

Конспект урока информатики

Тема урока: «Кодирование информации»

Тип урока: урок обобщения пройденного материала, урок-соревнование

Цель урока: закрепление знаний и умений по темам «Кодирование числовой, текстовой и графической информации», «История развития ПК», «Измерение количества информации».

Задачи урока:

1. Закрепление, отработка материала по темам «Единицы измерения количества информации», «Системы счисления», «Кодирование текстовой и графической информации», «История информатики», «Устройство компьютера»
2. Развитие внимательности, умения выражать свои мысли, анализировать информацию, работать в условиях ограниченного времени, умения понимать и выполнять инструкции, формирование коммуникативных и познавательных компетентностей
3. Продолжить формирование интереса к предмету ИКТ, умения работать в команде, формирование ответственности, самостоятельности.

Учитель: Краснокутская Т. Г.

Оборудование и материалы: экран, проектор, по одному компьютеру для каждой команды с заранее записанными на них заданиями.

Ход урока

Класс делится на 2 команды. Каждая команды придумывает себе название. Каждой команде предоставляется компьютер с заранее записанными на них заданиями.

Задание 1. Тест «Кто это?»

Инструкция : «Вы увидите фотографии людей, известных и знаменитых в компьютерном мире и не только. Вы должны угадать, кто это. Выберите правильный ответ на каждый вопрос. Если вы правильно ответите на вопросы с первой попытки, то вы получите 100 баллов. При ответе вы можете ошибаться, отвечать не с первой попытки, но каждая ошибка уменьшает количество заработанных баллов»

Время на задание – 5 мин.

Вопрос 1

Тим Бернерс-Ли, "отец" современного Интернета и Всемирной паутины, автор языка HTML

Винт Сёрф, "отец" современного Интернета и электронной почты, вице-президент Google

Ричард Столмен, основатель движения OpenSource (движения за свободное ПО)

Линус Торвалдс, финский программист, создатель операционной системы Linux



Вопрос 2

Линус Торвалдс, финский программист, создатель операционной системы Linux

Джек Дорси, создатель популярного сервиса Twitter

Игорь Данилов, создатель антивируса Dr Web

Евгений Касперский, создатель антивируса Касперского



Вопрос 3

Альберт Попков, создатель социальной сети "Одноклассники"

Марк Цукерберг, создатель социальной сети Facebook

Руперт Мердок, создатель социальной сети MySpace

Джек Дорси, создатель популярного сервиса Twitter



Вопрос 4

Кевин Митник, один из самых известных хакеров

Джек Дорси, создатель популярного сервиса Twitter

Альберт Попков, создатель социальной сети "Одноклассники"

Павел Дуров, создатель социальной сети "В Контакте"



Вопрос 5

Чарльз Беббидж, создатель Аналитической машины, "дедушки" современных компьютеров

Джон фон Нейман, разработал принципы работы компьютеров, действующие до сих пор

Джек Килби, изобретатель транзистора

Норберт Винер, американский математик, "отец" кибернетики



Вопрос 6

Стив Возняк, основатель корпорации Apple

Питер Нортон, американский программист и предприниматель, автор знаменитого Norton Commander

Стив Балмер, один из владельцев корпорации и главный управляющий корпорации Microsoft

Стив Джобс, основатель корпораций Apple, совладелец компании Pixar



Вопрос 7

Альберт Попков и Виталий Пимашин, создатели социальной сети "Одноклассники"

Арик Варди и Сефи Вигисер, одни из основателей компании Mirabilis, создавшей сервис ICQ (аську)

Ларри Пейдж и Сергей Брин, создатели и владельцы Google

Чад Хёрли и Джавед Карим, одни из создателей видеосервиса YouTube



Вопрос 8

Джимми Вейлс, один из основателей Википедии

Игорь Данилов, создатель антивируса Dr Web

Стив Возняк, один из основателей корпорации Apple

Роберт Нойс, основатель фирмы Intel



Вопрос 9

Дуглас Энгельбарт, создатель первой компьютерной мыши

Билл Гейтс, основатель корпорации Microsoft, один из самых богатых людей мира

Роберт Нойс, основатель фирмы Intel, один из изобретателей интегральной схемы

Полл Аллен, один из основателей корпорации Microsoft, один из богатейших людей мира



Вопрос 10

Норберт Винер, американский математик, "отец" науки кибернетики

Блез Паскаль, математик, изобретатель счетной суммирующей машины "паскалина"

Готфрид Лейбниц, знаменитый математик, изобретатель арифмометра

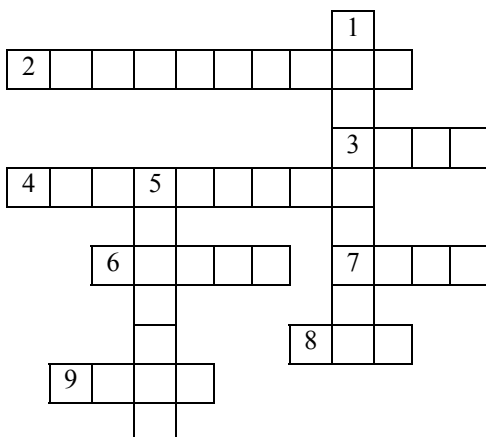
Джон Непер, придумал двоичную систему счисления



Задание 2. Кроссворд «Компьютер»

Инструкция: «Щелкайте по клеточкам с цифрами, чтобы увидеть задания. Вписывайте ответ и нажимайте на кнопку «Проверить». Можно пользоваться кнопкой «Подсказка», но это уменьшает количество баллов. Ответ на задание не с первой попытки тоже уменьшает количество баллов»

Время на задание – 5 мин.



По вертикали:

1. Набор инструкций, которые читаются и выполняются процессором (*программа*)
5. Устройство для вывода текстовой и графической информации на бумагу (*принтер*)

По горизонтали:

2. Это содержит очень много кнопочек (*клавиатура*)

3. Известная поисковая система в сети Интернет (*гугл*)
4. Комплекс электронных устройств для обработки любых видов информации (*компьютер*)
6. Вредоносная компьютерная программа (*вирус*)
7. Бывает полевая, амбарная, компьютерная... (*мышь*)
8. Интернет-болталка (чат)
9. Человек, пользующийся компьютером (так его называют на жаргоне) (*юзер*)

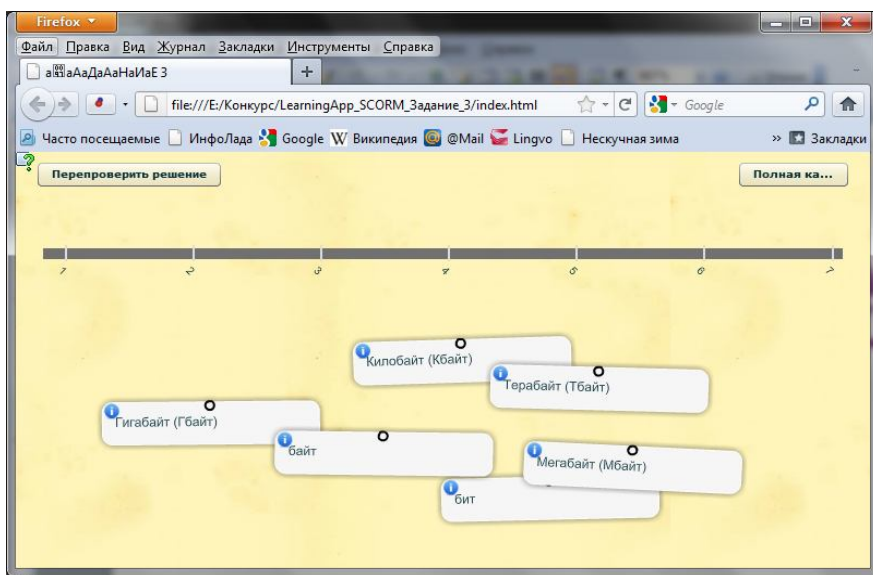
Задание 3. «Расставь по порядку»

Инструкция: «Расставьте единицы измерения количества информации в порядке возрастания. Для этого вам нужно прикрепить «веревочку» от каждой карточки к крючку с номером. Можно передвигать «веревочки» по линейке с помощью кнопок + и –»

Побеждает команда, первая выполнившая задание.

Примечание: задание выполняется on-line (ссылка на задание

file:///E:/Конкурс/LearningApp_SCORM_Задание_3/index.html)



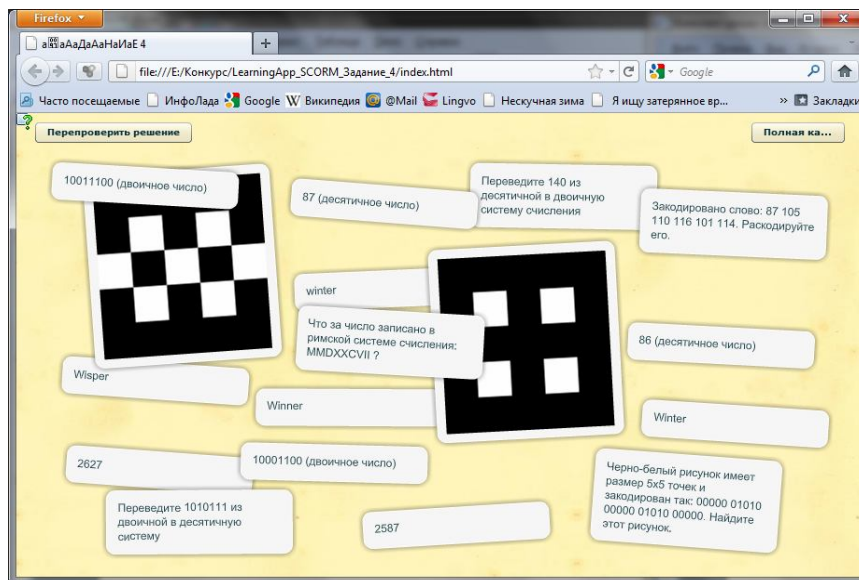
Задание 4. «Найди пару»

Инструкция: «Вам предлагается 5 заданий на кодирование информации. Решите из и прикрепите к ним правильные ответы. Учтите, среди ответов есть лишние! Побеждает команда, у которой правильных ответов окажется больше»

Время на задание – 10 мин.

Примечание: задание выполняется on-line (ссылка на задание

file:///E:/Конкурс/LearningApp_SCORM_Задание_4/index.html)



Задание 5. «Собери пазл»

Командам предлагается собрать пазл на новогоднюю тему. Побеждает команда, справившаяся с заданием быстрее.

В конце урока – подведение итогов соревнования.