

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

открытого урока

Дисциплина: «Информатика»

Тема урока: «Мир информатики»

Тип урока: Урок-игра (повторение и обобщение знаний по предмету)

Специальность: 15.02.16 Технология машиностроения

Преподаватель: Клусова М.В

Цели урока:

Образовательные:

- обобщить и повторить полученные знания;
- повысить интерес к изучаемому предмету;
- произвести контроль уровня усвоения учебного материала.

Развивающие:

- развитие внимания, наблюдательности, памяти, творческого мышления;
- развитие умения анализировать и сравнивать;
- развитие интереса к изучаемому предмету.

Воспитательные:

- воспитание умения рационально организовывать свою работу;
- воспитание эстетики работы;
- воспитание уважения к окружающим людям.

Оборудование: мультимедийный проектор, персональный компьютер, презентация урока, раздаточный материал.

Ход урока

Преподаватель: Добрый день, ребята! 17 мая — Всемирный день информационного сообщества. 17 мая 1865 г. в Париже был основан International Telegraph Union (с 1932 г. – International Telecommunications Union). 27 марта 2006 г. Генеральная Ассамблея ООН приняла Резолюцию, в которой провозгласила 17 мая Всемирным Днем информационного сообщества. До 2006 года этот праздник отмечался как Международный день электросвязи или Всемирный день телекоммуникаций. Дело в том, что 17 мая 1865 года в Париже был основан международный Телеграфный союз.

Сегодня мы проведем игру «Мир информатики», чтобы увидеть, насколько хорошо вы знаете предмет.

Этап №1 «Разминка».

Преподаватель: На этом этапе урока преподаватель выдаёт карточки с вопросами из различных тем предмета, а команды должны ответить на них. Команда, ответившая правильно на все вопросы, получает 2 балла, команда, ответившая на часть вопросов – 1 балл.

Вопросы:

1. Какие технические изобретения были созданы на этапе третьей информационной революции? (эталон ответа: телефон, телеграф, радио)
2. Что являлось базовым элементом ЭВМ первого поколения? (эталон ответа: электронная лампа)
3. К какому виду программного обеспечения относиться операционная система? (эталон ответа: системному)
4. К какому информационному процессу можно отнести перевод текста с английского языка на русский? (эталон ответа: обработка информации)
5. Сколько символов можно закодировать с помощью 8-битной кодировки? (эталон ответа: 256)
6. Как называется память содержимое которой стирается после выключения компьютера? (эталон ответа: оперативная память)
7. Какую информацию содержат файлы с расширением GIF? (эталон ответа: графическую)
8. Как называется компьютер, предоставляющий свои вычислительные ресурсы другим компьютерам? (эталон ответа: сервер)
9. Назовите класс компьютерных вирусов, заражающих документы офисного пакета Microsoft Office? (эталон ответа: макровирусы)
10. Отличительной чертой какого поколения ЭВМ является использование голосового ввода команд и использование искусственного интеллекта? (эталон ответа: пятого)

Этап №2. «Анаграммы».

Преподаватель: На этом этапе урока необходимо решить анаграммы. Анаграммы – это головоломки, в которых переставляются буквы в словах.

Команда, правильно расшифровавшая все анаграммы, получает 2 балла, команда, разгадавшая только часть – 1 балл.

Анаграмма	Исходное слово
ретьюпомк	компьютер
вредайр	драйвер
демом	модем
лайф	файл
ротином	монитор
атексид	дискета
нирперт	принтер
чесвентир	винчестер
красен	сканер
локитайб	килобайт
аниш	шина
пямьта	память
уншаикни	наушники
мапромгра	программа
кипьлес	пиксель
реверс	сервер

Этап №3. «Эрудит»

Преподаватель: Задание для капитанов команд. На данном этапе урока капитанам команд необходимо решить 3 задачи. За каждую правильно решённую задачу команде даётся 1 балл.

Задача 1. Сканируется цветное изображение размером 10*10 см.

Разрешающая способность сканера 600 dpi и глубина цвета 32 бита. Какой информационный объем будет иметь полученный графический файл. Ответ выразите в мегабайтах. (Ответ: 21 Мб);

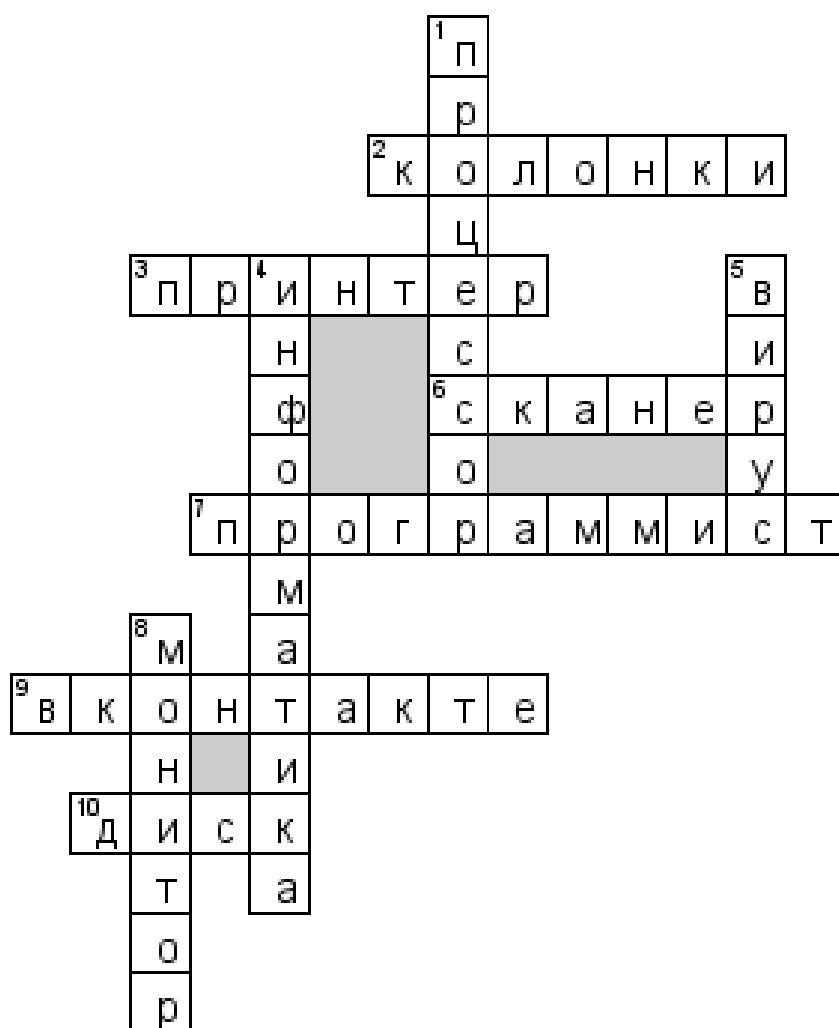
Задача 2. Достаточно ли видеопамати объемом 256 Кбайт для работы монитора в режиме 640*480 и палитрой из 16 цветов? (Ответ: достаточно);

Задача 3. Какой объем памяти требуется для хранения цифрового аудиофайла с записью звука высокого качества при условии, что время звучания составляет 3 минуты. (Высокое качество звучания достигается при частоте дискретизации 44,1КГц и разрядности аудиоадаптера, равной 16.) Ответ выразите в мегабайтах. (Ответ: 15,1 Мб).

Этап №4. «Кроссворды»

Преподаватель: Каждая команда получает распечатку с кроссвордом.

Команда, которая правильно разгадавшая весь кроссворд получает 2 балла, в случае допущения ошибок или пропуска слов – 1 балл.



По горизонтали

2. Устройство для воспроизведения звука

3. Это устройство печати цифровой информации на твёрдый носитель, обычно на бумагу

6. Устройство, которое анализируя изображение или текст на бумаге, создаёт его цифровую копию
7. Специалист, занимающийся написанием и корректировкой программ для компьютеров
9. Российская социальная сеть
10. Оптическое приспособление для хранения компьютерных данных и программ.

По вертикали

1. Интегральная схема, исполняющая машинные инструкции (код программ), главная часть аппаратного обеспечения компьютера
4. Это наука о вычислении, вычислительных машинах, хранении и обработке информации
5. Вредоносная программа, которая воспроизводит саму себя и тем самым распространяется
8. Это устройство с экраном, которое служит для отображения текстовой и графической информации.

Этап №5. «Ребусы»

Преподаватель: Каждая команда получает распечатку с ребусами. Команда, которая правильно разгадала все ребусы получает 2 балла, в случае допущения ошибок – 1 балл.



Ответ: КУРСОР



Ответ: КЛАВИАТУРА



Ответ: ПРОГРАММИСТ



Ответ: СКАНЕР



Ответ: ДИСКОВОД



Ответ: ВИНЧЕСТЕР

Этап №6. Слова

Преподаватель: Задание для капитанов команд. На данном этапе капитанам команд необходимо к каждому слову из списка подобрать правильную пару. За правильно выполненное задание команда получает 2 балла, в случае допущения ошибок – 1 балл.

язык	линейный
система	логики
периферийные	память
загрузочный	текстовый
логическая	истинности
законы	модуль
оперативная	счисления
алгебра	устройства
тактовая	программирования
редактор	де-Моргана
алгоритм	операция
таблица	частота

Результат:

язык программирования

система счисления

периферийные устройства

загрузочный модуль

логическая операция

законы де-Моргана

оперативная память

алгебра логики

тактыая частота

редактор текстовый

алгоритм линейный

таблица истинности

Этап №7. Подведение итогов урока. Награждение команд.