

# Урок

## "Объекты. Компьютерные объекты"

### Цели урока:

- повторить и обобщить знания по теме «Объекты, свойства, отношения между объектами»;
- способствовать воспитанию навыков работы в группе;
- помочь учащимся закрепить представление о компьютерных объектах и их свойствах;
- дополнить представление об отношениях объектов.

### Задачи урока:

#### *Воспитательные:*

- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- воспитание дисциплинированности;
- развитие информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
- контроль за ТБ, правильностью посадки за ПК.

#### *Образовательная:*

- обобщение и систематизация знаний по теме «Объекты, свойства, отношения между объектами».

#### *Развивающие:*

- совершенствовать навыки самостоятельной работы;
- развитие внимания, наблюдательности, чувства ответственности, логического мышления.

### Форма урока: урок-игра

### Оборудование:

- компьютеры;
- маршрутный лист;
- раздаточный материал;
- презентация "Путешествие в Файландию"
- жетоны.

### План урока:

I. Организационный момент. Постановка целей и задач занятия.

II. Игра «Путешествие в Файландию»

- Разминка
- Головоломка
- Эрудит
- Тренажер

III. Подведение итогов игры.

V. Рефлексия (самооценка).

## ХОД УРОКА

I. Орг. момент. Постановка целей и задач занятия.

*Приветствие, проверка присутствующих.*

*Учащиеся поделены на 3 команды (при входе раздаются цветные жетоны. Учащиеся садятся в соответствии с ними).*

- Ребята, посмотрите на доску. Что объединяет все изображенное? (Все – объекты)

- А это? (компьютерные объекты)

- Сегодня мы подведём итоги нашей работы. Давайте для этого отправимся в своеобразное путешествие.

**Итак, тема нашего урока: “Путешествие в Файландию”.**



Наше путешествие будет проходить через четыре острова. На каждом острове вас ожидает масса интересных заданий. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать баллы. По результатам этих заданий будет выявлена команда-победитель.

При входе вам достались жетоны. У кого жетон с треугольником? Этот человек будет записывать итоги выполнения каждого задания и отвечать за подсчет баллов.

У кого жетон с квадратиком? Эти люди будут капитанами. За ними последнее слово – ответа на вопрос.

Я желаю Вам увлекательного путешествия и пусть ветер будет вам попутным.

## II. Отправление в путь.

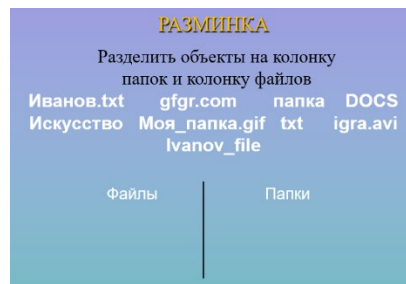
### 1. Остров РАЗМИНКА

И первый остров на который мы с вами попадаем называется «РАЗМИНКА».

**На этом острове надо выполнить 2 задания. По одному представителю от каждой команды для выполнения задания.**

#### Задание 1.

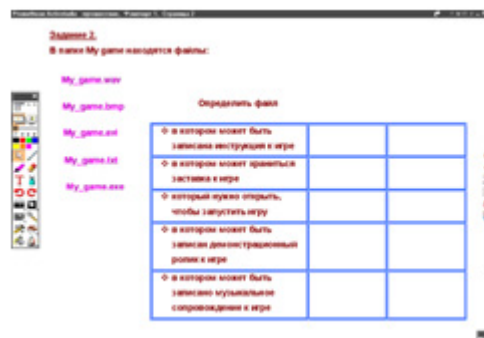
**Разделить объекты на 2 колонки – колонку файлов и колонку папок.**



## Задание 2.

В папке My game находятся файлы:

- My\_game.exe
- My\_game.txt
- My\_game.bmp
- My\_game.avi
- My\_game.wav
- Определите файл, в котором может быть записана инструкция к игре (2)
- Определите файл, в котором может храниться заставка к игре (3)
- Определите файл, который нужно открыть, чтобы запустить игру (1)
- Определите файл, в котором может быть записан демонстрационный ролик к игре (4)
- Определите файл, в котором может быть записано музыкальное сопровождение к игре (5)



## 2. Остров ГОЛОВОЛОМКА

### Задание.

В сетке таблицы записаны 10 слов (по горизонтали, по вертикали и по диагонали). Нужно отыскать все слова и записать их на листе, в скобках указано количество букв в слове:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• действие с файлами и папками (8);</li> <li>• действие с файлами и папками (8);</li> <li>• действие с файлами и папками (11);</li> <li>• действие с файлами и папками (11);</li> <li>• действие с файлами и папками (8);</li> <li>• характеристика объекта (3);</li> <li>• свойство файла (3);</li> <li>• указатель на объект (5);</li> <li>• поименная область на диске (4);</li> <li>• место на диске для хранения файлов и папок (5).</li> </ul>	<p><i>Правильные ответы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>создание</i></li> <li>• <i>удаление</i></li> <li>• <i>перемещение</i></li> <li>• <i>копирование</i></li> <li>• <i>открытие</i></li> <li>• <i>имя</i></li> <li>• <i>тип</i></li> <li>• <i>ярлык</i></li> <li>• <i>файл</i></li> <li>• <i>папка</i></li> </ul>
---	---

К	У	И	Н	Т	Е	Р	Ф	Е	Й	С
С	О	З	Д	А	Н	И	Е	А	Т	П
И	Т	П	А	П	К	А	Е	М	Н	Р
Я	К	О	И	А	С	В	И	Л	Е	И
М	Р	Д	Т	Р	О	К	Н	О	М	Л
И	Ы	Л	Б	И	О	А	Е	Ж	У	О
Г	Т	Ф	Ы	Ч	П	В	Л	Ш	К	Ж
З	И	Н	А	К	У	Р	А	Б	О	Е
Д	Е	Н	Т	Й	С	П	Д	Н	Д	Н
К	З	А	Х	Ь	Л	К	У	А	И	И
П	Е	Р	Е	М	Е	Щ	Е	Н	И	Е

### ГОЛОВОЛОМКА

#### Задание:

отыскать все слова и записать их на листе, в скобках указано количество букв в слове:

- действие с файлами и папками (8);
- действие с файлами и папками (8);
- действие с файлами и папками (11);
- действие с файлами и папками (11);
- действие с файлами и папками (8);
- свойство объекта (3);
- характеристика файла (3);
- указатель на объект (5);
- поименная область на диске (4);
- место на диске для хранения файлов и папок (5)

К	У	И	Н	Т	Е	Р	Ф	Е	Й	С
С	О	З	Д	А	Н	И	Е	А	Т	П
И	Т	П	А	П	К	А	Е	М	Н	Р
Я	К	О	И	А	С	В	И	Л	Е	И
М	Р	Д	Т	Р	О	К	Н	О	М	Л
И	Ы	Л	Б	И	О	А	Е	Ж	У	О
Г	Т	Ф	Ы	Ч	П	В	Л	Ш	К	Ж
З	И	Н	А	К	У	Р	А	Б	О	Е
Д	Е	Н	Т	Й	С	П	Д	Н	Д	Н
К	З	А	Х	Ь	Л	К	У	А	И	И
П	Е	Р	Е	М	Е	Щ	Е	Н	И	Е

### 3. Остров ЭРУДИТ

Мы продолжаем наше путешествие и следующий остров «ЭРУДИТ».

У меня в руке листочки, на котором находятся названия схем отношений между объектами. Вы по очереди их вытягиваете и называете пример такого вида отношений

#### Задание.

Пространственные отношения
Временные отношения

Причина-следствие
Предшествует
Входит в состав
Является разновидностью

#### 4. Остров ТРЕНАЖЕР

А теперь давайте проверим наши знания на практике. Этот этап нашего путешествия я назвала **тренажер**. Как вы думаете почему?

Тренажёр — устройство для тренировки, а нам и надо отработать наши навыки работы за компьютером.

*Ученики садятся за компьютеры выполняют задания.*

#### **Задание**

Создайте схему отношений «Является разновидностью» выбрав нужное из приведенного списка слов:

*Герань, перчатки, яблоко, рукав, яблоня, гранит, сосна, джонка, каланхоэ, ромашка, гранат, полевой шпат, гипс, сюртук, цилиндр, воротник, мосты, желудь, песок, дуб.*

### III. Подведение итогов.

Как вы думаете, мы полностью научились работать на компьютере? Конечно, нет. Нас с вами ждет еще не одно путешествие в удивительный компьютерный мир.

А теперь давайте подведем итоги нашего путешествия.

**Команда набравшая больше жетонов является командой-победителем и учащиеся этой команды получают за урок оценку «5», проигравшая команда за урок получают по «4».**

#### V. Рефлексия (самооценка).

Сегодня каждый из нас закончил урок с определенным настроением. Какое оно у вас я не знаю, а могу лишь догадываться.

И мне бы очень хотелось узнать ваше мнение о проделанной работе. Естественно, что если я буду выслушивать мнение каждого, то нам не хватит времени, ведь до конца урока осталось совсем немного. Я предлагаю вам оценить свой успех на уроке самостоятельно и для этого использовать смайлики, нарисовав его на листке - жетоне.

Приложения

- 1) презентация
- 2) эрудит-тренажер
- 3) ребусы
- 4) головоломка