

Конспект внеклассного мероприятия по информатике, 5 класс

Гладкова И.А. МБОУ «СОШ п. Яйва»

МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ С КАПИТАНОМ ВРУНГЕЛЕМ, ЕГО СТАРШИМ ПОМОЩНИКОМ ЛОМОМ И МАТРОСОМ ФУКСОМ

Представленный ниже урок «Новое путешествие с капитаном Врунгелем, его старшим помощником Ломом и матросом Фуксом» является итоговым занятием по курсу информатики пятого класса. В качестве сюжетной основы урока используется произведение Андрея Некрасова «Приключения капитана Врунгеля».

Тема урока: Новое путешествие с капитаном Врунгелем, его старшим помощником Ломом и матросом Фуксом.

Цель урока: повторение материала по курсу информатики, изученного в пятом классе.

Задачи урока:

образовательные:

- систематизация и повторение основных вопросов, изученных в курсе информатики пятого класса;
- проверка знания текста книги А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»;

развивающие:

- формирование у учащихся общеучебных умений и навыков;
- расширение кругозора учащихся;
- развитие коммуникативных умений;
- развитие умения применять полученные знания в нестандартных ситуациях;

развитие креативного мышления; воспитательные:

- привитие учащимся любви, интереса к информатике;
- привитие учащимся любви к чтению;
- воспитание духа соревновательности;
- воспитание коммуникабельности;
- воспитание положительного отношения к знаниям;
- воспитание товарищества, взаимопомощи через работу в группах.

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний.

Вид урока: сдвоенный урок — 80 мин.

Класс: пятый (общеобразовательный).

Оснащение урока:

- компьютеры;
- интерактивная доска;
- презентация с картой путешествия, подготовленная в Microsoft PowerPoint

- «мешочек странствий» с «волшебными указателями» — счетными палочками красного, желтого и зеленого цветов;

Литературные и интернет-источники, использованные при подготовке урока:

1. *Босова Л. Л., Босова А. Ю.* Информатика: учебник для 5 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
2. *Босова Л. Л., Босова А. Ю.* Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. *Босова Л. Л., Босова А. Ю.* Информатика. 5—6 класс. Методическое пособие. ФГОС. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
4. Методические рекомендации по курсу информатики 5—6 кл. М.: ВЛАДОС, 2003.
5. *Некрасов А. С.* Приключения капитана Врунгеля. М.: Самовар, 2009.

План урока.

1. Организационный этап — 3 мин.
2. Вступительное слово учителя — 7 мин
3. Порт. Конкурс «Скорлупка во власти моря» — 7 мин.
4. Безымянный остров. Конкурс «Как вы яхту назовете...» — 7 мин.
5. Остров Известных героев. Конкурс «Морские волки» — 9 мин.
6. Лотерейный маяк — 4 мин.
7. Клавиатурная бухта — 4 мин.
8. Остров Дальних странствий. Конкурс «По морям, по волнам. Нынче здесь, завтра там» — 12 мин.
9. Архипелаг Кодирование — 10 мин.
10. Конкурс «Азбука Морзе»;
11. Конкурс «Семафорная азбука»;
12. Конкурс «Флажковая азбука»;
13. Остров Удивительных вопросов. Конкурс «Голландские селедки» — 10 мин.
14. Подведение итогов урока — 7 мин.

Ход урока

1. Организационный этап

Учащиеся заходят в кабинет. У порога их встречает юнга, который предлагает каждому ученику вытащить из «мешочка странствий» «волшебный указатель» (в мешочке находятся счетные палочки красного, желтого и зеленого цветов). Вытащив «волшебный указатель» определенного цвета, ученик занимает место за столом, на котором находится бумажный корабль к данного цвета, — таким образом происходит распределение учащихся по трем командам.

2. Вступительное слово учителя

Учитель. Мы с вами целый год изучали информатику. Настало время подвести итоги учебного года. Я приглашаю вас на урок-путешествие с героями книги Андрея Некрасова — капитаном Врунгелем, его старшим

помощником Ломом и матросом Фуксом.

На экране интерактивной доски демонстрируется карта путешествия



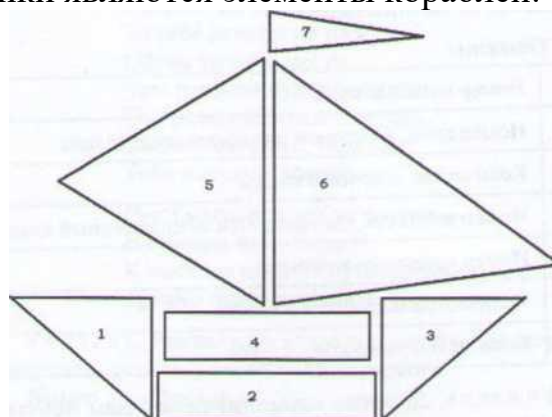
Учитель. Так как наш урок будет еще и соревнованием, то, конечно же, у нас есть и жюри.

Представление членов жюри.

Учитель. Чтобы команде жюри не заблудиться в море информации, я вручаю ей «папку путешествий», которая очень пригодится в их трудной работе.

Жюри получает папку с материалами игры

Важной частью папки являются элементы кораблей:



Для каждой команды (согласно их цветам) предлагаются элементы 1—7 трех размеров (большие, средние, маленькие). Если, например, в первом конкурсе команда занимает первое место, то жюри наклеивает на ватман

элемент № 1 большого размера, если занимает второе место, то жюри наклеивает элемент № 1 среднего размера, и т. д. В результате после прохождения всех конкурсов у каждой команды получается свой кораблик.

Учитель. Любое такое путешествие начинается в порту. Туда и отправимся.

Демонстрируется фрагмент мультфильма «В порту».

Учитель. В наше путешествие мы отправимся, как и небезызвестный вам Христофор Бонифатьевич Врунгель, на яхте, или, как он сам говорил, на «скорлупке во власти моря». Так и называется наш первый конкурс.

Порт. Конкурс «Скорлупка во власти моря»

Учитель. Каждая команда получает конверт своего цвета, в котором находятся задания (*они записаны на белом фоне, количество заданий равно числу участников команды — приложение_4.бос*) и сетка для выполнения задания (*приложение_5.бос; цвет сетки — по цвету команды, количество сеток равно числу участников команды*). Ваша задача: по точкам построить себе яхту для путешествия. Готовые работы прошу закрепить на доске или на экране с помощью скрепок.

Образец задания.

Яхта 1.

Отметьте точки (помните, что первое число — координата по оси *OX*, второе — координата по оси *OY*):

1 (1, 4), 2 (3, 1), 3 (11, 1), 4 (13, 4), 5 (6, 4), 6 (6, 11), 7 (9, 11), 8 (8, 10), 9 (9, 9), 10 (6, 9), 11(11,4).

Соедините точки:

1-2-3-4-1. 5-6-7-8-9-10-11.

Учащиеся под музыку выполняют задание и вывешивают получившиеся рисунки на доске.

Жюри проверяет выполнение задания, сверяя полученные командами рисунки с образцами. За каждый правильный рисунок команда получает 1 балл. Жюри подсчитывает общее количество баллов, набранное за конкурс каждой командой, и наклеивает на ватман каждой команды элемент № 1 корабля (соответствующего размера).

3. Безымянный остров.

Конкурс «Как вы яхту назовете...»

Учитель на презентации запускает кораблики каждой команды, которые приплывают на Безымянный остров.

Учитель. Мы прибыли на Безымянный остров. Наши яхты пока не имеют названий. Но, как говорил капитан Врунгель:

«В море синем, как в аптеке.

Все имеет суть и вес,

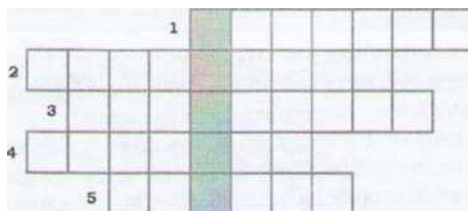
Кораблю, как человеку,

Нужно имя позарез.

Имя вы не зря даете,
Я скажу вам наперед.
Как вы яхту назовете,
Так она и поплывет...»

Капитан команды выбирает кроссворд, который отгадывает команда. Получившееся ключевое слово и будет названием яхты.

Образец задания.



1. Устройство визуального отображения информации.
2. Устройство, предназначенное для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера.
3. Другое название жесткого диска.
4. Устройство, предназначенное для печати информации на бумаге.
5. Устройство, предназначенное для ввода в компьютер рисунков, текстов с бумажных носителей.

Ответы. 1. Монитор. 2. Процессор. 3. Винчестер. 4. Принтер. 5. Сканер.
Ключевое слово — «Мечта».

Учитель. Название нужно написать на своем листе ватмана, который прикреплен на доске (в дальнейшем ватманы служат для построения корабля членами жюри), и на эмблеме своей команды



Свою эмблему с названием команды прикрепляет на грудь каждый участник.

Жюри подводит итоги конкурса. За каждое правильное слово команда получает 1 балл, плюс 1 балл за правильное ключевое слово. Жюри подсчитывает общее количество баллов, набранное за конкурс каждой командой, и наклеивает на ватман каждой команды элемент № 2 корабля (соответствующего размера).

Остров Известных героев. Конкурс «Морские волки»

Учитель на презентации запускает корабрики каждой команды, которые приплывают на остров Известных героев.

Учитель. Ваши яхты прибыли на остров Известных героев. И сразу по прибытии мне поручено каждому экипажу передать цветной конверт, что я и делаю. В конверте задание «Морские волки», которое вам нужно выполнить на компьютерах. В распоряжении каждого экипажа три компьютера. Жюри оценивает не только правильность выполнения задания, но и скорость.

Образец задания.

1. По описанию определи героя:
2. «...Ходил в серой толстовке, подпоясанной вышитым пояском, волосы гладко зачесывал с затылка на лоб, носил пенсне на черном шнурке без оправы, чисто брился, был тучным и низкорослым, голос имел сдержанный и приятный. Часто улыбался, потирал руки, нюхал табак и всем своим видом больше походил на отставного аптекаря».
3. Открой документ *Задание* в папке *Остров Известных героев*.
4. Заполни таблицу по образцу:
5. в первой строке таблицы напиши имя героя, описание которого приведено в пункте 1;
6. во вторую строку таблицы вставь изображение героя (из папки *Остров Известных героев*);
7. в третью строку таблицы скопируй описание героя (как в пункте 1).

Герой	
Портрет	
Описание	

8. Удали информацию, которая находится под таблицей.
9. Сохрани документ на рабочем столе, назвав именем героя, о котором идет речь в задании.

Жюри подводит итоги конкурса. За каждую правильно заполненную строку команда получает 1 балл; за удаление информации под таблицей — 1 балл; за правильное сохранение файла — 1 балл; за скорость: первая закончившая команда — 2 балла, вторая — 1 балл. Жюри подсчитывает общее количество баллов, набранное за конкурс каждой командой, и наклеивает на ватман каждой команды элемент № 3 корабля (соответствующего размера).

Лотерейный маяк

Учитель на презентации запускает кораблики каждой команды, которые причаливают к Лотерейному маяку.

Учитель. Наши экипажи прибыли к Лотерейному маяку. А значит, сейчас мы проведем лотерею.

Учитель подходит ко всем присутствующим с «мешком удачи», в котором находятся бумажные номера по количеству присутствующих. После того как все вытащили номерки, учитель объявляет «счастливые» номера, обладатели которых выходят в центр кабинета.

Учитель. Итак, нашими победителями становятся обладатели номеров:
3, 24, 9, 23, 13, 22

Ребята, как вы думаете, почему именно эти номера являются «счастливыми»?

Ответы.

3	Номер нашей школы
24	Номер дома, в котором находится наша
9	Количество девочек в классе
23	Номер кабинета, где находится
15	Номер классного кабинета
13	Количество мальчиков в классе
22	Количество учеников в классе

Учитель. Дорогие «счастливчики»! Вам повезло, вы выиграли замечательные призы, но так просто я вам их не отдам. Вы должны будете выразительно прочитать «Антиправила поведения в компьютерном классе».

Обладатели «счастливых» номеров вытягивают карточки с «антиправилами» и громко и выразительно их читают:

Если ты случайно вспомнишь,
Что вас где-то ждет учитель И уже минут пятнадцать
Продолжается урок,
То не нужно идти шагом,
Так теряешь только время,
Лучше будет пробежаться —
Так полезней и быстрее.

Если сел ты за компьютер —
Испытай его на прочность:
Постучи его портфелем,
Дисковод поковыряй,
Подолби клавиатуру И пощелкай выключатель,
А когда он задымится.
Можешь сесть ты за другой.

Если на клавиатуре Западает пара клавиш,
Это значит вы — ударник И вообще герой труда.
Незаметно поменяйтесь Ей с бездельником-соседом,
У таких клавиатуры Не стареют никогда!

Если вдруг твоя машина Не работает как надо,
Ты по материнской плате Сильно стукни кулаком.
Не поможет — бей кувалдой,
Дай ногой по монитору...
И скажи лишь педагогу:
«Она первой начала!»

Если ты на перемене Не успеешь пообедать,

То закончить можно в классе,
Молча слушая урок.
Если ты раскрошишь булку Или стол измажешь маслом,
То залей все это чаем —
Легче будет отмывать.
Если грязь с твоих ботинок Осыпается кусками,
То тебе совсем не нужно Обувь чистую нести.
Чем грязней будут ботинки.
Тем рассерженней учитель, Соответственно, быстрее Тебя
выгонят домой.
Руки мыть совсем не нужно —
Не всегда вода бывает.
К чистоте привыкнуть можно —
Трудно будет отвыкать.

Учитель. Уважаемые «счастливики»! Вы здорово прочитали, поэтому
заслужили подарки!

Номер 3 — брелок.

Как живешь ты без брелока?
Без брелока в жизни плохо.
Украсит ключ любой, любой Подарок этот небольшой.

Номер 23 — линейка.

Выигрыш твой не копейка,
А настоящая линейка.

Номер 9 — карандаш.

Да, билет счастливый ваш,
Так держите карандаш.

Номер 15 — скрепка.

Чтоб не сдуло ветром кепку,
Вот тебе в подарок скрепка.

Номер 13 — чупа-чупс.

Ой, какой ты молодец,
Получай-ка леденец.

Номер 15 — записная книжка.

Друзей твоих обширен круг,
Прибавь приятелей, подруг И просто шапочных знакомых,
Всех умудряешься запомнить!
Не шла чтоб крутом голова.
Простая книжечка нужна,
Простая книжка записная —
Хотя бы, например, такая!

Номер 22 — ручка.

Получив подарок этот,
Призадумайся немножко:

Может, ты друзей забыл,
Напиши скорее им!

Клавиатурная бухта

Учитель. Нам пора продолжать путешествие!

Учитель на презентации запускает кораблики каждой команды, которые причаливают к Клавиатурной бухте.

Учитель. Вот мы «зашли» в Клавиатурную бухту, где вас ждет новое испытание. На экране будут появляться задания. Ваша задача — на листах написать слова, которые загаданы в задании. Если испытание пройдет, то мы отправимся дальше. Готовы? Начинаем!

ЧТО ПОЛУЧИТСЯ ИЗ УКАЗАННОГО СЛОВА ПОСЛЕ НАЖАТИЯ УКАЗАННЫХ КЛАВИШ?

П	Л	А	С	Т	И	К	BS	
К	Л	А	В	И	Ш	А	BS → Del Del	
Р	Е	П	К	А	Del Del Л А → Del			
С	В	И	Т	О	К	BS Del И Х ← ← ← BS BS		

Ответы. 1 — ластик, 2 — каша, 3 — лапа, 4 — стих.

Жюри подводит итоги данного конкурса. За каждое правильное слово команда получает 1 балл. Жюри подсчитывает общее количество баллов, набранное за конкурс каждой командой, и наклеивает на ватман каждой команды элемент № 4 корабля (соответствующего размера).

Остров Дальних странствий. Конкурс «По морям, по волнам. Нынче здесь, завтра там»

Учитель. Молодцы! Вы прекрасно справились с заданием. Продолжим наше путешествие.

Учитель на презентации запускает кораблики каждой команды, которые причаливают к острову Дальних странствий.

Учитель. Сейчас вы поработаете на компьютерах. В распоряжении каждого экипажа три компьютера. На рабочем столе найдите папку **По морям, по волнам**, в которой находятся три задания. Каждый экипаж должен

выполнить эти задания и открыть на каждом из трех компьютеров. В каждой из презентаций предложены страны. С помощью эффектов группы «Выход» уберите страны, которые, по вашему мнению, никогда не посещал капитан Врунгель со своими помощниками Ломом и Фуксом, путешествуя на «Беде».



Капитан Врунгель на «Беде» посетил страны:	«Беда» никогда не была в портах стран:
Норвегия, Германия, Голландия, Франция, Англия, Египет, Эритрея, Гавайи (Сандвичевы острова), Бразилия, Австралия, Канада, Россия	Швеция, Австрия, Бельгия, Италия, Ирландия, Алжир, Марокко, Бермуды, Колумбия, Новая Зеландия, Мексика, Украина

За каждое правильное название команда получает 1 балл. Жюри подсчитывает общее количество баллов, набранное за конкурс каждой командой, и наклеивает на ватман каждой команды элемент № 5 корабля (соответствующего размера).

Архипелаг Кодирование

Учитель на презентации запускает кораблики каждой команды, которые причаливают к архипелагу Кодирования.

Учитель. В нашем путешествии предпоследняя остановка — мы прибыли на архипелаг Кодирование. Сейчас вы должны показать умение распределять обязанности в команде и качественно их выполнять. Каждый экипаж получает задания на декодирование информации с помощью азбуки Морзе, семафорной азбуки и флажковой азбуки. После выполнения заданий вы представляете результаты жюри.

Образец задания

Конкурс «Азбука Морзе».

Капитану Врунгелю необходимо переправить на своей яхте в следующий порт груз из компьютерного магазина. Все устройства подписаны с помощью кодов азбуки Морзе. Помоги Врунгелю:

1) определи названия устройств (за каждый правильный ответ — 1 балл);

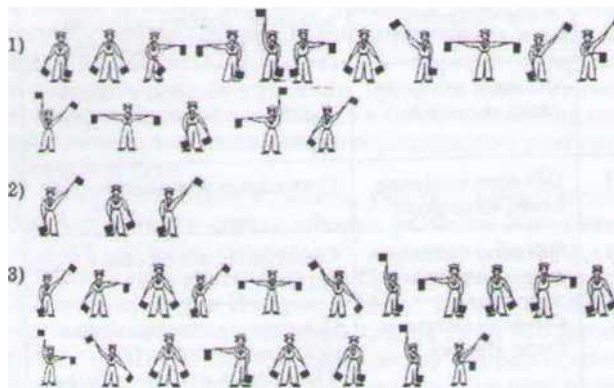
- 1) . — — . . — . — — — — . . — .
- 2) — — — — — . — — — — — . . — — —
- 3) — — — — — . — . — . —
- 4) — . — . — . . . — . — — — . . — . — — — . . — . . — . —
- 5) — — — — — . . — — — — — . — .
- 6) — — — — — — — — — — — — — — — . . . — —
- 7) . — — — . . — . . . — . — . . — .
- 8) . . . — . — . — — . . . — .

Соедини стрелками термины, указанные в левой колонке с их определениями, приведенными в правой колонке (за каждую правильную стрелку — 1 балл).

Жюри подводит итоги конкурса, наклеивает на ватман каждой команды элемент № 6 корабля (соответствующего размера).

Конкурс «Семафорная азбука»

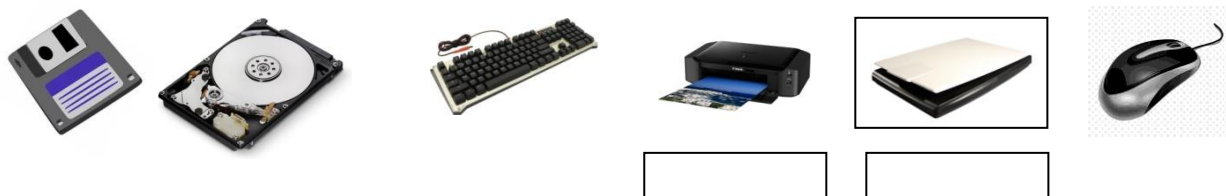
1) Старший помощник Лом и матрос Фукс, чтобы порадовать капитана Врунгеля, выучили морскую семафорную азбуку. Помоги Лому и Фуку прочитать передаваемые сообщения. (За каждое правильное слово — 1 балл.)



2) над изображениями устройств укажи их номера (в соответствии с заданием); (за каждый правильный номер — 1 балл);

3) под изображениями устройств напиши их названия (за каждое правильно написанное слово — 1 балл):

--	--	--	--	--	--



Конкурс «Флажковая азбука».

Старший помощник Лом сдает экзамен капитану Врунгелю. Помогите Лому прочитать следующие слова (за каждое правильное слово — 1 балл).

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Ответы запишите в таблицу

1.		Общая жилая каюта
2.		Удар колокола, обозначающий получасовой промежуток времени
3.		Приспособление для удержания на месте судов в виде прикрепленного к длинной цепи металлического стержня с лапами, зацепляющимися за грунт
4.		Кухня на судне
5.		Тросы, которыми корабль привязывают к берегу или к другому кораблю

Остров Удивительных вопросов. Конкурс «Голландские селедки»

Учитель на презентации запускает кораблики каждой команды, которые причаливают к острову Удивительных вопросов.

Учитель. Вот и последняя остановка. Вас ждет непростое испытание. Помните, как догадливый капитан Врунгель ловко справился с селедками в Голландии? Вот и мы сейчас проверим ваши знания и проведем последний на сегодня конкурс, который называется «Голландские селедки».

Учитель кладет в центр класса на пол обруч и помещает туда бумажных рыбок разных цветов, на каждую из которых с помощью канцелярской скрепки прикреплен вопрос. Также учитель дает командам удочки с закрепленными на концах магнитами.

Учитель. Каждый из вас с помощью удочки вылавливает для своей команды по одному вопросу. Вам на удочку могут попасть разные рыбки:

красные рыбки — вопросы от учителя информатики; зеленые рыбки — вопросы от автора книги; белые рыбки — вопросы от бывалого моряка.

Учащиеся вылавливают по очереди рыбок. Команды совещаются и после этого дают ответы на вопросы. Жюри подсчитывает количество верных ответов (за каждый ответ команда получает 1 балл), наклеивает на ватман каждой команды элемент № 7 корабля (соответствующего размера).

Образец задания

Красные рыбки.

№ п/п	Вопросы	Ответы
1	Назовите клавиши удаления символов	Delete, Backspace
2	Какая клавиша заставляет курсор «прыгнуть» в конец строки?	End
3	Чтобы перейти в начало строки, надо нажать клавишу...	Home
4	Какая клавиша позволяет устанавливать расстояние между символами?	Пробел
5	К устройствам ввода или вывода относится монитор?	Устройства вывода
6	Какое популярное у игроков устройство ввода вы знаете?	Джойстик
7	Как называются знания, получаемые человеком из различных источников?	Информация
8	Как называется универсальное программно управляемое автоматическое устройство для работы с информацией?	Компьютер
9	Как называется устройство для ввода изображения с листа?	Сканер
10	Указатель местоположения на экране — это...	Курсор
11	В переводе с английского Windows — это...	Окна

Зеленые рыбки.

№ п/п	Вопросы	Ответы
1	Какой предмет в мореходном училище преподавал Христофор Врунгель?	Навигация
2	На каком судне капитан Врунгель отправился в кругосветное путешествие?	На яхте

3	Сколькими иностранными языками владел старший помощник Лом, когда познакомился с капитаном Врунгелем?	Ни одним
4	Сколько времени понадобилось, чтобы Лом овладел английской разговорной речью?	Три недели
5	Какой метод преподавания английского языка избрал капитан Врунгель для Лома?	Один преподаватель обучал Лома с начала азбуки, а другой — с конца. Как только преподаватели доучили ровно до середины алфавита, считалось, что задача выполнена
6	Почему яхта перед кругосветным путешествием пустила корни?	Плотники сделали борт яхты из свежего леса
7	Почему судно капитана Врунгеля называлось «Беда»?	Потому что первые две буквы «П» и «О» сбило при старте, когда буксир отрывал от берега яхту, пустившую корни
8	Какую первую страну посетили Врунгель и Лом, путешествуя на «Беде»?	Норвегию
9	Сколькими иностранными языками владел матрос Фукс?	Четырьмя: английским, немецким, французским и русским
10	В каком городе (стране) познакомились капитан Врунгель и Фукс?	В Кале, Франция
11	В чем лучше всего разбирался Фукс?	В картах

Белые рыбки.

№ п/п	Вопросы	Ответы
1	Объясни значение слова «боцман»	Должность младшего командного состава судна, начальник палубной команды
2	Объясни значение слова «кашалот»	Вид кита, у которого голова составляет треть всего туловища
3	Объясни значение слова «семафор»	Сигнальное устройство
4	Объясни значение слова «такелаж»	Совокупность всех снастей судна
5	Объясни значение слова «трюм»	Помещение в корпусе судна между нижней палубой и днищем, в котором размещают грузы, судовые механизмы, запасы и т. д.
6	Объясни значение слова «штиль»	Безветрие или очень слабый ветер

7	Объясни значение слова «лоцман»	Специалист по проводке судов, знающий местные условия плавания
8	Объясни значение слова «склянки»	Получасовой промежуток времени, обозначаемый ударом в колокол, а также удар колокола, обозначающий такой промежуток времени
9	Объясни значение слова «камбуз»	Кухня на корабле
10	Объясни значение слова «кубрик»	Единое жилое помещение для команды на корабле
11	Объясни значение слова «шторм»	Сильная буря на море

Подведение итогов урока

Учитель. Внимание всем! Мы прибываем в порт!

Учитель запускает в презентации кораблики каждой команды, которые причаливают к берегу.

Учитель. Подошло к концу наше путешествие. Я надеюсь, что оно вам понравилось. Для подведения итогов я приглашаю в центр класса членов нашего жюри.

Жюри оглашает итоги и вручает каждому участнику памятные дипломы.

Учитель.

Зорким будь, моряк, в пути —

Океан суров.

Друга из воды спасти

Будь всегда готов.

И запомните, друзья, —

С морем не шутить!

И урок наш, моряки,

В жизни не забыть!

Я желаю всем успехов в изучении информатики, веселых приключений и ярких впечатлений.

До встречи!