

План-конспект урока «Брейн-ринг по информатике»

В игре могут принимать участие учащиеся 10-11 классов.

Цель урока: закрепить основные понятия предмета информатика

Задачи:

- развивать у учащихся умение самостоятельно находить решение в поставленной проблеме, закрепить ранее изученный материал;
- расширять кругозор учащихся, развивать память, внимание
- прививать интерес к предмету, формировать навыки самостоятельности и дисциплинированности.

Тип урока: урок применения знаний, умений и навыков (урок-игра)

Формы работы учащихся: групповая

Необходимое техническое оборудование:

- компьютер;
- мультимедийный проектор;
- экран;
- компьютерная презентация с вопросами игры.

СТРУКТУРА УРОКА

№	Этап урока	Деятельность преподавателя	Деятельность учащегося	Название используемых ЭОР	Время (в мин.)
1	Организационный момент	Приветствует обучающихся	Воспринимают информацию	-/-	1
2	Постановка цели занятия перед учащимися. Сообщение темы урока и его задач.	Рассказывает этапы проведения урока-игры, основные моменты и оценку результатов проведения	Воспринимают информацию, задают вопросы	-/-	4
3	Творческое применение и добывание знаний, освоение способов деятельности путем решения проблемных задач, построенных на	Анализирует результаты выполнения конкурсных заданий. Контролирует результаты учебной деятельности.	Выполняют конкурсные задания	Презентация с конкурсными заданиями	35

	основе ранее усвоенных знаний и умений				
4	Подведение итогов урока	Подводит итоги урока	Воспринимают информацию, задают вопросы	-/-	5

ХОД УРОКА

1. *Организационный момент (1 минута)*

Приветствие учащихся.

2. *Постановка цели занятия перед учащимися. Сообщение темы урока и его задач (4 минуты)*

Объяснение учащимся о проведении урока-игры, правилах и подведении итогов.

Распределение на команды. Представление команды и капитана. Команды по очереди выбирают вопрос, на который им предстоит ответить. Если команда ответила неверно или у неё нет ответа, то право ответа переходит другой команде. За каждый верный ответ можно заработать 1 балл. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

3. *Творческое применение и добывание знаний, освоение способов деятельности путем решения проблемных задач, построенных на основе ранее усвоенных знаний и умений (35 минут)*

Выполнение командами конкурсных заданий, задания демонстрируются на экране.

4. *Подведение итогов урока (5 минут)*

Жюри подсчитывает баллы, оглашается команда-победитель, выставляются оценки, обсуждение игры.

Источники

1. <http://открытыйурок.рф>
2. <http://rosservice-it.ru/fakti.php>
3. <http://webtrafff.ru/interesnye-fakty-o-kompyuterax.html>
4. <http://muzey-factov.ru/tag/computers>