ряд,

Нотка с ноткой говорят!

Включил не радио, включил
компьютер я,

А там звучит компьютерная

(Мелодия)

Если ты компьютер знаешь,

То с клавиатуры

Тексты всякие набираешь

Для разной клиентуры.

Но и себя не забываешь –

На праздник, День рождения

Твои друзья – и он, и я

Получат *(Поздравления)*

По экрану бабочка летит,

По экрану строчка бежит,

На экране падает снег,

Поток звезд осуществляет свой бег.

Это что, мультипликация?

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке -
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... **МЫШКА**.

А теперь, друзья, загадка!
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну конечно, это ... **ДЖОЙСТИК**

Словно смелый капитан!
А на нем - горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается ... **ДИСПЛЕЙ**.

Около дисплея - главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут ... **СИСТЕМНЫМ**

Нет – это компьютерная
(Анимация)

Буква с буквой сели в ряд,
Буква с буквой говорят.
Написал я много строчек
И поставил много точек.
Нет, не поэт, не гений я,
Просто пишу
(Сочинение)

По клавишам прыг да скок -
Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два и готово -
Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура
Это вот - ... **КЛАВИАТУРА**.

В ней записаны программы
И для мамы, и для папы!
В упаковке, как конфета,
Быстро вертится ... **ДИСКЕТА**.

И компьютеры порой
Говорят между собой,
Но для этого одна
Им штуковина нужна.
К телефону подключил -
Сообщение получил!
Вещь, известная не всем!
Называется ... **МОДЕМ**.

Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит
И сейчас же буквы, точки,
Запятые - строчка к строчке -
Напечатает картинку
Ловкий мастер
Струйный ... **ПРИНТЕР**.

Они - умов творение,
Везде найдут применение:
Рисуют, переводят,
Считывают, выводят,
Графики чертят, создают диаграммы
Универсальные прикладные
(Программы)

Фольклорная информатика. Опознай пословицу

Перед вами компьютерные версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

1. **Компьютер памятью не испортишь.** *(Кашу маслом не испортишь.)*
2. **По ноутбуку встречают, по уму провожают.** *(По одежке встречают, по уму провожают.)*
3. **Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.**
(Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.)
4. **Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.**
(Дареному коню в зубы не смотрят.)
5. **Мал микропроцессор (или ноутбук), да дорог.** *(Мал золотник, да дорог.)*
6. **Первая программа комом.** *(Первый блин комом.)*
7. **На дисплей неча пенять, коли видеокарта кривая.**
(На зеркало неча пенять, коли рожа кривая.)
8. **Не Intel-ом единым жив процессорный мир.** *(Не хлебом единым жив человек.)*
9. **Не все WINDOWS, что зависает.** *(Не все золото, что блестит.)*
10. **На глюках учатся.** *(На ошибках учатся.)*
11. **Вирус не грянет — пользователь не перекрестится.**
(Гром не грянет — мужик не перекрестится.)
12. **Плох тот программист, который не мечтает стать Биллом Гейтсом.**
(Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом.)
13. **На хакере и шапка горит.** *(На воре и шапка горит.)*
14. **Антивирусная программа — залог здоровья компьютера.** *(Чистота — залог здоровья.)*
15. **Вирусов бояться — в Интернет не ходить.** *(Волков бояться — в лес не ходить.)*
16. **Язык до провайдера доведет.**
(Язык до Киева доведет. А компьютерный вариант этой пословицы советует обращаться лишь к лидеру пользовательских симпатий.)
17. **Семь бед — один Reset.** *(Семь бед — один ответ.)*
18. **Утопающий за F1 хватается.** *(Утопающий за соломинку хватается.)*
19. **Наудался с три Корзины.** *(Наврал с три короба.)*
20. **Что из Корзины удалено, то пропало.** *(Что с возу упало, то пропало.)*
21. **Винчестер — зеркало души пользователя.**
(Глаза — зеркало души. Лишь у опытного пользователя все разложено по полочкам, удобно и аккуратно. Да и диск не фрагменти-рован.)
22. **Бейсику (Паскалю, Си) учиться всегда пригодится.**
(Грамоте учиться всегда пригодится.)

23. **С больной дискеты на здоровый винчестер.** *(С больной головы на здоровую.)*
24. **Все отладится (скомпонуется) — программа будет.** *(Все перемелется — мука будет.)*
25. **Куда программист, туда и ноутбук.** *(Куда иголка, туда и нитка.)*
26. **Чем дальше в гипертекст, тем больше ссылок.** *(Чем дальше в лес, тем больше дров.)*
27. **Есть еще свободные разделы на винчестере!** *(Есть еще порох в пороховницах.)*
28. **Бит байт бережет.** *(Копейка рубль бережет.)*
29. **За одного хакера семь кандидатов наук дают.** *(За одного битого семь небитых дают.)*
30. **Семь раз подумай — один раз сделай апгрейд.** *(Семь раз подумай — один раз скажи.)*
31. **Всяк своего счастья программист.** *(Всяк своего счастья кузнец.)*
32. **Игра у.е. (условных единиц) не стоит.** *(Игра не стоит свеч.)*
33. **Красна птица пером, а Web-дизайнер Web-страницей.**
(Красна птица пером, а человек умом.)
34. **Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.** *(Всяк кулик свое болото хвалит.)*
35. **Компьютер — лучший друг.** *(Книга — лучший друг.)*
36. **Из музыкального файла 16 бит не выкинешь.** *(Из песни слова не выкинешь.)*

III. Выполнение практических работ за компьютером

1. ЗАШИФРОВАННЫЕ ПОСЛОВИЦЫ

Тема: Редактирование текста (вставка, удаление, замена символа)

Необходимо правильно расставить пробелы в предложенных фразах.

Чтон апи сан опер ом, тон ев ыруб ишь то по ром.

Устр ах агл аза в ели ки.

С мел ог оп уляб оит ся.

Нас ерди тыхво дув озят.

В сякс в оегос час тьяку знец.

Хотько лнаго ло ветеши.

Кака укнет сятаки откл икнется.

Бур явч ай но мбл юдце.

Из каждого слова закодированной фразы убрать по одной лишней букве и правильно расставить пробелы.

Слемзами егорю нен помоюжешь.

Гшоре тоилько ранка карасит.

Клонь копиытом дасет сдкачи.

Модно ныноче лдучше девух замвтра.

Дотбрый поример лунчше сета слров.

Из каждого слова закодированной фразы убрать по 2 лишние буквы и правильно расставить пробелы.

Випана гомлояву клотнить.

Домверяай сие пировервяй.

Помсиле дркакир окуласками нехе мамшаут.

Носватя мертала чинсито мецтета.

2.Творческие задания.

Любая творческая работа, в том числе и учебная, включает в себя действия, связанные с преобразованием исходных данных, переосмыслением материала поиском, анализом аналогов, комбинаторикой и пр.

Основным инструментом формирования соответствующих способностей и умений являются творческие учебные задачи, поэтому центральное место в творческой деятельности отводится решению задач. В каждом случае они выступают в разных сочетаниях и пропорциях, однако всем им присуще общее качество: алгоритм их решения неизвестен учащимся, хотя для этого имеются все необходимые данные. Условие задачи должно предопределять возникновение проблемной ситуации, а решение – побуждать к творческому использованию старых знаний, а иногда и к самостоятельному добыванию новых. Решение творческой задачи должно быть вариативным, ибо только в этом случае возникает поиск, логическим завершением которого является субъективно новый результат. Творческие задачи соответствуют высшей ступени усвоения знаний.

Творческая деятельность школьников необходима при изучении всех разделов курса, так как она обеспечивает применение знаний и тем самым завершает процесс их усвоения.

Творческие задачи подразделяются на две категории:

- задачи, развивающие общую готовность учащихся к выполнению работ с техническим или иным специальным содержанием, которые используются на более ранних этапах обучения.

- задачи с элементами проектной деятельности.

Учитывая многогранность творческой деятельности, важно создать такие условия, которые обеспечивали бы за отведенное время максимально возможную эффективность решения задач, обеспечивать достижение каждым учеником возможного для него уровня обучения, создать условия для того, чтобы учащиеся не только овладели определенной суммой знаний, но и способами их получения и применения. Таким образом, творческий процесс разделяется на три стадии – *аналитическую, оперативную, синтетическую*. Первая из них связана с выбором задачи и поисками основного противоречия, вторая – с исследованием типичных, уже известных приемов решения или вв(“Колье” их изменений в объект.

а) Задание по теме “Технология работы с текстовой информацией»

Сначала учащимся предлагается вставить соответствующие изображения в приведенный текст. В качестве домашней творческой работы предлагается сочинить рассказ или сказку, содержащий рисунки, вставленные в текст.



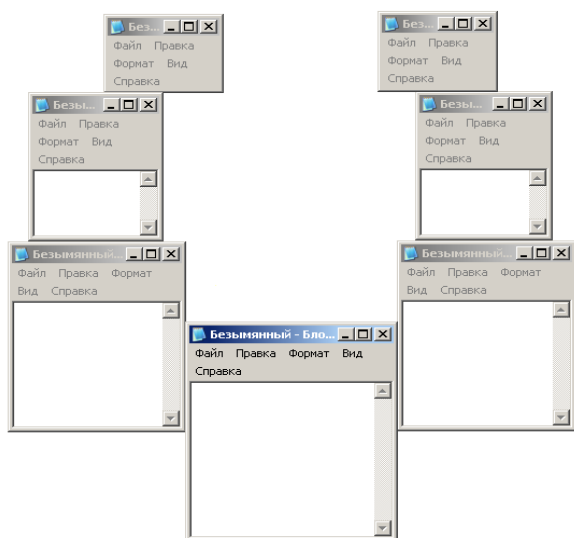
В начале освоения текстового процессора Word я боялся как ... и был неповоротлив как Задания выполнял медленно как

На протяжении многих дней я был упрям, как ...и трудолюбив как

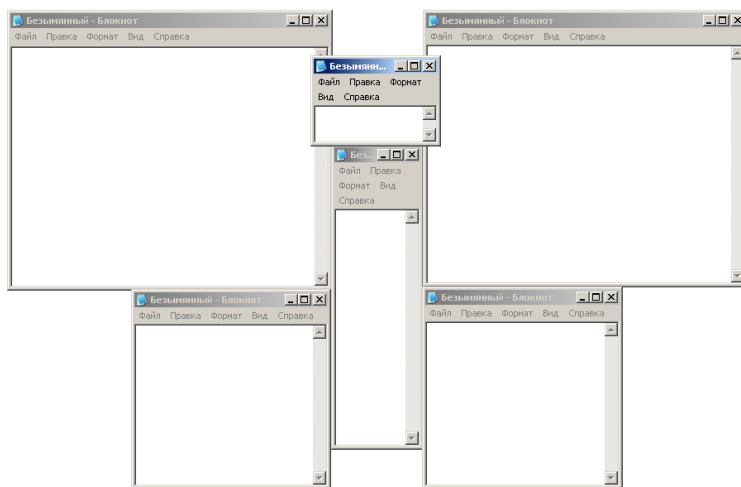
Теперь, когда я сижу за компьютером, я ощущаю себя свободно как ... в небе. Я ориентируюсь в панелях инструментов Word как ... в воде. Я смел в выборе пунктов меню как Сегодня я спокоен как ... и мудр как

б) Задание по теме “ОС Windows. Многооконный режим работы”.

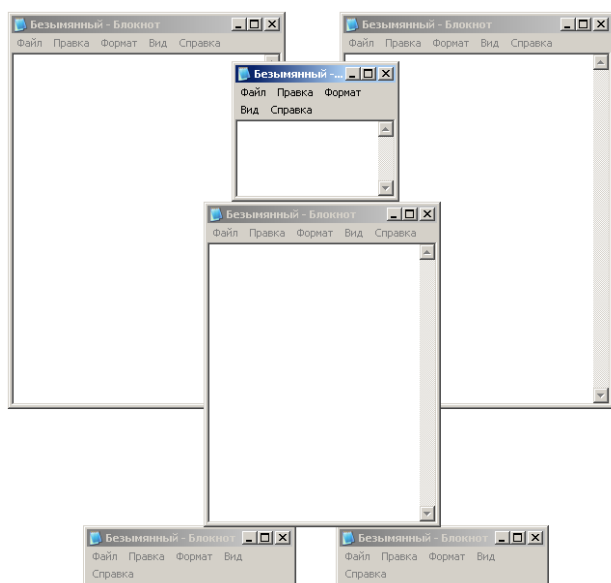
Учащимся предлагается вначале воспроизвести изображение при помощи открытых окон и разместить согласно рисунку, далее придумать свои варианты изображений.



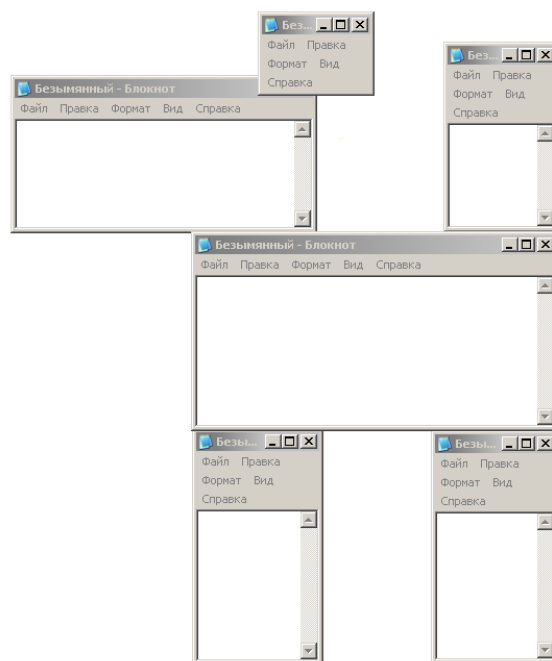
«Колье»



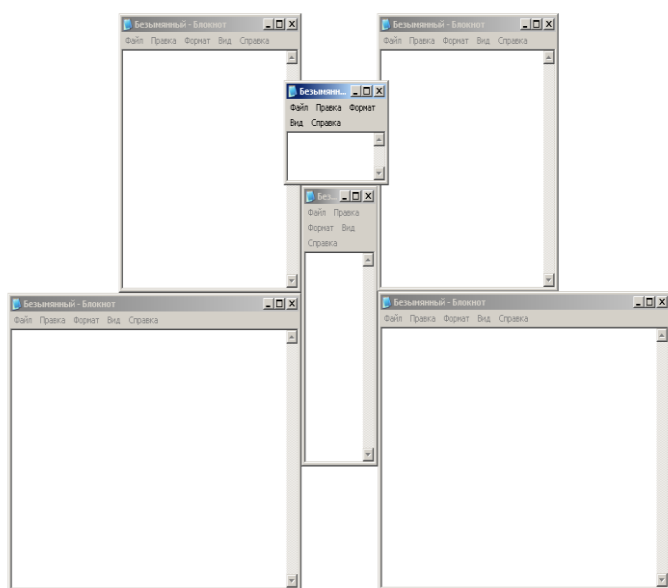
«Бабочка»



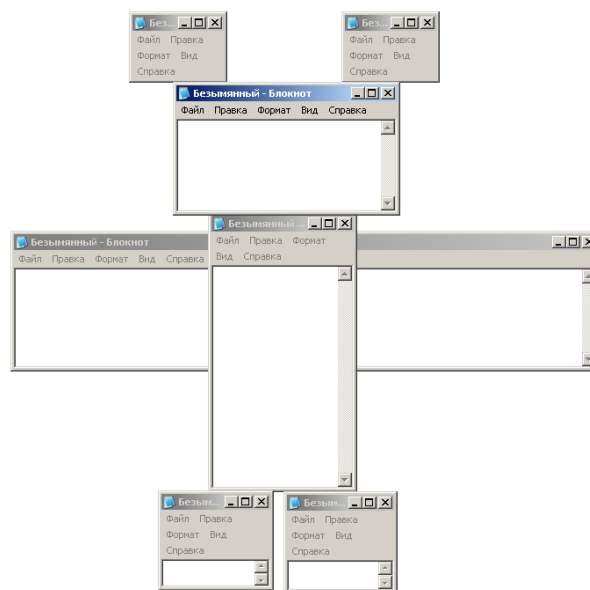
«Лунтик»



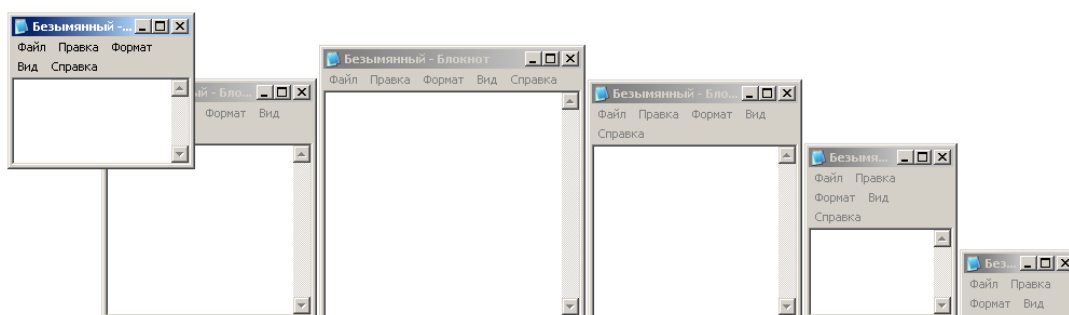
«Собака»



«Мотылек»



«Медведь»



«Гусеница»

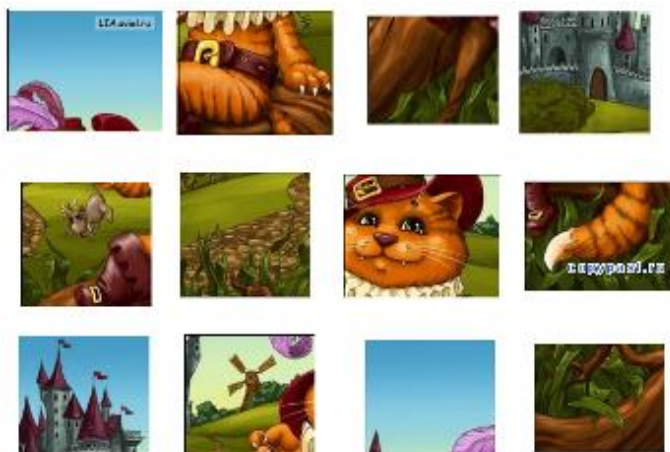
Очень эффективен в среднем звене такой вид работы как **написание сказки, фантастической истории или рассказа**, главными героями которых могут являться изученные на уроках устройства компьютера, программы и т.д.

3. Мозаика

Мозаика состоит из ограниченного числа деталей — типовых элементов. Конструирование из мозаики — это не только детское занятие. Это одно из направлений искусства. Мозаичными панно украшены стены зданий с древних времен. Работая с мозаикой, учащиеся знакомятся с геометрическими фигурами и развивают пространственное воображение, фантазию, творческие способности. Мозаику можно реализовать как на бумаге в виде пазлов, так и на компьютере с помощью программы Paint.

Пример:

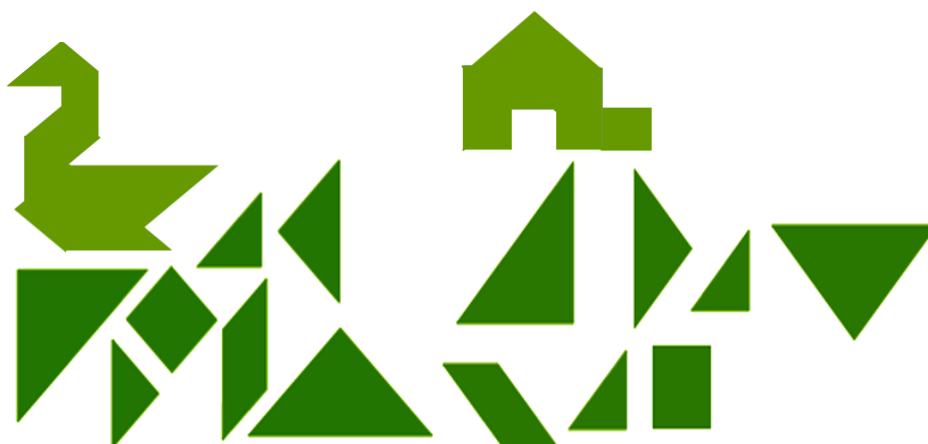
Соберите мозаику

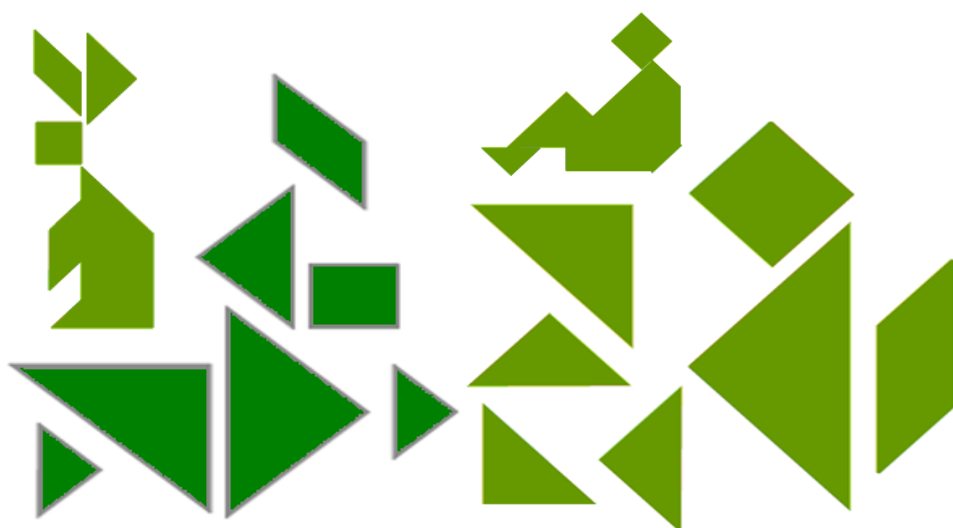


4. Танграм

Танграм – это древняя головоломка, известная в Китае еще четыре тысячелетия назад. Она представляет собой квадрат 10 x 10 см, расчерченный на семь геометрических фигур по следующему принципу: одна диагональ квадрата делится на четыре равные части, вторая сначала делится на две равные части, затем одна из частей еще раз делится на две равные части.

С помощью фигур, входящих в танграм, можно конструировать на плоскости разнообразные предметные силуэты, собирать различные контуры. В состав каждого контура должны входить все семь частей; при этом они не должны перекрываться. Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки.




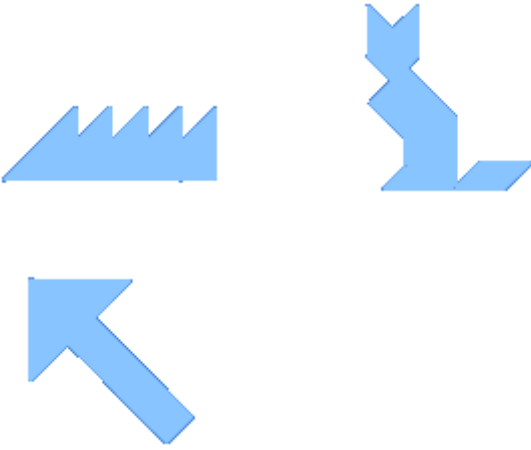


Игры «танграм» и «мозаика» позволяют конструировать на плоскости разнообразные предметные силуэты, собирать различные контуры. В ходе работы учащиеся закрепляют знания геометрических фигур, развивают пространственное воображение, фантазию, творчество. Используя танграм на уроках информатики, можно осуществлять межпредметную связь информатики и математики, кроме этого, контуры танграма позволяют заинтересовать учащихся при работе с графическим редактором PAINТ. Данные игры можно использовать в теме «конструирование из мозаики».

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Введение нового материала	<p>Запишите тему урока «Конструирование из мозаики» Любая мозаика состоит из ограниченного числа деталей – типовых элементов.</p> <p>Запишите в тетради: Работа по составлению объектов из типовых элементов называется – конструированием.</p> <p>Конструирование из мозаики – это не только детское занятие, но и одно из направлений искусства. Давайте вспомним из истории, что украшали с древних времен мозаичными панно? Правильно. Особенно знамениты итальянские мозаики. Скажите, а можно ли встретить мозаику на улице по</p>	

	<p>дороге, например в магазин?</p> <p>Молодцы, сейчас мы поработаем с мозаикой, и поможет нам в этом графический редактор.</p> <p>Задание соберите картинку и скажите, к какой сказке она относится.</p> 	<p>Стены зданий и различные бытовые изделия.</p> <p>да</p>
--	---	--

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Закрепление пройденного материала	<p>На прошлом уроке мы с вами познакомились с мозаикой, давайте вспомним, из каких элементов состоит она?</p> <p>Верно. Сегодня мы с вами будем работать с танграмом, который похож на мозаику.</p> <p>Пересядьте за компьютеры, и откройте папку танграм. На выполнение задания 15 минут.</p> <p>(Раздаю карточки с заданиями)</p> 	<p>Типовых элементов</p>

		
--	--	--

IV. Викторины

Вид игры, заключающийся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания. Игры в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очередность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, а также вознаграждение за правильно данный ответ.

Пример

«Викторину» целесообразно использовать на этапе повторения для контроля. Рассмотрим фрагмент урока с использованием викторины.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Повторение пройденного материала	<p>На прошлом уроке мы ознакомились с новой программой Логомиры, давайте вспомним материал, с помощью викторины.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Два сына и два отца съели 3 яйца. По сколько яиц съел каждый? 2. Назовите клавиши удаления символов 3. Чем кончаются день и ночь? 4. Из какого крана нельзя напиться? 5. Кого (что) называют исполнителем? 6. Какие устройства обычно используются для ввода информации в 	<p>по одному DELETE, BACKSPACE. мягким знаком. строительного. устройство, человек, выполняющие алгоритм. клавиатура, мышь процессор среда в основе,</p>

	компьютер? 7. Какое устройство в ЭВМ обрабатывает информацию? 8. Что такое Логомиры? 9. Кто изобрел язык Лого? 10. Что такое СКИ? Какие команды нужны для управления черепашкой?	которой лежит язык Лого Сеймур Пейперт набор команд, которые понимает и умеет выполнять исполнитель вп, нд, пр, лв
--	---	--

6. Игра. Уроки – игры

Это один из видов организации игровых методик. Наряду с игровыми элементами, их можно использовать при изучении информатики для решения задач обучения, воспитания и развития учащихся. Целью игрового обучения является обеспечение личностно – деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность. Это уроки - соревнования, конкурсы, викторины и т.п.

Целесообразно проводить такие уроки-игры в конце года или в конце изучения темы. В этом случае игра строится на полученных ранее знаниях и умениях и обеспечивает приобретение новых. Игра способствует формированию у школьников опыта, который пригодится им в будущей учебной и практической деятельности. Она позволяет установить более тесный контакт с одноклассниками, помогает лучше узнать друг друга, развивает коммуникабельность. Иногда учащиеся проявляют себя с совершенно неожиданной стороны.

Проведение уроков в игровой форме способствует развитию у детей фантазии, выявлению их способностей: они сочиняют стихи, рисуют, придумывают конкурсы, пробуют себя в различных ролях. Игра вызывает чувство соревнования, желание победить, учит сопереживанию, содействует развитию эмоционально – волевой сферы, стимулирует деятельность. В процессе игры постоянно создаются ситуации, требующие немедленного разрешения, что ведет к формированию умения делать выбор и нести за него ответственность. А это требует самостоятельности в принятии решения, инициативы, развитого мышления.

Для того чтобы школьники с интересом ждали урока, внимательно следили за происходящим в классе, и в материале урока, и в способе его проведения использую

игровые ситуации. Формирование необходимых навыков и умений, а также проверка и закрепление теоретических знаний в игровой форме более эффективны по сравнению с традиционными методами обучения.

Использование игровых ситуаций повышает интерес учащихся к предмету, активизирует их работу на уроке, делая каждого участником игры, создает определенный эмоциональный настрой на получение знаний.

Подробно остановимся на игровых ситуациях ролевых, деловых, дидактических и организационно–деятельностных играх. Чаще именно на уроках информатики используют деловые и организационно–деятельностные игры.

Игровые ситуации. Дидактические игры

Ученикам нравятся задачи с игровыми ситуациями и сами игры, в которых описываются объекты - как они получаются и на что похожи, а также “Знатоки”. Для знатоков их товарищи готовят и подбирают интересные занимательные задачи, вопросы проблемного характера, упражнения на сообразительность и смекалку.

Дидактические игры на уроках используются для повышения интереса к изучению предмета, снятия напряжения, помощи переключить внимание учащихся от одного вида деятельности к другому, на уроке игры могут занимать не более 5 минут. По усмотрению учителя они проводятся либо в его начале для повторения пройденной ранее темы, либо в конце - для закрепления нового материала. Но можно их использовать и в середине занятия для активизации внимания учащихся.

“Учебное домино”

Из картона вырезаются 49 прямоугольников размером 60х120.

Для карточек выбирают 7 равнозначных по сложности определения.

На формате 60х60 мм выполняют надпись термина к определениям .

На одну половину карточки наклеивают только определение, а на другую - термин.

Для игры учащиеся развиваются на группы по 4 человека. В каждой образуют две команды. Участники берут со стола 7 карточек и по команде учителя начинают игру.

Игра продолжается, как в настоящем домино. Команда, завершившая игру первой, считается победителем.

Игровая ситуация “Учитель”

Сильному ученику предлагается роль учителя. Ученики задают каверзные вопросы, а он дает ответы либо исправляет ошибки. При наличии хороших знаний и умений ему делегируются полномочия в оценке ответов и работ учеников на данном уроке. Эту игру можно рекомендовать при повторении темы.

Игровая ситуация “Знатоки”

Цель – повысить активность работы учащихся, развить у них аналитико-синтезирующую деятельность, остроту мышления, пространственные представления и воображение. Организация игровой ситуации требует определенной подготовки. Для «знатоков» (сильнейших учеников класса) их товарищи готовят и подбирают интересные занимательные задачи, вопросы проблемного характера, упражнения на сообразительность и смекалку и т.п.

Задача для знатоков №1

Трубадур попросил короля отдать ему в жены принцессу. Король сказал: “Приходи завтра и сам решишь свою судьбу. В мешке будут лежать два камня – черный и белый. Если ты вытянешь белый камень – принцесса твоя, а если черный, то тебя казнят”.

Ночью принцесса пришла к трубадуру и сказала, что хитрый король приказал положить в мешок два черных камня. Но трубадур перехитрил короля и получил в жены принцессу. Как ему это удалось?

Решение.

начало

- 1) трубадур достает камень из мешка и никому не показывает;
- 2) трубадур выбрасывает камень как можно дальше;
- 3) трубадур утверждает, что он вытянул и выбросил белый камень, так как в

мешке остался камень черного цвета

конец

Задача для знатоков №2

Мачеха велела Золушке принести ровно 3 л воды, а в доме всегда два ведра: одно пятилитровое (ведро М), а другое девятилитровое (ведро Б). Как же быть? Помогите Золушке.

Решение.

№	Действие	Количество воды в ведре	
		М	Б
		0	0
1	наполнить Б	0	9
2	наполнить М из Б	5	4
3	выплеснуть воду из М	0	4
4	вылить воду из Б в М	4	0
5	наполнить Б	4	9
6	долить воду из Б в М	5	8
7	выплеснуть воду из М	0	8
8	наполнить Б из М	5	3
9	выплеснуть воду из М	0	3

Игра «Найди ошибку»

Учитель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон. Та команда, которая найдет больше ошибок, выигрывает.

Вопросы по теме «Программное обеспечение».

1. Текстовый процессор производит вычисление.
2. В графическом редакторе можно построить окружность.
3. Операционная система - специальная программа для вставки символов.
4. Архиватор может найти зараженную вирусом программу.
5. Калькулятор выполняет арифметические вычисления в двоичной системе.
6. В текстовом редакторе Блокнот можно вставить таблицу.
7. Электронные таблицы выполняют построение диаграмм.

“Экстренная инвентаризация”

Эта игра требует большой внимательности. На доске крепится плакат с изображением 8-10 устройств компьютера (или названием компьютерных терминов), до начала игры плакат прикрывается чистым листом. Вызванным к доске ученикам предлагается осмотреть набор изображений (или названия терминов). Осмотр продолжается не более минуты. Поэтому играющие должны быть очень внимательны. После осмотра плакат вновь накрывается. Играющие должны выполнить «Экстренную инвентаризацию», т.е. написать на доске название устройств (перечислить термины) и сформулировать определение. На составление списка отводится 2-3 минуты.

Чтобы выиграть соревнование, необходим не только перевес на лишнюю запись, но и знание определений. К доске могут быть вызваны одновременно до 2-х учеников, соревнования можно проводить в командах. Класс выступает в качестве арбитра, следит за правильностью ответов. Эту игру можно проводить на материале практически любой темы (команды языка программирования, изображения элементов интерфейса прикладных программ, изображения клавиш клавиатуры, название информационных процессов, свойств информации и т.д.)

Игра “Догонялки”

Цель – повторение и закрепление знаний, например по теме. Игра обеспечивает внимание, заинтересованность, активность, приучает контролировать других и себя.

Правила ее проведения просты и всем известны. «Водящий» формулирует вопросы и называет фамилию ученика, которого «догоняют». Тот отвечает и в свою очередь задает другой вопрос, адресованный следующему ученику, и так далее по цепочке. Если ученик не может дать правильный ответ, ему помогает «догнавший» или учитель. Затем начинается новая цепочка вопросов и ответов.

Игра “Счастливый случай”

По некоторым сложным темам курса целесообразно провести викторину по типу телеигры “Счастливый случай”. Цель – повысить внимание, активность, поверить и закрепить знания.

Организация и проведение игры понятны. На уроке в быстром темпе задает вопросы, которые формулирует так, чтобы ответ был кратким. Ученик либо дает ответ, либо произносит фразу «дальше». Задача - дать больше правильных ответов на вопросы за какой-то промежуток времени.

Игра «Цепочка»

Класс делится на команды. Для каждой команды учитель записывает число в 2-ой, 8-ой или 16-ой системе счисления. Учащиеся должны по одному выходить к доске и записывать числа столбиком по порядку или по возрастанию или убыванию.

Игра «Исполнители»

- Определите типы исполнителей в предложенных ситуациях.
- Симфонический оркестр исполняет музыкальное произведение.
- Ученик 6 класса выполняет домашнее задание.
- Фармацевт готовит лекарство по рецепту.
- Врач устанавливает причину плохого самочувствия пациента.

Игра “Весы”

Эту игру целесообразно применить при повторении пройденного материала. Класс делится на две команды. Учитель задает командам вопросы по пройденной теме. За каждый правильный ответ команда кладет на свою чашу весов определенный ГРУЗ, например шашку. После серии вопросов сразу же будет ясно, какая из команд лучше усвоила пройденный материал: весы «естественно» укажут победителя в этой игре.

Игра “Информационный футбол”

Часть урока: повторение или закрепление. Класс делится на 2 команды; выбирается несколько судей. Первая команда задает вопрос второй команде, та отвечает. А

судьи следят за правильностью ответа и присуждают очко. Потом наоборот. Победит та команда, которая наберет больше очков.

Игра «Поле чудес»

Часть урока: закрепление

Разгадайте основные понятия, которые изучались сегодня на уроке по теме «Глобальная сеть». На доске отображены только гласные буквы данных слов.

Игра “Цепочка”

Часть урока: закрепление теории. Многие учащиеся не успевают записывать материал. Да и в народе говорится: «Повторенье – мать ученья!». С этими целями на уроке и проводится игра «Цепочка». Каждый из учеников, следуя друг за другом, читает по несколько строк учебного материала.

Игра – аукцион

Часть урока: повторение, закрепление. Чтобы закрепить словарный запас учащихся, можно провести аукцион. Учащиеся друг за другом называют термины по пройденной теме или по всему разделу (или термины на одну выбранную букву). Аукционист внимательно следит за ходом аукциона.

Игра «Кто больше?»

При изучении темы «Информация и информационные процессы» учащимся предлагается заполнить таблицу:

Профессии	Информационные процессы

Игра “Все помню”

Часть урока: повторение, разминка. Игра рассчитана на знание терминов, их повторение. Можно ограничиться терминами одного раздела. Улучшаются, развиваются такие психические качества учащихся, как память, внимание. Кто запутается, тот выходит из игры.

Алфавит - полный набор символов для кодирования

Алгоритм - определенная последовательность команд, приводящая от исходных данных к конечному результату

Байт - восемь бит

Блок-схема - графическая форма записи алгоритмов

Грамм - мера массы

Глобус - модель земного шара

Диск, дискета - наиболее распространенный носитель информации

Двойка - отметка, не пользующаяся популярностью

Звонок - сигнал на перемену

Зигзаг - ломаная прямая

Информатика - наука, работающая с информацией

Интернет - всемирная паутина

Компьютер - устройство, на котором можно писать, считать, создавать мультфильмы.

Модем - устройство для работы с Интернет

Маркер - точка или другой знак, помещенный перед текстом

Носитель - материальный объект для хранения информации

Надпись - контейнер для текста или графики, местоположение и размеры которого можно изменять

Копирование - процесс увеличения количества объектов

Книга - носитель, в котором может содержаться текстовая, цифровая, графическая информация

Почта - предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации

Программист - человек, составляющий программы

Принтер - выводит информацию на бумагу

Прямоугольник - геометрическая фигура, с помощью которой в блок-схеме обозначается команда

Сканер - устройство распознавания изображения

Ячейка - пересечение строки и столбца в электронной таблице

Игра “Составь картинку”

Цель игры: дать представление об алфавите, графическом изображении и различных способах его образования; отработать навыки построения сложных изображений путем объединения элементарных; развить наглядно-образное мышление.

Ход игры. Играют две команды. У ведущего имеются две группы карточек: в первой группе находятся карточки с элементарными изображениями (отрезок, точка, кривая, квадрат и т. д.), во второй - карточки с числами. Ведущий предлагает капитанам команд вытянуть по одной карточке из каждой группы. В результате каждая команда получает в качестве исходных данных некоторое количество элементарных изображений.

Используя выбранное количество элементарных изображений, команды должны составить как можно больше рисунков, обозначающих те или иные предметы. Можно использовать не все заданное количество изображений, оставив часть их на следующий тур.

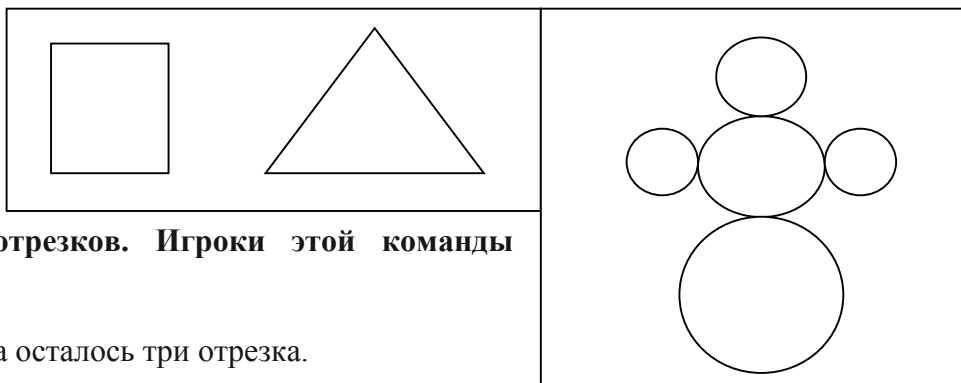
Далее капитаны берут еще по одной карточке из каждой группы, и команды строят следующие рисунки, используя при необходимости оставшиеся фигуры из первого тура. Причем, во-первых, нельзя повторно строить ранее созданные изображения или изображения, построенные другой командой, во-вторых, наиболее интересные рисунки поощряются дополнительно.

После заранее оговоренного числа туров выбирается команда-победительница.

Пример.

В первом туре одной из команд в качестве исходных

данных достались 10 отрезков. Игроки этой команды построили две фигуры:



После первого тура осталось три отрезка.

Во втором туре этой команде достались 5 окружностей.

После второго тура у команды остался 1 отрезок. Завершив игру, игроки должны прийти к выводу, что совокупность элементарных изображений (с их количеством) есть определенный алфавит, а создание рисунков путем соединения элементарных изображений – правила языка. Вся эта совокупность есть своего рода язык для работы с информацией.

Урок-игра

Тема: «Турнир знатоков персонального компьютера (ПК) и программного обеспечения (ПО)»

Цели:

- закрепить и обобщить знания по изученным темам «Персональный компьютер» и «Программное обеспечение»,
- развивать познавательный интерес к учебным дисциплинам и умение применять свои знания в практических ситуациях,
- развивать умения анализировать, сравнивать, выделять главное, приводить примеры,
- развивать культуру общения и культуру речи;
- воспитывать самостоятельность, аккуратность, трудолюбие.

Ход урока

I Организация

- Здравствуйте, садитесь. Сегодня проведем турнир знатоков ПК и ПО. Для этого необходимо поделиться на группы. Выберите у меня в коробочке тот «компьютер», который вам больше всего понравился, и сядьте за стол номер, которого соответствует номеру на компьютере.

Каждая группа должна выбрать себе капитана. Капитаны подойдут ко мне и выберут название команд.

Итак, сегодня на уроке мы повторим и закрепим темы ПК и ПО и выявим лучшую команду знатоков ПК и ПО. /ПК – персональный компьютер, ПО – программное обеспечение/

За каждый правильный ответ команда будет получать жетон «1 бит», в конце урока мы их подсчитаем. Победителей ждет сюрприз.

Мы начинаем.

II Работа по теме

Вспомните, что означает аббревиатура ПК.

I тур «Слово, оснащенное компьютером».

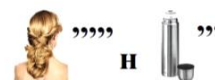
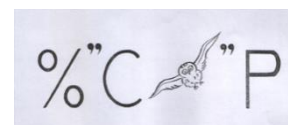
Вам необходимо отгадать слова, содержащие известную аббревиатуру ПК.

- | | |
|-----------------|--|
| 1. _ _ ПК _ | Часть печи |
| 2. _ _ ПК _ | Головной убор |
| 3. _ _ ПК _ | Мелкая частица деревяшки |
| 4. _ _ _ ПК _ | Лодка с прочным широким корпусом |
| 5. _ _ _ _ ПК _ | Зажим для бумаг |
| 6. _ _ _ _ ПК _ | Положительный результат похода в магазин |

II тур «Разгадай ребус»

На предыдущих уроках мы познакомились с различными устройствами ПК.

А вот с какими скажите, отгадав ребусы:



(колонки, дисковод, мышь, процессор, монитор, сканер, клавиатура, принтер)

Подумайте и скажите какие из перечисленных устройств лишние. Почему?

- Дисковод, процессор – внутренние.

- А почему их называют внутренними устройствами?

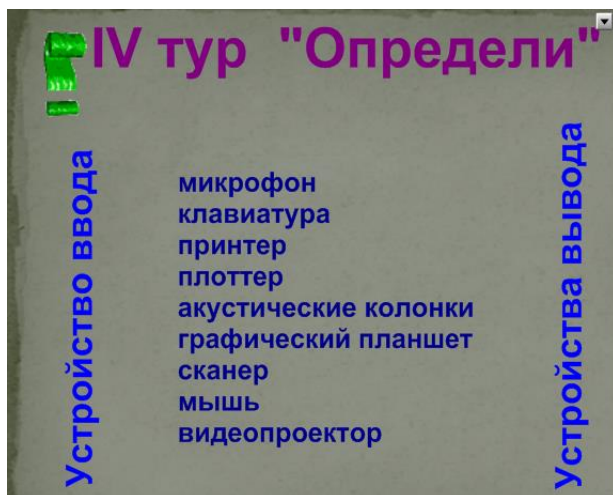
- Переходим к следующему туру.

III тур «Системный блок»

- Соотнесите названия с устройствами

IV тур «Определи»

У ПК есть устройства ввода и вывода информации. Определи, устройством ввода или вывода является каждое из устройств, приведенных на слайде. Соедините стрелками:



«Конкурс капитанов»

- Приглашаю капитанов. Выберите задание. В течение одной минуты подумайте. Мимикой и жестами покажите то, что написано на листочках, а соперники должны угадать. Если соперники угадывают вы получаете бал. /Компьютер завис; Принтер, который «зажевал» бумагу; Мальчика, играющего в компьютерную игру; Сканер/.

- Что необходимо для работы ПК,

кроме его аппаратного обеспечения и почему?

- На какие группы делятся все программы?

- Назовите эти группы.

- Дайте определение каждой группе: Системное ПО, прикладное ПО, системы программирования.

- Какие программы входят в состав системного ПО?

- Что такое операционная система? Приведите пример.

- Что входит в состав прикладного ПО? Приведите примеры.

--Что входит в состав системы программирования, приведите пример.

- Следующий тур

V тур «Определи ПО» /работа в группах/

- Определите, разновидностью системного или прикладного ПО является каждый из приведенных видов ПО.

- На карточках соедините стрелками программы с их группами.

Системное ПО	Программы обслуживания дисков Энциклопедии Архиваторы Бухгалтерские программы Операционные системы Электронные учебники Коммуникационные программы Мультимедиапроигрователи Антивирусные программы Геоинформационные пакеты	Прикладное ПО
--------------	--	---------------

VI тур «Работа в парах»

- С этим заданием справились хорошо. Далее поработаем в парах и проведем небольшое исследование программ на школьных компьютерах.

- У вас на столах лежат карточки с таблицей из 3 столбцов, необходимо из списка программ на школьных компьютерах выбрать программы и распределить по группам. /Деление на пары, подписываем карточки, карточки сдаем в конце урока/

Системное ПО	Прикладное ПО	Системы программирования

VII тур «Нарисуй-ка»

- Скажите, к какому ПО относится графический редактор, приведите примеры графических редакторов.

- Сейчас вы будете выполнять функцию графического редактора – рисовать, необходимо нарисовать эскиз «компьютер будущего» и установить на нем ПО, а затем представить нашему вниманию.



VIII тур «Опознай пословицу»

- Для людей какой профессии нужны системы программирования?

- Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

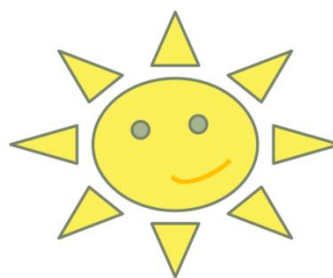
Мал микропроцессор, да дорог	Мал золотник, да дорог
Компьютер памятью не испортишь	Кашу маслом не испортишь
Не всё WINDOWS, что висит	Не все золото, что блестит
Бейсику (Паскалю, Си) учиться всегда пригодится	Грамоте учиться всегда пригодится
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают	Дареному коню в зубы не заглядывают

III Итог

- Наш турнир подошел к концу. Давайте подсчитаем сколько битов получила каждая команда.. Как я и обещала победители получают сюрприз диски с ПервоЛого, а проигравшая команда – диски.

-Мы сегодня плодотворно поработали и мне хотелось знать с каким настроением уйдете с урока.

- На столах лежат «тучки» и «солнышки» выберите тот объект, который соответствует вашему настроению. «Тучка» - грустное, «солнышко» - хорошее. Я рада, что все ребята уйдут с урока в хорошем настроении. Спасибо за урок.



Дидактическая игра «Веселые крестики–нолики»

Цель урока:

Обучающая: проверка знаний, повышение интереса к изучению предмета, воспитание навыка быстрого мышления

Развивающая: развитие творческой активности учащихся, развитие познавательных интересов

Воспитывающая коллективная работа в микро группах, ответственность за коллективное решение

Тип урока: Закрепление полученных знаний

Задачи урока: четкая организация работы в микрогруппах обобщение ЗУН в игровой форме

Две команды по 4–5 человек. Все парты немного сдвинуты назад. Около доски две парты для выполняющих задания.

Учитель. Сегодня мы с вами проводим урок – дидактическая игра «Веселые крестики – нолики» по теме «Линейные и циклические программы и алгоритмы». На этом уроке мне бы хотелось посмотреть как вы:

1) понимаете что такое исполнитель, алгоритм, линейные и циклические программы;

2) умеете записывать на алгоритмическом языке алгоритмы линейной и циклической структуры;

3) умеете разрабатывать и исполнять алгоритм на основе модели (задачи).

Итак, начнем урок с того, что вспомним некоторые теоретические моменты уже изученных нами тем. Задание для вас следующее: на парте у каждой группы лист, на этом листе написаны тексты заданий. Есть набор карточек с ответами, причем есть ложные карточки, которые нужно положить сверху этих заданий. Одна группа работает на доске.

1) Программа – запись на языке конкретного исполнителя.

2) Последовательность действий, допустимых для исполнителя, это ...

3) Общий вид, какой команды записан:

Повторить (...) раз

конец

4) Поверьте, верна ли система команд исполнителя «Черепашка»:

подними перо

опусти хвост

вперед

назад

вправо

вниз

подними хвост

5) Продолжите определение: линейная программа – это.....

6) Какая формула используется для расчета угла поворота при построении «звезд», если количество углов нечетно?

Начало. К доске выходит Вовка из Тридевятого царства..

Эй, вы двое из Ларца,

Одинаковы с лица,

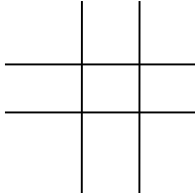
Ваша помощь пригодится,

Помогайте мне трудиться.

–Мы здесь! (выходят два молодца)

–Короче, хочу научиться выигрывать в крестики–нолики. Ну, давайте, учите.

На доске нарисовано:



–Легко! (начинают лепить крестики и нолики где попало, не считаясь с очередностью)

Вовка:

–Идите отсюда, ничего вы не знаете! Ну, ничего, чтоб царя обыграть, придумаю–ка я свои крестики–нолики. Что сидите и смотрите? Сейчас мне помогать будете. Я буду давать вам задания. Будете у меня соревноваться. Какая команда в задании выиграет, та команда и будет иметь право поставить свой знак в любую клеточку – крестик или нолик. А победит та команда, которая к концу игры будет иметь больше заполненных клеточек. Вот вы будете крестиками, а вы ноликами. Эй, двое из Ларца, раздать эмблемы! (Двое раздают эмблемы)

Вовка. Вычеркнув то, что не так, получите результат.

1 задание

Даны программы. Вычеркнуть те команды, которые принадлежат другому исполнителю, придайте программе циклический вид, получите результат программы (дети работают на плакатах, решение вывешивается на доску).

Для крестиков:

Начальное число 0.

Программа

Прибавь 2

Вычти 1

Прибавь 1

Раздели на 2

Умножь на 4

Прибавь 1

Раздели на 2

Прибавь 1

Умножь на 2

Конец программы

Для ноликов:

Начальное число 122

Программа

Раздели на 2

Вычти 1

Раздели на 2

Раздели на 2

Прибавь 1

Вычти 1

Конец программы

Задание 2

Вовка. Вот команды вам, ребятки! Быстро стройтесь по порядку!

Даны команды, расставить их в нужном порядке и дать название алгоритму. К доске выходит столько человек от каждой команды, сколько команд в задании. Им выдаются карточки с командами.

Для крестиков:

Достать ключ из кармана

Вставить его в замочную скважину

Повернуть 2 раза влево

Вынуть ключ из замочной скважины

Открыть дверь

Для ноликов:

Подойти к ларьку

Достать кошелек

Вынуть из кошелька 10 рублей

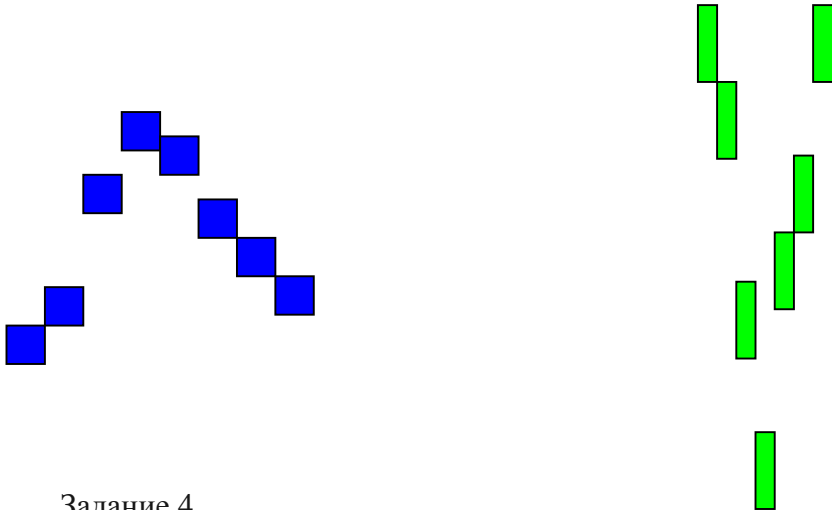
Купить шоколадку

Съесть ее

Задание 3

Напишите программу с использованием цикла, при помощи которой вы получите следующее изображение. Используйте исполнитель «Робот». (дети работают на плакатах, решение вывешивается на доску).

Для крестиков: Для ноликов:



Задание 4

Вовка. Получите число и сделайте так, чтобы там было не больше указанных команд.

Для крестиков:

Переведите кузнечика из точки 0,0 в точку 210, 180. Для этого составьте:

- 1) линейную программу, чтобы она содержала не более 5 команд;
- 2) циклическую программу.

Программа

Вперед 7

Вперед 7

Назад 2

Назад 2

Вперед 7

Конец программы

Для ноликов:

Переведите кузнечика из точки 0,0 в точку 350, 120. Для этого составьте:

- 1) линейную программу, чтобы она содержала не более 5 команд;
- 2) циклическую программу.

Программа

Вперед 7

Вперед 7

Вперед 7

Назад 2

Назад 2

Конец программы

Задание 5

Что получится в результате выполнения программы:

(команды работают на плакатах, затем обмениваются решениями и проверяют их).

Для крестиков: Для ноликов:

Программа Программа

Назад (2) Повторить(57) раз

Повторить(59) раз Вперед (3)

Вперед (3) Конец

Конец Назад (2)

Конец программы Конец программы

Для крестиков:

Программа

Опусти хвост

Повторить (5) раз

Вперед (5)

Вправо (45)

Вперед (5)

Влево (90)

Вперед (5)

Вправо (45)

Конец

Конец программы

Для ноликов:

Программа

Опусти хвост

Повторить (5) раз

Вперед (5)

Влево (45)

Вперед (5)

Вправо (90)

Вперед (5)

Влево (45)

Конец

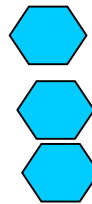
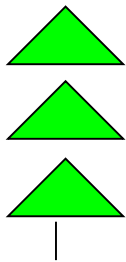
Конец программы

Задание 6

Вовка Выясняем мы без страха, чья быстрее Черепаха.

Напишите программу с использованием цикла, при помощи которой вы получите следующее изображение (работа на компьютере).

Для крестиков: Для ноликов:



Для выполнения этого задания вам необходимо еще раз вспомнить систему команд данного исполнителя; и каким образом вычисляется угол поворота при построении правильных многоугольников.

Задание 7

Даются карточки. Нарисовать, что получится в результате выполнения данной программы (в ходе работы ребята могут общаться между собой)

Для крестиков:

Программа

Опусти перо

Переведи в точку (0,2)

Сдвинь на вектор (2,-2)

Переведи в точку (0,0)

Конец программы

Для ноликов:

Программа

Переведи в точку (3,1)

Опусти перо

Переведи в точку (3,2)

Сдвинь на вектор $(-1, -1)$

Переведи в точку $(3, 1)$

Конец программы

Подведение итогов:

Подсчитывается количество крестиков и ноликов, полученных группами в результате работы (это видно на доске), ставится оценка группам.

Учитель: Сегодня на уроке вы показали не только знание теоретического материала, но и умение применить его для решения задач.

Урок – деловая игра «Создание проекта»

Тема урока: создание проекта в Логомирах.

Тип урока: обобщение и систематизация знаний.

Форма проведения: деловая игра.

Цели урока:

образовательные: в игровой форме организовать деятельность учащихся по обобщению и систематизации знаний по теме: «создание проекта в Логомирах». Закрепить основные команды и их применение.

развивающие: создать условия для развития у школьников умение формулировать проблемы, предлагать пути их решения развивать способность к анализу и обобщению, самоконтролю и самооценке;

воспитательные: содействовать развитию умения общаться между собой; помочь учащимся осознать ценность совместной деятельности.

Идея урока.

Ученикам предлагается следующая ситуация деловой игры: «Ученики работают создателями мультфильмов в компании. Мультфильмы создаются в Логомирах, рабочий день проходит следующим образом: в начале дня заказов нет и можно заняться чем-нибудь полезным. Например, можно создать кроссворд по теме работы или разгадать кроссворд. Позже звонит заказчик, который хочет, чтобы ему придумали и создали интересный мультик. Причем заказчик просил, чтобы мультик был интересным, добрым и похож на гонки.

Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по созданию и продаже мультфильмов. Игровой моделью является рабочий день фирмы. Урок содержит два этапа, на которых выполняются определенные задания.

Первый этап – решение кроссворда.

Второй этап – создание проекта (определение основных составляющих мультиков). Выполняя данное задание, учащиеся узнают новые понятия, повторяют необходимые команды, решают, что будет в мультике, создают план выполнения мультика, начинают создавать мультик на компьютере. В конце выполнения задания ученики должны представить вариант мультфильма с объяснением, почему именно этот мультик нужен заказчику.

Организация урока.

Рабочая группа разбивается на группы по 3–4 человека в каждой. Один из членов группы выбирается на роль инженера (капитана группы), другой – дизайнера, остальные выступают в роли техников (создателей). Необходимо пригласить четырех учителей, которые будут помогать в процессе игры.

Оснащение урока.

Каждая игровая группа должна иметь листочки с правилами игры, системой оценивания, карточки с кроссвордами.

Приглашенные учителя должны иметь листки с правилами, системой оценивания.

Правила игры.

Игра проходит в форме соревнования между группами, задача которых – набрать максимальное количество баллов, которые начисляются за правильно выполненные задания. Игроки могут обращаться за консультацией к учителям.

Ведущий может влиять на ход игры, участвовать в дискуссии. Чем меньше ведущий вмешивается в игру, тем выше обучающая ценность игры. По окончании игры подсчитываются общие баллы, и за определенную сумму баллов (которую устанавливается ведущий) каждый игрок получает положительную оценку.

Критерии оценивания.

Задания оцениваются по следующим критериям:

Этап 1:

- 1) правильность;
- 2) аккуратность;

Этап 2:

- 1) ориентация в материале;
- 2) культура речи, краткость;
- 3) логичность и убедительность;
- 4) выполнение требований заказчика;

Максимальное количество баллов за выполнение каждого из заданий – 5 баллов.

За нарушение дисциплины взимаются штрафы:

- 1) каждое замечание ведущего или эксперта–консультанта – 1 балл;
- 2) несоблюдение правил игры – 2 балла;
- 3) грубое нарушение – 5 баллов.

План урока.

- 1) подготовительный этап – 2 мин.
- 2) решение кроссворда – 10 мин.
- 3) создание проекта (игры) – 30 мин. (10 мин. планирование игры, 15 мин. на создание игры, 5 мин. разговор с заказчиком).
- 4) подведение итогов урока – 3 мин.

Ход урока.

Участники занимают свои места.

Ведущий сообщает участникам дидактическую цель игры.

Ведущий. Каждая из ваших групп организовала общество с ограниченной ответственностью. Назовите свою компанию.

Ведущий. У вас начинается рабочий день. Пока заказы не поступили, можно провести свободное время с пользой – попробовать решить кроссворд.

2. Решение кроссворда.

Команды получают листы с кроссвордами. Решенные кроссворды команды передают учителям, которые во время выполнения игроками задания следующего этапа проверяют и оценивают работу каждой из команд.

3. Сборка компьютера.

Ведущий. Вам позвонил заказчик и попросил создать проекту – игру в среде Логомиры. Он точно не знает, какую игру он хочет, главный критерий уложиться в выделенную сумму (которую заказчик называет, заказчиком может быть любой учитель), чтобы игры была похожа на гонки.

Ваша задача: помочь заказчику в определении вида игры, т.е. помочь ему определить интерфейс, героев игры, действия. Условия выполнения заказа следующие: с одной стороны, заказчик не должен получить ненужные элементы игры; с другой стороны, надо столь же толково и убедительно доказать заказчику, что ему потребуется именно такой-то элемент. Нужно также обсудить оплату работы компании.

Каждая команда совещается, и инженер говорит, что они посчитали нужным для создания проекта, нужно объяснить необходимость использования того или этого элемента.

Далее команды предлагают вариант интерфейса игры, главных героев и убеждают

заказчика приобрести именно эту игру. Разговоры представителей фирм–команд с заказчиками происходят по очереди, друг за другом. С каждой командой беседует один заказчик. Заказчик должен общаться со всеми членами игровой группы, каждый должен что-то ему объяснить. В конце данного этапа заказчик объявляет, удовлетворен ли он сервисом данной фирмы.

После утверждения оговоренного плана игры инженер должен пересест за компьютер и начать создавать игры, остальные члены команды должны ему помогать.

4. Подведение итогов урока.

Ведущий дает общую оценку всем участникам игры и каждому в отдельности; разбирает весь ход игры, акцентируя внимание на удачных и неудачных решениях; оценивает общую манеру поведения участников игры – интерес, взаимопомощь, нестандартность мышления, дисциплину. Спрашивает мнение игроков об игре.

Ролевые же игры – это одна из форм внеклассной работы по информатике. По времени ролевые игры часто выходят за рамки 45 минут урока

Ролевая игра «Суд над компьютером»

Цели: повторение и обобщение знаний о компьютере, истории возникновения и развития вычислительной техники, о правовых аспектах работы с информацией.

Задачи развитие познавательного интереса, логического мышления, обобщение и повторение знаний по теме, алгоритмического мышления, памяти, внимательности.

Подготовительный этап

Перед началом игры необходимо распределить роли и подготовить сценарий игры. Участникам игры, исполняющим роли, нужно сделать подборку материала, необходимого для игры.

Действующие лица:

Судья

Обвиняемый – Компьютер

Прокурор

Адвокат

Свидетели защиты

Свидетели обвинения

Пользователь

12 присяжных заседателей

Пристав

Секретарь суда

Публика в зале

На сцене: в центре стол и кресло судьи. Слева сидят 12 присяжных заседателей и секретарь суда, справа на скамье подсудимый – КОМПЬЮТЕР и АДВОКАТ. Левее – ПРОКУРОР.

Секретарь суда: Встать, суд идет!

Все встают. Входит судья в черной мантии

Судья: Прошу садиться!

Слушается дело по обвинению КОМПЬЮТЕРА по статьям 28 «Преступления в сфере компьютерной информации», 272 – «Доступ к компьютерной информации, повлекший уничтожение, блокирование, модификацию либо копирование информации, нарушение работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети», 273 – те же действия, совершенные с использованием служебного положения. и статье «Причинение вреда здоровью». Слушание дела объявляется открытым. Слово предоставляется прокурору.

Прокурор: Ваша честь! Уважаемая публика и присяжные!

Обвиняемый КОМПЬЮТЕР влез почти в каждый дом! Он занимается вовлечением в банду своих фанатов все большего количества людей различного возраста и социального положения! С его помощью совершается множество преступлений. Свидетели обвинения многочисленными эпизодами докажут это. Но в начале у меня вопрос: Человечество много лет жило без КОМПЬЮТЕРА. Как, когда и зачем он появился на свет?

Адвокат: Ваша честь, позвольте позвать нашего свидетеля – историка.

Судья: Разрешаю вызвать для дачи показаний свидетеля – историка. Суд напоминает об ответственности за дачу ложных показаний.

Историк: Клянусь говорить правду и только правду.

Судья: Ответьте на вопрос прокурора. Как, когда и зачем КОМПЬЮТЕР появился на свет?

Историк: На всех этапах своего эволюционного развития люди стремились механизировать труд. В своей умственной деятельности человек долгое время обходился без механизации. Необходимость сложных арифметических расчетов остро поставила вопрос об их механизации. Первая страница в истории создания вычислительных машин связана с именем француза Блеза Паскаля. В 1641 г. он сконструировал механический вычислитель, который позволял складывать и вычитать числа. В 1673 г. выдающийся немецкий ученый Готфрид Лейбниц построил первую счетную машину, способную механически выполнять все четыре действия арифметики. Первая в мире ЭВМ, названная ЭНИАК, была продемонстрирована в США в начале 1946 г. Большой вклад в развитие

электронно–вычислительной техники внес один из крупнейших американских математиков Джон фон Нейман. Он выдвинул основные принципы построения ЭВМ. Первая советская ЭВМ была построена в 1950 г. под руководством академика С. А. Лебедева. Она называлась МЭСМ (малая электронная счетная машина) и содержала около 2000 электронных ламп. Год спустя также под руководством С. А. Лебедева была закончена работа над БЭСМ (большая электронная счетная машина), значительно превосходившей свою предшественницу по быстродействию (8 тыс. операций в секунду). В 1958 г. были изобретены интегральные схемы, у которых на одной пластине размещались все транзисторы и соединения между ними. В 1971 году фирмой «Интел» (США) создан первый микропроцессор. В начале 1975 года появился первый компьютер, построенный на основе микропроцессора.

Судья: Есть вопросы к свидетелю?

Прокурор: КОМПЬЮТЕР вовлекает детей и взрослых в свои сети. Люди часами сидят около своих машин. Портится зрение, осанка, болят руки. Позвольте вызвать свидетеля обвинения – хирурга.

Судья: Вызываем свидетеля обвинения.

Хирург: Клянусь говорить правду и только правду!

Необходимо обратить внимание на различные вредные факторы, действующие на человека: сидячее положение в течение длительного времени; перегрузка суставов кистей.

Казалось бы, за компьютером человек сидит в расслабленной позе, однако она является для организма вынужденной и неприятной. Нервные окончания подушечек пальцев как бы разбиваются от постоянных ударов по клавишам, возникают онемение, слабость, в подушечках бегают мурашки. Это может привести к повреждению суставного и связочного аппарата кисти, а в дальнейшем заболевания кисти могут стать хроническими.

Адвокат: Я протестую! Ведь при правильной организации рабочего места и режима работы все эти воздействия сводятся к минимуму!

Прокурор: Но ведь они все равно существуют! Прошу вызвать свидетеля обвинения

Судья: Вызываем свидетеля обвинения.

1–й свидетель обвинения: Клянусь говорить правду и только правду!

Человек, работающий с КОМПЬЮТЕРОМ, получает колоссальную нагрузку на зрение. Перегрузка глаз приводит к потере остроты зрения. Плохо сказываются на зрении неудачный подбор цвета, шрифтов, компоновки окон в используемых программах, неправильное расположение экрана.

Адвокат: Позвольте, позвольте! Выполнение ряда несложных рекомендаций,

правил работы на компьютере позволит вам избежать многих проблем. Гимнастика для глаз обычно занимает не более пяти минут. Прошу вызвать свидетеля защиты!

Судья: Призываю к порядку! Вызываем свидетеля защиты!

Свидетель защиты: Клянусь говорить правду и только правду!

Прежде всего, необходимо правильно выбрать монитор и программное обеспечение. Освещение при работе с компьютером должно быть не слишком ярким, но и не отсутствовать совсем, идеальный вариант – приглушенный рассеянный свет. Экран монитора должен быть абсолютно чистым; если вы работаете в очках, они тоже должны быть абсолютно чистыми. Центр экрана должен быть примерно на уровне ваших глаз или чуть ниже. Держите голову прямо, без наклона вперед. Периодически на несколько секунд закрывайте веки, дайте мышцам глаз отдохнуть и расслабиться.

Прокурор: Ваша честь! С помощью КОМПЬЮТЕР и интернета орудуют многие мошенники! Прошу выслушать свидетеля обвинения.

Судья: Вызываем свидетеля обвинения.

2–й свидетель обвинения: Клянусь говорить правду и только правду!

Компьютерные преступления условно можно подразделить на две большие категории – преступления, связанные с вмешательством в работу компьютеров, и преступления, использующие компьютеры как необходимые технические средства. Перечислю некоторые основные виды преступлений, связанных с вмешательством в работу компьютеров.

- 1) несанкционированный доступ к информации, хранящейся в компьютере;
- 2) ввод в программное обеспечение «логических бомб», которые срабатывают при выполнении определенных условий и частично или полностью выводят из строя компьютерную систему;
- 3) разработка и распространение компьютерных вирусов;
- 4) преступная небрежность в разработке, изготовлении и эксплуатации программно-вычислительных комплексов, приведшая к тяжким последствиям;
- 5) подделка компьютерной информации;
- 6) хищение компьютерной информации.

Адвокат: Хакерами просто пугают людей. Знаете, как ограбить банк с помощью кувалды и ноутбука?

Судья: Нет!

Адвокат: Очень просто! Подходите к банкомату, разбиваете кувалдой вдребезги, забираете деньги и уходите. Зачем же тогда ноутбук, спросите? Отвечаю! Какой же хакер без ноутбука.

Судья: Делаю вам замечание! Попрошу не отвлекаться от сути дела!

Прокурор: Ваша честь! Прошу вызвать следующего свидетеля обвинения!

Свидетель обвинения: Клянусь говорить правду и только правду!

Длительная работа за компьютером негативно сказывается на многих функциях нашего организма. И, в первую очередь, на высшей нервной деятельности. И если зрение, слух могут испортиться посредством клавиатуры, «мыши» или монитора, то на психику в первую очередь влияют более, так сказать, виртуальные вещи – игры и интернет. Это маниакальная зависимость от интернета или от игр. Людям, проживающим свою жизнь в интернете зачастую необходима социальная поддержка, у них большие трудности в общении, они испытывают неудовлетворенность, низкую самооценку, закомплексованность, застенчивость и т.п.

Адвокат: Я протестую! Есть и положительные примеры воздействия КОМПЬЮТЕРА. Позвольте вызвать свидетеля защиты – геймера.

Судья: Вызывается свидетель защиты!

Геймер: Клянусь говорить правду и только правду!

Эксперименты показали, что люди страдающие арахнофобией, акрофобией и клаустрофобией могут значительно улучшить свое самочувствие после игры в компьютерные игры. В ходе эксперимента больные арахнофобией играли в игру Half–Life, где им противостояли многочисленные пауки, а больные акрофобией и клаустрофобией – в игру Unreal Tournament, где персонажу приходилось вести сражения в высотных зданиях и тесных лабиринтах разрушенного войной мегаполиса. После сеанса игры состояние больных значительно улучшилось.

Адвокат: Прошу вызвать свидетеля защиты.

Судья: Вызывается свидетель защиты!

Свидетель защиты: Клянусь говорить правду и только правду!

Компьютеры уже давно используются в медицине. Многие современные методы диагностики базируются на компьютерных технологиях. Такие способы обследования, как УЗИ или компьютерная томография, вообще немыслимы без компьютера. Но и в более старые методы обследования и диагностики компьютеры вторгаются все более активно. Кардиограмма и анализы крови, исследование глазного дна и состояния зубов – трудно сейчас найти область медицины, в которой компьютеры не применялись бы все более и более активно.

Прокурор: Да, да! Используется в медицине! А сам аллергию вызывает! Прошу вызвать свидетеля обвинения – аллергика.

Судья: Вызывается свидетель обвинения – аллергик

Аллергик: Может ли компьютер вызывать аллергию?

Компьютер является довольно серьезным источником ряда аллергенов. Вам приходилось работать на новом, только что купленном компьютере? Наверняка вы запомнили исходящий от него специфический запах. Еще один источник аллергенов – принтер, а точнее – порошок (или чернила), с помощью которых собственно и происходит печать.

Кроме того, в компьютере и вокруг него много мест, где скапливается пыль и грязь, размножаются микробы и грибки.

Адвокат: Я протестую! Основными способами профилактики аллергии «на компьютер» являются: поддержание чистоты и порядка на рабочем месте, а также укрепление иммунной системы.

Прокурор: А все эти словечки: комп, винт, мак, мать, стратегия, ролевик, струйник, тах, хард драйв, коннектиться, юзер, кликать, зазипованный, смайл! Невозможно понять на каком языке разговаривают!

Адвокат: Я протестую!

Судья: Протест отклонен! Обвиняемый, отвечайте на вопрос прокурора!

Компьютер: Очень просто объяснить возникновение и частое употребление коротких слов – это трансформация какого-нибудь термина, как правило, большого по объему или трудно произносимого. Например: компьютер – комп, винчестер – винт.

Заключение

Активное и динамичное развитие информационных технологий требует перестройки учебного процесса, использования инновационных подходов к образованию.

Многолетний опыт работы в школе показал, что в развитии интереса к предмету нельзя полагаться только на содержание изучаемого материала. Если учащиеся не вовлечены в активную деятельность, то любой содержательный материал вызовет у них лишь созерцательный интерес к предмету, который не будет познавательным интересом.

Для того чтобы разбудить в школьниках активную деятельность, им нужно предложить решить проблему интересную и значимую, организовать деятельность, направленную на получение результата (продукта), что позволит школьникам перейти от усвоения готовых знаний к их осознанному приобретению. Внедрение в учебный процесс таких задач создает условие для развития творческих качеств личности школьников, тех психических предпосылок творческого труда, без которых соответствующая деятельность была бы невозможной.

Так же в процессе обучения школьники приучаются к длительному напряжению и значительным интеллектуальным нагрузкам, к терпению, к умению доводить дело до конца, к привычке работать в полную силу, а не с минимумом затрат, к умению отстаивать свою точку зрения.

Это и есть первые шаги к достижению жизненного успеха, социальной компетентности, конкурентоспособности, социального самоопределения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Агеева И.Д., Занимательные материалы по информатике и математике: методическое пособие. – М.: Творческий центр “Сфера”.-2005
2. А.А. Дуванов, электронное пособие “Ребусы”, Роботландия+.
3. Газеты “Информатика”, 2004 – 2007 г.
4. Журналы “Информатика и образование”, 2000 - 2007 г.
5. Вербицкий А.А. Активное обучение в школе: контекстный подход. М., 1991.
6. Платонова Т.А. Роль мотивации в познавательной активности//Активность личности в обучении. Сборник научных трудов. М., 2001 г.
7. Ушинский К.Д. Собрание сочинений Т. 2.
8. Лапчик М.П. Введение в теорию и методику обучения информатике: Учебное пособие для студентов педагогических вузов. - Омск, издательство ОмГПУ, 2000 г.
9. Информатизация общего среднего образования: Научно-методическое пособие /Под ред. Д.Ш.Матроса.- М.: Педагогическое общество России, 2004 г.
10. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров/Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; Под ред. Е.С. Полат. - М.: Издательский центр “Академия”, 2003 г.
11. Развитие познавательного интереса на уроках информатики в процессе решения разноплановых задач Сурко М.В.

