

Урок-гра «Морський бій»

6 клас

О. С. Чорнобут, с. Малокатеринівка, Запорізький р-н, Запорізька обл.

Мета: закріплення навичок роботи з комп'ютером та основних пристроїв ПК;

навчальна: проконтролювати рівень засвоєння матеріалу з тем: «Призначення та будова комп'ютера», «Призначення клавіш», «Операційна система Windows»;

розвивальна:

- вдосконалення навичок самостійної роботи;
- розвиток уваги, орієнтованість на розв'язання конкретних проблем й одержання чітких відповідей на питання;
- перевага короткострокових варіантів роботи; робота в команді;

виховна:

- виховання пізнавальних потреб, інтересу до предмета;
- виховання дисциплінованості;
- контроль за ТБ, за правильною поставою.

Обладнання: комп'ютери; презентація уроку; гральне поле; таблиці для команд-учасниць; таблиця для обліку балів; пам'ятки для учнів; військові кашкети для капітанів команд.

Якщо людина не знає, до якої пристані вона прямує, для неї жоден вітер не буде попутним.

Сенека

ХІД УРОКУ

І. Організаційний момент

Учитель. Доброго дня! Ми з вами опанували ази комп'ютерної грамотності: вивчили основні пристрої комп'ютера, навчилися працювати з мишкою, друкувати текст, розглянули основи операційної системи. І сьогодні підіб'ємо перші підсумки нашої роботи. З цією метою здійснимо невелику подорож. Свій шлях будемо тримати до бухти Інформатика в океані Знань. Клас об'єднаємо у дві команди, які будуть розміщені на двох кораблях. Кожна команда повинна обрати собі капітана та підібрати назву кораблю.

Я бажаю вам цікавої подорожі й попутного вітру.

Учні об'єднуються у дві команди, добирають назви (Наприклад, «Супербайт», «Військово-морські хакери»). Обирають капітанів.

Поки команди розмірковують, прослухайте вірш про науку інформатику.

Інформатика — наука,
Про яку скажу вам так,
Що без неї не запустиш
ні ракети, ні літак.

Ось включаю я комп'ютер —
Загоряється екран,
Натискаю кнопку Enter —
І пірнаю в океан.

Інтернету шир безмежна
У комп'ютері сидить.
Треба швидкість тут шалену,
щоб цей космос облетить.

Поринаю з головою
Я в програми Word, Excel,
Ще й дзвіночка попрохаю
Не лунати цілий день.

Друзям всім своїм бажаю
Із комп'ютером дружить.
За плечима, я вважаю,
ці знання вже не носить.

Сформовано команди, обрано капітанів, отже, ми можемо вирушати в далекий путь.

Повідомлення правил гри

1. На полі вчителя розташовані кораблі двох кольорів, а також складені питання, що контролюють певну клітинку (рис. 1). Всі кораблі «однопалубні» (розміщені на одній клітинці).

6	☺	15	5	15	☹	10
5	5	☺	10	10	5	5
4	15	5	10	☹	10	15
3	☹	5	15	15	☺	10
2	10	5	☺	5	15	10
1	15	5	10	10	5	☹
	А	Б	В	Г	Д	Е

Рис. 1. Гральне поле вчителя

Кожна команда одержує табличку з розташуванням її кораблів (рис. 2). Координати «чужих» кораблів гравцям невідомі.

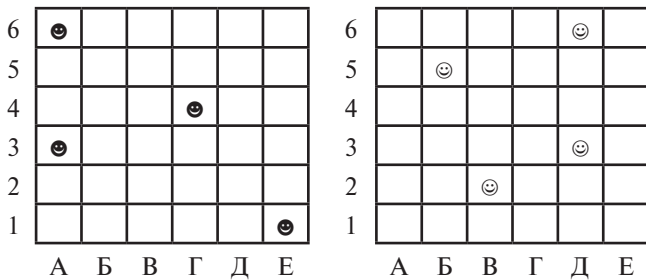


Рис. 2. Табличка з розташуванням кораблів для кожної команди

2. Команду, яка починає гру, визначає конкурс капітанів. Команда називає координати свого «пострілу». Якщо на відповідній клітинці є корабель, то ця команда одержує 15 балів і продовжує свої «постріли». Якщо в названій клітинці немає корабля, вчитель пропонує команді питання, яке зазначене в цій клітинці. У випадку правильної відповіді команда одержує відповідну кількість балів. За будь-якої відповіді хід переходить до команди-суперниці.

На обдумування команді дається від 30 с до 1 хв (для питань, складністю 5 і 10 балів) або 1–2 хв (для питань, складністю 15).

3. Набрані бали виводить на табло спеціально призначений учень.

Таблиця обліку набраних балів

Команда «Супербайт»	Команда «Військово-морські хакери»

4. Гра триває доти, поки всі кораблі однієї з команд будуть «потоплені». Перемагає та команда, яка набрала максимальну суму балів.

Якщо після «знищення» всіх кораблів неможливо остаточно визначити переможця або команди бажають продовжити гру з метою змінити результат «двобою», то командам пропонується «знешкодити» декілька мін. Міни не розташовуються на «полі бою». Міни — це питання (додаток), за правильну відповідь на які дається по два бали, а за неправильну — віднімається один бал або із гри виходить учасник, який дав неправильну відповідь.

II. Застосування вмінь та навичок

Учитель. З правилами ви ознайомилися, а тепер треба визначитися, яка команда першою розпочинатиме бій. Тож проведемо конкурс капітанів. Шановні

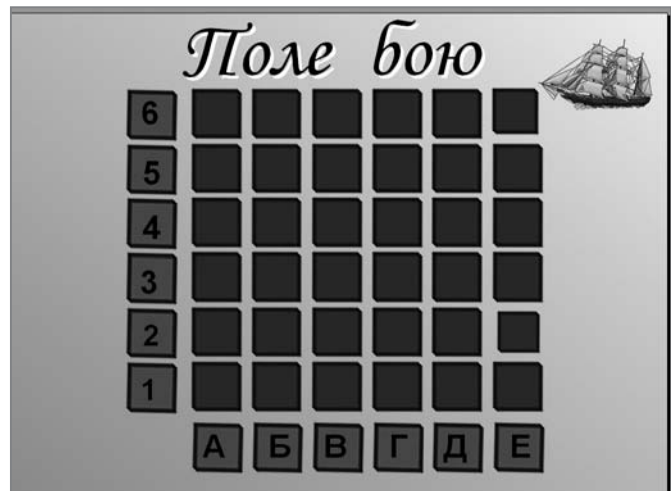
капітани, вам буде запропоновано ребус, який ви повинні розгадати за 1 хв. Хто з капітанів переможе, та команда й розпочинатиме гру.



Відповідь. Вінчестер.

Молодці! Можна розпочинати гру. Право першого пострілу надається команді «Супербайт».

На екран проектується «поле бою».



1. Питання, вартістю 5 балів

1) Видний він з усіх боків,
Куди миша — туди й він.
Може бути, не штрих, а стрілка
Там застрибає, як білка. (Покажчик миші)

2) А тепер, друзі, загадка!
Що таке рукоятка,
Кнопки дві, курок і хвостик?
Ну, звичайно, це... (джойстик)

3) По даху гуляє кішка,
А в комп'ютера є... (мишка)

- 4) На вуха це ти надягай
І слухать музику давай,
Або віршик, або казку.
Працювати з ними класно?
Що це? (Навушники)
- 5) Стою з дискетою й гадаю,
Де їй місце? Я не знаю. (Дисковод)
- 6) Яка кнопка миші називається додатковою? (Та, що праворуч)
- 7) Продовжте ряд: системний блок, монітор, миша, ... (клавіатура)
- 8) Це слово використовують і в інформатиці, і стосовно автомобіля. В інформатиці так називають частину екрана, займану додатком або документом, в автомобілі — буває переднє й заднє. Назвіть це слово. (Вікно)
- 9) Продовжте ряд: Пропуск, Alt1, Shift, ... (назва будь-якої клавіші)
- 10) У перекладі з англійської Windows — це... (вікна)

2. Питання, вартістю 10 балів

- 1) Продовжте ряд: байт, кілобайт, мегабайт, ... (гігабайт)
- 2) Продовжте ряд: Видалити, Вирізати, Вставити, ... (Копіювати)
- 3) Засоби для довгострокового зберігання інформації. (Диски)
- 4) Своє ім'я хочу написати,
Тільки не можу пригадати
Як велику літеру надрукувати. (Shift + ЛІТЕРА)
- 5) Операційна система — це... (програма, що складається зі спеціальних програм, що керують роботою клавіатури, миші, монітора, принтера, модема, сканера та інших пристроїв комп'ютера)
- 6) Як називається основний пристрій для введення інформації? (Клавіатура)
- 7) Це слово використовується в інформатиці і стосовно автомобіля. В інформатиці ним називають кнопку на робочому столі Windows, в автомобілі — процес запуску двигуна. Назвіть це слово. (Пуск)
- 8) Назвіть клавіші, які належать до службових (F1, F2, F3,...)
- 9) Після завантаження операційної системи на екрані монітора з'являється... (Робочий стіл)
- 10) Як називається технічний пристрій для обробки, зберігання та передачі інформації? (Комп'ютер)

3. Питання, вартістю 15 балів

- 1) Всі завдання розуміє,
Треба — зберегти зуміє,
І без неї ми нікуди.
Тільки ось, у чому лихо:
Вимикаєш — все забуде,
Що було — того не буде. (Оперативна пам'ять)
- 2) Перейти на російський шрифт
Допоможуть... і ...! (Alt, Shift)
- 3) Переставте літери в слові грапорма й отримаєте слово, що пов'язане з інформатикою. (Програма)
- 4) Переставте літери в слові бокілайт і отримаєте слово, що пов'язане з інформатикою. (Кілобайт)
- 5) За допомогою якої комбінації клавіш можна копіювати чи вставляти слово? (Ctrl + C, Ctrl + V)
- 6) Він наче хоробрий капітан,
А на ньому є екран.
Веселою він дише,
І на ньому комп'ютер пише,
І малює без запинок
Безліч різних він картинок.
Поверх машини всієї
Розміщається... (дисплей)
- 7) В ній записані програми
І для тата, і для мами.
В упаковці, як цукерка,
Швидко крутиться... (дискета)
- 8) І комп'ютери, буває,
Між собою розмовляють.
І для цього їм потрібний
Пристрій дуже необхідний —
Він комп'ютери єднає,
Телефон не оминає. (Модем)

Додаток

Питання—міні

1. Обов'язкова інформація для створення ярликів. (Шлях до об'єкта)
2. Після перетягування файлу за допомогою затиснутої правої кнопки миші на екрані з'явиться контекстне меню з написами... (Копіювати, Перемістити, Створити ярлик, Відмінити)
3. На що вказує розширення файлу? (На тип файла. Потрібен для того, щоб операційна система розпізнала, яке програмне забезпечення необхідне для обробки файла цього типу.)
4. Назвіть слово, протилежне слову «віртуальний». («Реальний»)
5. Контекстне меню — це... (меню, що викликається правою кнопкою миші)