«Итоговое повторение»

***Тема урока***: «Повторим-ка!»

***Тип урока***: урок-соревнование

***Цели урока***:

Закрепить умения решать задачи разных типов.

Выявить уровень усвоения полученных знаний и умений учащихся

Создать условия для самостоятельного применения знаний и умений.

***Задачи урока:***

Обучающие:

способствовать повторению и обобщению изученного материала

обеспечить коррекцию знаний и умений

Развивающие:

способствовать развитию мыслительной деятельности, познавательных и коммуникативных умений, навыков работы в группе

способствовать развитию у школьников умений осуществлять самоконтроль и самооценку учебной деятельности

Воспитывающие:

способствовать воспитанию культуры труда, чувство соперничества, стремления к победе, умения работать в команде

способствовать воспитанию положительного отношения к знаниям

***Оборудование***:

Персональные компьютеры

Мультимедийный проектор

Раздаточный материал для выполнения заданий и рефлексии.

***Список литературы***:

Л. Л. Босова. Информатика: Учебник для 5 класса, - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.

 Л. Л. Босова. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса, -  5-е изд., испр.-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

Л. Л. Босова, А. Ю. Босова.  Уроки информатики в 5-6 классах: Методическое пособие -3-е изд., испр. -  М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

Л.А.Анеликова. Алгоритмика в теории и практике.- М.: Солон-пресс, 2007

***Структура  урока:***

|  |  |
| --- | --- |
| I.       Организационный момент. | (2 мин.) |

|  |  |
| --- | --- |
| II.      Представление и приветствия команд. | (6 мин.) |

|  |  |
| --- | --- |
| III.    Выдача путевых листов | (2 мин.) |

|  |  |
| --- | --- |
| IV.    Прохождение этапов | (30 мин.) |

|  |  |
| --- | --- |
| V.     Подведение итогов. | (5 мин.) |

***Подготовка к уроку:***

Начинается за неделю до его проведения. Класс разбивается на команды. В каждой – по 5 учеников. Каждая команда выбирает капитана и одного представителя в экспертную комиссию. Эксперты во время урока будут вместе с учителем анализировать и оценивать работу команд, поэтому они должны сами очень хорошо разбираться в изученном материале, быть объективными. Ученикам выдаются темы для повторения. Для подготовки к уроку учитель рекомендует ученикам использовать учебники, учебные пособия, справочную литературу, задачники. Во время подготовки к уроку ученики получают индивидуальные консультации. Учащиеся дают название команде и краткий девиз (возможно, эмблему команды). Приготовленные презентации для представления команд заранее устанавливаются на компьютер с мультимедийной установкой.

***Таблица деятельности:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наглядная информация | Деятельность учителя | Деятельность учащихся | Время |

|  |
| --- |
| ***Организационный этап*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| На доске – тема и эпиграф, таблица прохождения этапов | Приветствует учеников.  Объясняет задачи и хода урока, вступительное слово | Приветствуют учителя.  Задают вопросы при необходимости. | 2 мин |

|  |
| --- |
| ***Приветствие команд*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Использование мультимедийных презентаций для представления команд | Следит за регламентом, делает краткие выводы | Показывают выполнение домашнего задания.  Экспертная комиссия подводит первые итоги. | 6 мин. |

|  |
| --- |
| ***Получение путевых листов.*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Путевые листы | Объясняет правила прохождения этапов. Следит за регламентом и дисциплиной | Получают путевые листы. Экспертная комиссия оглашает результаты представления команд. | 2 мин |

|  |
| --- |
| ***Прохождение этапов*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| На доске – тема и эпиграф, таблица прохождения этапов.  Карточки с заданиями | Следит за выполнением заданий, фиксирует деятельность каждого учащегося, ошибки и пробелы в знаниях и умениях, особое внимание уделяет слабым ученикам, при необходимости корректирует выполнение заданий | Выполняют задания, сдают членам экспертной группы, получают подсказки для выполнения итогового задания (в зависимости от правильности выполнения заданий). Экспертная комиссия проверяет правильность выполнения заданий и выдает подсказки для итогового задания. | 30 мин |

|  |
| --- |
| ***Подведение итогов.*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| На доске: заполненная таблица прохождения этапов. | Благодарит учащихся за работу на уроке. Подводит итоги урока, дает оценку деятельности учащихся.  Учитель отмечает наиболее активных участников соревнования, даёт рекомендации на будущее. | Экспертная комиссия подводит общий итог и называет команду-победительницу.  Каждый ученик за работу на уроке получает оценку. | 5 мин |

***Ход урока:***

1. Приветствие. Вступительное слово учителя.

Близится к концу учебный год. Мы с вами многому научились. Какие темы мы проходили?  (Ответы учащихся).

На уроке вы продолжите работу над этими темами, покажите как вы умеете логично и быстро мыслить, проявлять сообразительность.

По ходу урока командам предстоит выполнить несколько заданий, качество выполнения которых будет фиксироваться экспертами. При подведении итогов эксперты назовут команду – победительницу. Каждый за работу на уроке получит оценку.

Дома следует повторить параграфы 1.1, 1.2 и 1.4, решить задачи  из РТ: № 32 35 стр. 25-27. (Домашнее задание ученики записывают в дневники)

Давайте проверим свои знания! Предлагаю необычный урок. Урок-соревнование.  У нас есть три команды. Есть капитаны команд. Есть экспертная группа, которая выступит в роли судей. Надеюсь, дома вы повторили заданные темы. Все готово. Можно начинать.

Экспертов прошу занять свои места. Командам приготовиться. Начинаем соревнование.

2.  Представление команд.

Команды представляют название, капитана, девиз и эмблему. Экспертная комиссия выставляет баллы от 1 до 3. На экране – критерии:

1 балл – представлено название, выбран девиз, нет эмблемы.

2 балла - представлено название, выбран девиз, эмблема не соответствует названию и девизу.

3 балла - представлено название, выбран девиз, эмблема соответствует названию и девизу.

3.  Выдача путевых листов.

Капитаны получают листы с алгоритмами прохождения этапов (образец - в приложении). Учитель объясняет правила прохождения этапов. Объясняет, что за каждое правильно выполненное задание команда получает подсказку для выполнения итогового задания. В итоге ученики должны с помощью подсказок написать программу для создания графического изображения на языке программирования QBASIC.

Цель подсказок – сокращение времени написания программы: учащимся предлагаются заданные координаты (например, центра окружности). Правила написание программы и ее синтаксис учащиеся соблюдают самостоятельно. Причем, если школьники не получили какую-либо подсказку, у них есть возможность самостоятельно рассчитать нужные координаты и выполнить итоговое задание.

4.   Прохождение этапов.

Первое задание выдается вместе с путевым листом. На выполнение  заданий отводится ограниченное время:

   1 задание – 3 минуты

   2 задание -  5 минут

   3 задание -  3 минуты.

Задания построены таким образом, чтобы каждый участник команды выполнил свою часть задания. По окончанию работы капитан выполняет правильность выполнения и сдает бланк с результатами в экспертную группу и получает новое задание. Экспертная группа проверяет правильность выполнения, заносит результат в таблицу прохождения этапов и выдает подсказку команде, если задание решено правильно (или команда набрала 1-2 балла).

Шкала оценивания:

1 задание:

 2 балла – задание решено верно

 1 балл -    правильно ответили на 2 из 3 вопросов

 0 баллов – правильно ответили только на один вопрос.

2 задание:

2 балла  – задание решено верно

1 балл  -    допустили одну ошибку

0 баллов – не выполнили задание

3 задание:

2 балла  – задание решено верно

1 балл  -    допустили одну ошибку

0 баллов – не выполнили задание

***Задание 1 (тест).***

Вариант 1.

1. Укажите недостающее понятие: *Художник – холст = компьютер - …*

сканер

клавиатура

монитор

процессор

2.  Сколько битов содержится в 2 байтах?

8 битов

16 битов

2048 битов

1024 бита

3.   Вы открыли папку с компьютерной игрой Tetris и увидели там несколько файлов:

Tetris. avi

Tetris. com

Tetris. bmp

Tetris. txt

Tetris. wav.

Укажите, какой файл вы откроете, чтобы прочесть инструкцию к игре.

Вариант 2.

1.  Укажите недостающее понятие: *Человек – мозг = компьютер - …*

системный блок

клавиатура

монитор

процессор

2.  2 Кбайт – это:

2000 битов

8 битов

2048 битов

2048 байтов

3.  Вы открыли папку с компьютерной игрой Tetris и увидели там несколько файлов:

Tetris. avi

Tetris. com

Tetris. bmp

Tetris. txt

Tetris. wav.

Укажите, какой файл вы откроете, чтобы прослушать музыкальное сопровождение к игре.

Вариант 3.

1. Укажите недостающее понятие: *Человек – записная книжка = компьютер - …*

оперативная память

долговременная память

монитор

процессор

2.  В сообщении 1 символ в сообщении кодируется 8 битами. Сколько байт в слове *школа*?

5 байт

8 байт

10 байт

40 байт

3.  Вы открыли папку с компьютерной игрой Tetris и увидели там несколько файлов:

Tetris. avi

Tetris. com

Tetris. bmp

Tetris. txt

Tetris. wav.

Укажите, какой файл вы откроете, чтобы посмотреть демонстрационный ролик к игре.

Вариант 4.

1.  Укажите недостающее понятие: *Компьютер – память = завод - …*

Цех

Склад

Офис

Проходная

2.  В сообщении 1 символ в сообщении кодируется 2 байтами. Сколько бит в слове *школа*?

5 бит

8 бит

10 бит

80 бит

3.  .  Вы открыли папку с компьютерной игрой Tetris и увидели там несколько файлов:

Tetris. avi

Tetris. com

Tetris. bmp

Tetris. txt

Tetris. wav.

Укажите, какой файл вы откроете, чтобы запустить игру.

***Задание 2.***

Вариант 1.

Дано черно-белое графическое изображение. Запишите его двоичный код. От двоичного кода перейдите к десятичному коду. Найдите сумму полученных десятичных чисел.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Изображение |  | Двоичный код |  | Десятичный код |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |  | 36 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Вариант 2.

Дано черно-белое графическое изображение. Запишите его двоичный код. От двоичного кода перейдите к десятичному коду. Найдите сумму полученных десятичных чисел.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Изображение |  | Двоичный код |  | Десятичный код |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | 16 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Вариант 3.

Дано черно-белое графическое изображение. Запишите его двоичный код. От двоичного кода перейдите к десятичному коду. Найдите сумму полученных десятичных чисел.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Изображение |  | Двоичный код |  | Десятичный код |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |  | 36 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Вариант 4.

Дано черно-белое графическое изображение. Запишите его двоичный код. От двоичного кода перейдите к десятичному коду. Найдите сумму полученных десятичных чисел.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Изображение |  | Двоичный код |  | Десятичный код |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |  | 33 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Задание 3.***

Вариант 1.

Исполнитель Робот движется по клетчатой доске. У Робота есть 4 команды перемещения:

*вверх*

*вниз*

*вправо*

*влево*

При выполнении любой из этих команд Робот перемещается на одну клетку вверх, вниз, вправо, влево соответственно. Робот выполнил программу:

*вправо*

*вверх*

*вправо*

*вверх*

*влево*

*влево*

Какое наименьшее количество команд должен выполнить Робот, чтобы вернуться в исходную точку?

Вариант 2.

Исполнитель Вычислитель выполняет две команды, которым присвоены номера:

*1. Прибавь 3*

*2. Вычти 2*

Первая команда прибавляет к числу число 3, вторая вычитает из числа число 2. Запишите

порядок команд в алгоритме получения из числа 11 числа15, указывая только номера команд.

Вариант 3.

Исполнитель Кузнечик прыгает вдоль числовой прямой на заданное число делений. Система команд исполнителя Кузнечик:

*Влево 4*

*Вправо 5*

При выполнении команды *Влево 4*  Кузнечик перемещается вдоль числовой прямой на 4 единицы влево. При выполнении команды *Вправо 5*  Кузнечик перемещается вдоль числовой прямой на 5 единицы вправо.

В настоящий момент Кузнечик находится в точке 7. В какой точке окажется Кузнечик после выполнения программы:

*Вправо 5*

*Влево 4*

*Вправо 5*

*Влево 4*

*Влево 4?*

Вариант 4.

Исполнитель Кузнечик прыгает вдоль числовой прямой на заданное число делений. Система команд исполнителя Кузнечик:

|  |  |
| --- | --- |
| Вправо < число> | Кузнечик прыгает на указанное число единиц вправо |

|  |  |
| --- | --- |
| Влево < число> | Кузнечик прыгает на указанное число единиц влево |

Кузнечик находится в точке 7. В какой точке он окажется после выполнения следующей программы:

*Вправо 4*

*Влево 8*

*Влево 1*

*Вправо 3*

*Вправо 5?*

После выполнения третьего задания учащиеся составляют программу для построения смайлика. Команда, выполнившая задание первой получает 3 балла, второй – 2 балл, третьей – 1 балл. Если задание не выполнено – 0 баллов. Время этапа – 10 минут. Та команда, которая справилась с заданием быстрее, может оформить смайлик по их желанию за дополнительные 2 балла (раскрасить, добавить какие-либо элементы).

***Подсказки:***

Подсказка 1 (Круг лица у смайлика). Нарисуйте окружность с центром в точке с координатами (x,y) и радиусом r (координаты центра и радиус окружности различны для команд)

Подсказка 2 (Глаза у смайлика). Нарисуйте окружность с центром в точке (х1, у1) и радиусом r1 и окружность с центром в точке (х2, у2) и радиусом r2.

Подсказка 3 (Рот у смайлика). Нарисуйте линию от точки (х1, у1) до точки (х2, у2).

4. Подведение итогов

Экспертная комиссия подводит общий итог и называет колонку-победительницу.

Учитель отмечает наиболее активных участников соревнования, даёт рекомендации на будущее. Каждый ученик за работу на уроке получает оценку.

Учитель просит оценить урок по 5-ти бальной шкале (бланки для рефлексии см. в приложении).

***Заключение***

Урок-соревнование проходит интересно, в деловой обстановке. Ученики проявляют активность и получают удовлетворение от работы.

Урок является насыщенным: за сравнительно небольшой промежуток времени (45 мин) удаётся не только повторить и обобщить изученный материал, но и провести работу по формированию умений учащихся применять знания для решения задач.

На уроке создаётся обстановка для делового общения учеников, обмена мнениями. У учеников формируются умения работать в группе, объяснять материал своим товарищам, анализировать и оценивать ответы друг друга, то есть им частично передаются функции учителя.

Проведение повторительно-обобщающих уроков в форме уроков-соревнований способствует развитию интереса к изучению информатики, навыков общения и работы в группе, логичности и самостоятельности мышления, сообразительности, соревновательности, навыков взаимоконтроля.

***Приложение 1 (бланк для рефлексии).***

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Оцените урок по 5-ти бальной шкале |  |

|  |
| --- |
| 2.  Какие моменты урока вызвали затруднения (по 5-ти бальной шкале): |

|  |  |
| --- | --- |
| - прочтение условия |  |

|  |  |
| --- | --- |
| - решение 1-го задания |  |

|  |  |
| --- | --- |
| - решение 2-го задания |  |

|  |  |
| --- | --- |
| - решение 3-го задания |  |

|  |  |
| --- | --- |
| - написание программы |  |

|  |  |
| --- | --- |
| - работа в группе |  |

***Приложение 2.***

конец

Исправьте программу

Устраивает изображение?

Получите результат

Напишите программу построения изображения, используя подсказки

Вы получили 1 или 2 балла?

Выполните задание 3

Получите подсказку № 3

Получите подсказку № 2

Вы получили 1 или 2 балла?

Выполните задание 2

Получите подсказку № 1

Вы получили 1 или 2 балла?

Выполните задание 1