

# Методическая разработка урока информатики "Своя игра" для учеников 5 класса

## Цели урока:

- Повторение и контроль всех знаний, полученных в течение учебного года.
- Воспитание ответственности, коллективизма, уважительного отношения к мнению партнера, формирование навыков делового взаимодействия и принятия групповых решений.
- Побудить интерес к изучению информатики.

## Задачи урока:

### *Обучающие:*

- обобщение и систематизация знаний, умений и навыков, полученных учащимися при изучении данных тем;

### *Развивающие:*

- развитие внимания, памяти, логического мышления;
- развитие воображения;

### *Воспитательные:*

- научить ребят работать в группах. Работая в группах, дети учатся отстаивать свою точку зрения, распределять задания между участниками группы в соответствии со способностями каждого.
- повышение интереса к изучаемому предмету;

**Тип урока:** урок обобщения, систематизации и контроля знаний, урок с применением игровых технологий.

**Форма проведения урока:** урок-игра. Конкурсная форма построения урока позволяет в большей степени сконцентрировать и активизировать внимание учащихся, выступает в роли дополнительного стимула учебной деятельности.

**Время проведения:** одинарный урок.

**Технология:** личностно-ориентированная, игровая.

**Возраст учащихся:** 5 класс.

## Оборудование урока:

### *Раздаточный материал:*

- карточка участника;
- карточки-эмблемы команд – для каждой команды следует подготовить 1 большую карточку, которую необходимо установить на рабочем столе;

*Технические средства обучения (ТСО):*

- компьютер, мультимедийный проектор.

### План урока

№ п/п	Название этапа урока	Время, мин	Методические приемы
1	Организационный момент. Формирование команд.  Мотивационное начало	5	Приветствие  Постановка цели урока
2	Игра “Своя игра”	30	Использование занимательных элементов.  Физкультминутка.
3	Подведение итогов урока	5	Анализ работы учащихся на уроке, поощрение победителей

### Ход урока

#### 1. Организационный момент.

Перед началом урока ученикам раздаются карточки участника.

Карточка участника
ФИ _____
Название команды (1) _____
Что вызвало трудности при выполнении задания: _____ _____ _____
Понравился ли тебе урок?

В строке “Название команды” заранее вписывается “1”/“2”. Это позволит разделить ребят по группам. Название команды ребята придумывают сами.

В карточке заполняется фамилия, имя участника, и она откладывается до конца урока.

**Учитель:** Урок проходит по правилам телевизионной игры “Своя игра”. Учащиеся делятся на две команды.

Игра состоит из одного раунда:

**1.Игрокам предоставляются 4 темы:** на каждую из которых по 6 вопросов. Команды выбирают задание по очереди. Участники должны посоветоваться и определить тему, номер вопроса (*не забывая при этом фиксировать ранее выбранные вопросы во избежание повторения заданий*). Правильный ответ оценивается в количество выбранных баллов.

В каждой теме присутствует т *Вопрос – Аукцион*. Обоим командам предоставляется возможность увеличить количество набранных баллов и *Вопрос – Кот в мешке*. Команда обязана уступить право отвечать на данный вопрос другой команде с потерей хода.

Цена вопроса определяется командой (*максимальное значение – набранные балы, фиксируется на листе*). Ответы на вопрос записываются на лист и сдаются учителю. В случае правильного ответа баллы увеличиваются на цену вопроса, если ответ неверный – уменьшаются. Далее право выбора вопроса определяется очередностью.

**2. Игра “Своя игра”.** Проведение игры сопровождается показом презентации. Вопросы озвучивает учитель. Во время игры проводится “*музыкальная пауза*” – физкультминутка.

### **3. Подведение итогов.**

**Учитель:** Вы удачно прошли все испытания конкурсами.

Команда, победившая в игре, учитывая правила проведения, получает оценку “отлично”. Оставшимся участникам выставляется – “хорошо”.

Ученикам предлагается заполнить до конца карточку участника: ответить на вопросы.

*“Что вызвало трудности при выполнении заданий”.*

**Учитель:** А теперь оцените свою работу на уроке, используя смайлики.

Смайлик – это картинка, составленная из букв и специальных знаков, которая выражает какое-то чувство или настроение. Смайлики вы можете употреблять и в записках, которые пишете своим друзьям. Большинство из смайликов – это изображение глаз или маленьких рожниц. Чтобы рассмотреть эти рожницы, нужно повернуть голову набок.

Оцените урок: Понравился ли тебе урок в форме игры или ты предпочитаешь обычный традиционный урок.

Радостное                      лицо                      –                      Да,                      понравился;  
Грустное лицо – Нет.

### **Литература:**

1. Макарова Н.В.. Информатика: Учебник для 5 класса / Н.В. Макарова. – 2-е изд., испр. – Питер (начальный курс), 2006. – 158 с.: ил.
2. Макарова Н.В Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса. / Макарова Н.В. – 3-е изд., испр. И доп. –СПб. Питер (начальный уровень), 2012. – 48 с.: ил.