

**муниципальное казённое общеобразовательное учреждение «Средняя  
общеобразовательная школа №1» имени Героя Советского Союза Шелаева  
Антон Стефановича города Кирова Калужской области**

Методическая разработка итогового занятия по информатике  
в 8 классе в игровой форме конкурса  
Тема урока: По страницам информатики

Разработала:  
учитель информатики  
Демченко Светлана Александровна

2023 г.

## **Цели урока:**

### *Дидактические:*

- Повторить, закрепить и углубить знания учащихся, полученные ими на уроках информатики.

### *Воспитательные:*

- Научить ребят работать в группах, обратив особое внимание на вопросы взаимопомощи, контроля и самоконтроля. Работая в группах, дети учатся отстаивать свою точку зрения, распределять задания между участниками группы в соответствии со способностями каждого.

## **Требования к знаниям и умениям учащихся.**

*Учащиеся должны иметь представление о следующих понятиях, программах и устройствах:*

- измерение информации;
- объём информации;
- кодирование информации с помощью азбуки Морзе;
- двоичное кодирование;
- множество однотипных объектов;
- лишний элемент множества;
- текстовый редактор;
- графический редактор;
- копирование текста или рисунка;
- редактирование текста;
- принтер.

*Учащиеся должны уметь:*

- решать задачи на определение количества информации;
- переводить число из одной системы счисления в другую;
- декодировать сообщение;
- определить лишний элемент в однотипном множестве;
- считать файл с диска. Записать файл на диск;
- отредактировать текст;
- отформатировать фрагмент текста;
- создать растровый рисунок;
- скопировать фрагмент рисунка;
- добавить надпись к рисунку;
- распечатать документ на принтере.

## **Оборудование урока:**

*наглядные пособия:*

- двоичная кодировочная таблица;
- кодовая таблица «Азбука Морзе»;

*раздаточный материал:*

- карточки-эмблемы экипажей – для каждого экипажа следует подготовить 1 большую карточку, которую необходимо установить на рабочем столе экипажа, и 3 маленькие (в данном описании предполагается, что вся группа состоит из 12 человек, которые будут разделены на 4 экипажа по 3 человека), причём на одной из них должна быть дополнительная надпись «Капитан экипажа»;

- 4 карточки с маршрутными листами для каждого экипажа;
- 4 карточки с заданиями;
- сводная ведомость оценок для работы жюри;

*технические средства обучения (ТСО):*

- компьютеры;

- принтер;
- оснащение ТСО:*
- файлы с заданием ram.doc;
  - текстовый редактор Microsoft Word;
  - графический редактор Paint.

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний, умений и навыков.

**Форма проведения урока:** игровая – конкурс экипажей. Конкурсная форма построения урока позволяет в большей степени сконцентрировать и активизировать внимание учащихся, выступает в роли дополнительного стимула учебной деятельности.

**Варианты проведения урока:**

- урок с привлечением гостей (учителей информатики) к проведению урока;
- учитель проводит урок без посторонних людей.

**Мотивация познавательной деятельности учащихся.**

Следует рассказать учащимся о практической значимости материала этой темы, в частности о необходимости владения:

- текстовым и графическим редакторами для представления информации с помощью компьютера;
- принтером для вывода текстовой и графической информации на бумагу.

**План урока:**

1. Формирование экипажей.
2. Выполнение каждым экипажем заданий маршрутного листа.
3. Подведение итогов и выставление оценок.

**Ход урока**

### 1. Формирование экипажей

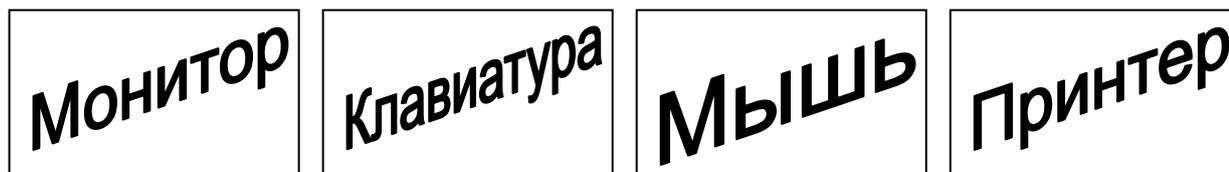
*Учитель:* Сегодня, ребята, мы с вами отправимся в путешествие в мир компьютеров и компьютерных программ, но для этого нам надо сформировать команды-экипажи, которые станут соревноваться между собой, выполняя задания и получая баллы за каждое из них. Для того чтобы определить, членом какого экипажа станет каждый из вас, я предлагаю вам решить задачу.

**Задача отборочного тура.**

В одном из эпизодов романа А. Дюма «Три мушкетёра» королева отправила письмо герцогу Бекингэму. Для выполнения задания по доставке письма в качестве гонца был выбран отважный д'Артаньян, которому помогали три друга мушкетёра: Атос, Портос и Арамис. В том, чтобы письмо не дошло до адресата, были заинтересованы многие персонажи романа. Поэтому это письмо было написано буквами из 64-х символьного алфавита и содержало 20 символов. Какой объём информации оно несёт?

Правильность выполнения задания проверяют члены жюри.

Каждому ученику, выполнившему задание, выдаётся карточка-эмблема его экипажа.



Для получения *равноценных* экипажей рекомендуется формировать их следующим образом: экипаж «Монитор» - ученики, выполнившие задание первым (становится капитаном экипажа), восьмым, десятым;

экипаж «Клавиатура» - ученики, выполнившие задание вторым (капитан экипажа), шестым, одиннадцатым;

экипаж «Мышь» - ученики, выполнившие задание третьим (капитан экипажа), пятым, двенадцатым;

экипаж «Принтер» - ученики, выполнившие задание четвёртым (капитан экипажа), седьмым, девятым.

**Дополнительное задание для капитанов экипажей.**

Рассказать об устройстве, изображённом на карточке-эмблеме экипажа, его назначении.

За правильный ответ начисляются дополнительные баллы, которые выставляются в сводную ведомость.

**Сводная ведомость.**

Экипаж	Баллы за выполнение заданий							Всего
	Задание капитанов	A1	A2	A3	Б1	Б2	Б3	
Монитор								
Принтер								
Клавиатура								
Мышь								

Сформированные экипажи занимают места за своими столами.

**2. Выполнение каждым экипажем заданий маршрутного листа**

Капитаны экипажей получают маршрутные листы.

**Маршрутные листы экипажей**

**Маршрутный лист экипажа «Монитор»**

Задания:

Баллы:

А	Переведи число	Нарисуй картинку	Расшифруй сообщение
Б	Поздравление	Исправь ошибки	Что лишнее?
	1	2	3

А			
Б			
	1	2	3

Маршрут: Б1, А2, Б3, Б2, А1, А3

Дополнительный балл капитана:

\_\_\_\_\_

### Маршрутный лист экипажа «Принтер»

Задания:

Баллы:

А	Переведи число	Нарисуй картинку	Расшифруй сообщение
Б	Поздравлен ие	Исправь ошибки	Что лишнее?
	1	2	3

А			
Б			
	1	2	3

Маршрут: Б2, А3, Б1, А2, Б3, А1

Дополнительный балл капитана:

\_\_\_\_\_

### Маршрутный лист экипажа «Клавиатура»

Задания:

Баллы:

А	Переведи число	Нарисуй картинку	Расшифруй сообщение
Б	Поздравлен ие	Исправь ошибки	Что лишнее?
	1	2	3

А			
Б			
	1	2	3

Маршрут: А2, Б2, А1, А3, Б1, Б3

Дополнительный балл капитана:

\_\_\_\_\_

### Маршрутный лист экипажа «Мышь»

Задания:

Баллы:

А	Переведи число	Нарисуй картинку	Расшифруй сообщение
Б	Поздравлен ие	Исправь ошибки	Что лишнее?
	1	2	3

А			
Б			
	1	2	3

Маршрут: А1, Б3, А3, Б1, Б2, А2

Дополнительный балл капитана:

\_\_\_\_\_

## Задания маршрутного листа



### «Поздравление»

С помощью программы Microsoft Word напишите поздравление с Днём рождения Информашке. Для этого выполните следующее:

1. Запустите программу Microsoft Word.
2. Наберите текст поздравления в следующей форме:

Дорогой Информашка!

Поздравляем тебя с Днём рождения! Нам очень нравится изучать предмет «Информатика». Надеемся, что на страницах твоих учебников мы найдём очень много интересного и полезного. Желаем тебе больших успехов и процветания.

Твои ученики

3. Пригласите жюри для проверки.



### «Исправь ошибки»

Выполните следующее:

1. В папке «Мои документы» найдите файл ram.doc.
2. Откройте этот файл.
3. Исправьте ошибки.
4. Заголовок выровняйте по центру.
5. Отформатируйте текст.
6. Пригласите жюри для проверки.

*Рекомендации для учителя по подготовке данного задания.*

Установите файл ram.doc в папку «Мои документы».

### Содержание файла-задания:

Память.

Память компьютера предназначена для хранения информации. Человек запоминает любимые стихи, правила умножения чисел столбиком и многое другое. Всё это хранит его память, но те же сведения могут храниться и в памяти компьютера.

### Содержание файла-эталона:

Память.

Память компьютера предназначена для хранения информации. Человек запоминает любимые стихи, правила умножения чисел столбиком и многое другое. Всё это хранит его память, но те же сведения могут храниться и в памяти компьютера.



### «Нарисуй картинку»

Выполните следующий алгоритм:

1. Запустите программу Paint.

2. Нарисуйте цветок:

- серединку цветка нарисуйте с помощью инструмента Эллипс, закрасьте любым цветом;
- лепестки цветка нарисуйте с помощью инструмента Распылитель;
- стебелек цветка нарисуйте с помощью инструмента Линия, цвет и толщину линии

выберите самостоятельно;

- листик цветка нарисуйте с помощью инструмента Кривая, закрасьте.

В результате вы должны получить похожий рисунок

3. Выделите нарисованный цветок с помощью инструмента

**Выделение**, скопируйте выделенный фрагмент командой **Правка, Копировать**.

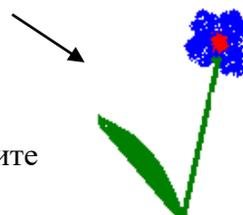
4. Вставьте фрагмент командой **Правка, Вставить**; расположите рисунок на листе.

5. Можно повернуть цветок с помощью команды **Рисунок, Отрази**

6. Расположите несколько цветков на листе.

7. Подпишите ваш рисунок с помощью инструмента **Надпись**.

Рисунок готов.



8. Сохраните полученный рисунок на рабочем столе в файле ris.gif.

9. Пригласите жюри для проверки.



### «Что лишнее?»

- 1) килобайт, бит, байт, мегабит;
- 2) монитор, принтер, клавиатура, плоттер;
- 3) CD-ROM, DVD-ROM, CD-R;
- 4) тачпад, мышь, драйвер, трекбол, джойстик;
- 5) ЭВМ, РС, TV;
- 6) процессор, ОЗУ, дисковод, экран, материнская плата;
- 7) I, L, D, H, V;
- 8) сортировка, хранение, передача, обработка;
- 9) клавиатура, монитор, модем, сканер.



### «Расшифруй сообщение»

1. Расшифруйте сообщение и запишите ответ.

11000100 11101011 11101000 11101101 11100000  
11110001 11101011 11101110 11100010 11100000 10010111  
11101100 11100101 11110000 11100000

2. Расшифруйте сообщение и запишите ответ.

1 слово:

2 слово:

### **«Переведи число»**

1. Перевести целые числа из десятичной системы счисления в двоичную:

76, 89, 65

3. Перевести двоичные числа в десятичную систему счисления:

1010101, 1111000, 1100011

Каждый экипаж выполняет задания в соответствии с указанным маршрутом. Капитан организует работу своего экипажа и докладывает членам жюри о выполнении каждого задания.

Жюри проверяет правильность выполнения задания и выставляет оценку в маршрутный лист (от 0 до 5 баллов). По каждому заданию следует задать дополнительный вопрос (от 0,5 до 1,5 баллов).

Учитель оказывает необходимую помощь учащимся при выполнении заданий и руководит общим ходом урока.

### **4. Подведение итогов и выставление оценок.**

Каждый экипаж должен выполнить от 4 до 6 заданий (на усмотрение учителя).

Жюри подводит итоги выполнения заданий, и учитель выписывает на доске сводную ведомость.

В зависимости от набранных экипажами баллов следует установить такие границы оценок, чтобы оценка «5» была выставлена двум или трём экипажам, набравшим наибольшее число баллов. Оставшимся экипажам выставляется оценка «4». На этом занятии не рекомендуется ставить оценку «3».