

Психологи утверждают,  
что учащиеся сохраняют в памяти

10% прочитанного,

20% услышанного,

30% увиденного,

50% услышанного и примененного на  
практике,

70% сказанного ими самими,

90% сказанного и

примененного на практике

# НЕСТАНДАРТНЫЕ ФОРМЫ УРОКОВ ПО ИНФОРМАТИКЕ



# Нестандартные уроки



1. Уроки в форме соревнований и игр:
  - ✓ конкурс, турнир, эстафета (лингвистический бой),
  - ✓ дуэль,
  - ✓ деловая или ролевая игра,
  - ✓ кроссворд, викторина.
2. Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике:
  - ✓ исследование, изобретательство,
  - ✓ анализ первоисточников,
  - ✓ комментарий,
  - ✓ мозговая атака,
  - ✓ интервью, репортаж,
  - ✓ рецензия.

3. Уроки на основе нетрадиционной организации учебного материала.
4. Уроки с использованием фантазии:
  - урок-сказка,
  - урок-сюрприз,
  - урок-подарок от волшебника.
5. Уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций:
  - суд, следствие,
  - дебаты в парламенте,
  - аукцион,
  - патентное бюро,
  - ученый совет.
6. Перенесение в рамки урока традиционных форм внеклассной работы:
  - «Следствие ведут знатоки»,
  - КВН,
  - «Что? Где? Когда?»,
  - «Эрудицион», утренники, спектакль, концерт, инсценировка, диспут, «посиделки», «клуб знатоков» и т. д.

# Алгоритмы проведения нестандартных уроков

# Уроки

## Творчества

**Цель:** - повторение и обобщение по теме;  
- развитие умения творчески применять полученные знания; - воспитание коллективизма, взаимответственности.

### Организация урока:

1. Класс делится на пять групп (формируются по желанию).
2. Создается жюри, которое совместно с учителем продумывает систему оценок за все виды деятельности.
3. Каждой группе вручается задание:
  - 1 и 2 группы составляют кроссворд (каждая свой), зашифровав, строго научно или шутливо, термины и явления по данной теме;
  - 3 и 4 готовят аукцион (каждая свой): игра, в которой ведущий задает играющим по два вопроса, допускающие несколько верных ответов; каждый правильный ответ оценивается баллами;
  - 5 пишет план-сценарий учебного видефильма по теме урока.
4. Каждая группа обеспечивается рабочим местом, всем необходимым (бумага, справочники, учебники и т. д.) и краткими инструкциями.

### Время работы 10 минут.

5. Смотр творческих работ (в решении кроссвордов, в аукционах участвуют все группы). Все набранные баллы фиксируются жюри. Баллы, набранные каждым участником группы, суммируются.
6. Анализ, обобщение и выводы. Оценивается результат работы каждой группы; жюри объявляет группу, набравшую наибольшее количество баллов, и места, занятые другими группами.

# УРОК - СОЧИНЕНИЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ

**Цель:** - закрепление знаний по теме,  
- развитие наблюдательности и умения анализировать, -  
реализация связи теории с практикой.

## **Организация урока:**

1. Класс получает задание: написать сочинение об информатике. В нем нужно связать в единое целое 5-10 известных каждому ученику случаев из жизни, где встречаются изученные на уроках понятия, программы.
2. Описание в сочинении различных видов деятельности и краткое их объяснение.
3. Оценка сочинений: учитывается количество примеров, качество их объяснения и то, как они «вписаны» в рассказ.



# УРОК - ДЕЛОВАЯ ИГРА

**Цель:**

- повторение и закрепление материала по различным темам информатики,
- реализация принципа связи теории с практикой,
- поисково-практическая деятельность учащихся.

**Организация урока** (класс имитирует работу специального конструкторского бюро):

1. Класс делится на группы, каждая из которых получает свое задание.
2. «Мозговой центр» - разрабатывает проект, выдвигает гипотезу.
3. Группа помощи - выдает необходимые сведения, пользуясь справочниками и паспортными данными приборов, на основе которых действует предлагаемая конструкция.
4. Группа историков - готовит исторический обзор по теме.
5. «Монтажники» - собирают «конструкцию» и приводят ее в действие.
6. Группа техники безопасности - напоминает правила техники безопасности и следит за их соблюдением при сборе конструкции.
7. Группа экспертов - обосновывает экономическую целесообразность разрабатываемого проекта.
8. Группа управления и контроля - координирует и контролирует деятельность всех групп.
9. Учитель подводит итоги работы каждой группы, оценивает результаты.

# УРОК - ЛЕКЦИЯ

## «ПАРАДОКС»

**Цель:** - повторение материала, развитие внимания и критического мышления,  
- повышение мотивации учения.

**Организация урока** (урок строится в основном на материале истории):

1. Учитель читает лекцию, в содержание которой включаются ошибочные сведения, противоречивые утверждения, неточности.
2. Учащиеся слушают лекцию и выполняют два традиционных задания: составляют план и находят в материале ответы на поставленные учителем вопросы.
3. Учащиеся фиксируют ошибки, «допущенные» учителем.
4. Записи делают в таблице:

План лекции	Ошибки	Ответы на вопросы
-------------	--------	-------------------

5. Записи проверяет учитель.
6. Один из школьников называет допущенную ошибку, педагог воспроизводит соответствующий отрывок лекции.
7. Обсуждение ошибки и выяснение того, почему отмеченное утверждение неверно. Аргументированность анализа «ошибки» оценивается учителем.
8. Обсуждение следующей неточности.

# Игровые моменты на уроках информатики

# Игра «Шутка наборщика»

Д□СК□Т□

Л□З□РН□Й Д□СК

Ж□СТК□Й Д□СК

ФЛ□Ш Н□С□Т□ЛЬ

□П□Р□Т□ВН□□ П□М□ТЬ

П□СТ□□НН□□ П□М□ТЬ

К□Ш-П□М□ТЬ

При наборе слов наборщик решил пошутить:

все согласные он оставил,  
а гласные пропустил.

Найди неизвестные буквы по теме  
«Память компьютера»

# ***Игра «Исполнители алгоритмов»***

Опишите алгоритмы и систему команд исполнителя  
в сказках «Репка», «Курочка Ряба», «Кощей бессмертный»,  
«Лягушка-царевна» и др.

# Игра «Найди ошибку»

Учитель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон. Та команда, которая найдет больше ошибок и исправит их, выигрывает. Также можно облечь в данную форму тестовые задания, но учащиеся должны отвечать на вопросы только «да» и «нет».

*Вопросы по теме «Программное обеспечение».*

1. В графическом редакторе можно построить окружность.
2. Операционная система – специальная программа для вставки символов.
3. Текстовый процессор производит вычисление.
4. Архиватор может найти зараженную вирусом программу.
5. Калькулятор выполняет арифметические вычисления в двоичной системе.
6. В текстовом редакторе Блокнот можно вставить таблицу.
7. Электронные таблицы выполняют построение диаграмм.

# *Лексическая игра*

Учитель читает словосочетания, а учащиеся должны угадать о какой части компьютера идет речь.

- Энергозависим, как...
- Жесткий, как...
- Намагничен, как...
- Сверхоперативный, как...
- Глобальный, как...
- Региональный, как...
- Манипулируемый, как...
- Монохромный, как...

# Игра «Вопрос - ответ»

Соревнование на лучший ответ и лучший вопрос по учебному тексту.

«Перед вами текст. Быстро и внимательно прочитайте его.

Теперь разделимся на две команды.

1. Первая команда будет задавать вопросы, вторая — отвечать на них.

Будут учитываться активность участников команд, количество и глубина заданных вопросов и качество ответов, а также юмор, оригинальность, находчивость.

2. Команды, еще раз внимательно прочитайте текст. Теперь за 1—2 минуты вторая команда придумает свои занимательные вопросы (можно кратко записать), первая — обсудит текст, выделит в нем главное, чтобы оценить качество задаваемых вопросов.

Пожалуйста, готовьтесь к турниру»



# Игра «Существительные»

«Перед вами учебный текст. Внимание! Прочитаем его.

Мы будем пересказывать текст коллективно.

Слева направо, по порядку, вы будете говорить существительное, которое наиболее точно соответствует данному абзацу. Причём последующий называет существительное, произнесённое перед ним игроками, и далее добавляет своё. Таким образом, мы должны воспроизвести основную идею учебного текста существительными»

# Игра «Прятки»

*В этом тексте спрятались три названия внешних устройств компьютера. Найдите их.*

Поздняя осень. Тоска... Не радуют глаз ни огромные лужи, ни голые деревья. На улице дождь, на душе угрюмо - ни торчащего из газона цветка, ни яркого кустика шиповника. Зато, ура, сегодня в школе осенний бал. Вот сейчас возьму одеколон, кину в сумку расческу... Да, я парень хоть куда!!!

# Игра «Прятки»

Поздняя осень. Тоска... Не радуют глаз ни огромные лужи, ни голые деревья. На улице дождь, на душе угрюмо - ни торчащего из газона цветка, ни яркого кустика шиповника. Зато, ура, сегодня в школе осенний бал. Вот сейчас возьму одеколон, кину в сумку расческу... Да, я парень хоть куда!!!

# Игра «Аукцион»

Класс делится на 4-5 команд. Первая команда выбирает задачу и назначает ей цену от 1 до 5 баллов. Если назначенная цена ниже предложенной другими командами, то она получает задание и решает его. Остальные задачи выбирают и решают другие команды. За верно выполненное задание команда получает количество баллов, равное цене задания, иначе – баллы снимаются.

В зависимости от временных рамок возможно варьирование количества лотов и уровня заданий.

## *Пример*

Тема урока «Массивы»

10 класс

Следует обратить внимание на достоинства этой игры, коим является сравнение учащимися всех пяти задач и мысленного "прокручивания" хода решения.

## Лот №1

*Задача 1.* Водитель автобуса установил следующую закономерность: ежедневно он возит в автобусе 100 человек. Первый входящий покупает билет (10 рублей), второй - пенсионер, третий имеет льготы 50% оплаты, четвертый и пятый - "зайцы" (которых, если поймают, штрафуют на 100 рублей.). Определить выручку шофера, если с  $X$ -го человека начинают работать контроллеры.

*Задача 2.* На заводе работают  $X$  рабочих. Ввести заработную плату каждого рабочего и определить число рабочих, имеющих доход ниже прожиточного минимума  $M$ , а также вычислить среднюю заработную плату на заводе.

*Задача 3.* Путешественник совершает переход: начав свое движение в 6.00 часов, он  $t$  часов ( $t < 6$ ) двигается со скоростью  $x$  км/ч, после чего делает привал на 2 часа. Далее он продолжает движение со скоростью  $y$  км/ч. Сколько километров им было пройдено, если в 20.00 он остановился на ночлег?

*Задача 4.* Стоимость буханки хлеба на данный момент составляет - 2 монеты, пакет молока - 1,5 монеты. Каждый месяц цена на хлеб повышается на 10%, а на молоко - на 15%. Через сколько месяцев буханка хлеба будет стоить дешевле бутылки молока?

*Задача 5.* Школьник набрал на компьютере реферат. Когда он отлучился, его друзья решили над ним подшутить: один предложил удалить все гласные, другой - заменить буквы "г" и "р" их кодовыми значениями, третий - записать текст в обратном порядке. Какой текст увидит школьник после того, как каждый из друзей в отдельности внесет свои исправления в текст? Какой текст будет получен после применения всех трех вариантов?

# Продолжите сказку:

«Жили-были клавиатура, монитор, память и процессор.  
Жили они дружно, пока не возник у них спор, кто из них самый  
главный...»

(8 класс «Начальные сведения об архитектуре компьютера»)

**Творческих успехов,  
дорогие коллеги!**

**Спасибо за  
внимание**