

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Республики Бурятия «Политехнический техникум»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА УРОКА-ИГРЫ ПО ТЕМЕ
«Коммуникационные технологии»

Автор работы: Л.Б. Бурдуковская

Селенгинск

<i>Тема:</i>	Коммуникационные технологии
<i>Цель:</i>	Обобщить и систематизировать ранее полученные теоретические знания по теме «Коммуникационные технологии», продолжить формирование практических умений и навыков во время выполнения практических заданий.
<i>Задачи:</i>	
<i>а) образовательные</i>	<ul style="list-style-type: none"> • повторение и обобщение знания о принципах построения и работы компьютерных сетей.
<i>б) воспитательные</i>	<ul style="list-style-type: none"> • воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.
<i>в) развивающие</i>	<ul style="list-style-type: none"> • развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся; • развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию; • развитие алгоритмического и абстрактного мышления, памяти, внимания, быстрой ориентации и реагирования в сложившейся ситуации.
<i>Тип урока:</i>	Урок-повторение с использованием игровой технологии
<i>Вид урока:</i>	Урок-игра.
<i>Оборудование:</i>	Компьютер и проектор с экраном, 4 компьютера (по 2 на каждую команду), слайд-презентация с заданиями, заготовки для практического конкурса, таблички с цифрами 1-3, импровизированное озеро с рыбками, удочки с магнитами, чашечные весы. Можно использовать интерактивную систему голосования VOTUM и второй проектор для результатов игры.
<i>План:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Организационный момент (1-2 минуты) 2. Игра (15-20 минут) <ul style="list-style-type: none"> ○ Условия игры. Постановка цели. ○ Приветствие команд: конкурс «Визитки». ○ Конкурс-разминка «Отгадай ребус». ○ Конкурс-испытание «Рыбалка». ○ Конкурс умников «Слова с компьютерной начинкой». ○ Конкурс мудрецов «Компьютерные анаграммы». ○ Конкурс «Опознай пословицу». ○ Конкурс капитанов. <p style="text-align: center;">Подведение итогов первой части испытаний.</p> 3. Практическая часть игры (10-15 минут) <ul style="list-style-type: none"> ○ Постановка цели. ○ Испытание «Составь ребус» ○ Подведение итогов второй части испытаний. 4. Подведение общего итога урока (1-2 минут)

Для успешного проведения игры необходимо за 1-2 урока сформировать команды и выдать домашние задания.

Подготовительная работа

1. Домашнее задание командам:

Создать мультимедийную визитку команды для показа через проектор (1-2 мин):

- придумать название и девиз команды, создать эмблему;
- подготовить приветствие соперникам и членам жюри;

3. Оценивание конкурсов:

За каждое испытание команда получает баллы, исходя из объявленных условий. Баллы оцениваются бумажной денежной единицей «1 бит». Количество «бит» можно измерять с помощью чашечных весов.

4. Состав команд:

Этот урок предлагается проводить в виде соревнования двух команд. Оптимальное число членов команд — 6 человек, которые выбирают капитана — им должен быть ученик, хорошо знающий предмет и хороший организатор. Для участия в тематических конкурсах выбираются по 2: «умника», «мудреца».

5. Организация конкурсов:

Организация конкурсов ложится на учителя информатики. Он должен: подготовить слайды-задания для конкурсов, реквизиты для проведения конкурса «Рыбалка», таблички с цифрами 1-3, проектор для представления команд и демонстрации заданий игры. Можно использовать интерактивную систему голосования VOTUM.

Организационный момент. Условия игры. Постановка цели.

У нас сегодня необычный урок. Мы проводим игру, в которой участвуют две самые лучшие команды. Чтобы добраться до финиша вам предстоит пройти несколько испытаний и преодолеть все трудности, которые ждут вас впереди. За каждое испытание команда получает баллы. Баллы оцениваются бумажной денежной единицей «1 бит». Количество «бит» будем измерять с помощью весов. И та команда, которая справится со всеми трудностями и получит наибольшее количество «бит» получит звание сильнейшего. Я надеюсь, что вы справитесь со всеми трудностями.

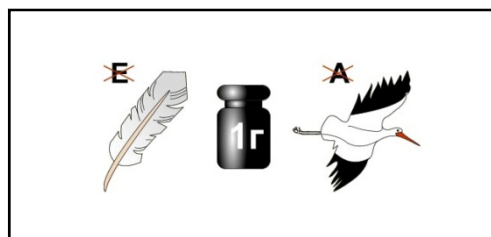
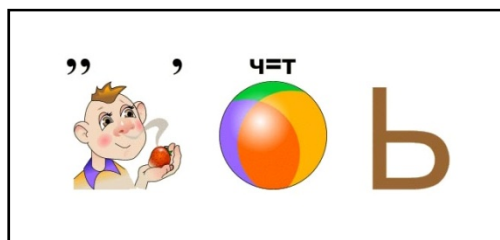
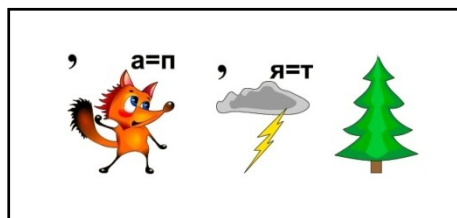
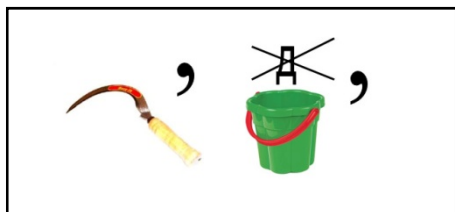
1. Приветствие команд: конкурс «Визитки» - 5 баллов

Команды должны представить мультимедийную презентацию – визитку:

- название, девиз, защиту эмблемы команды;
- приветствие соперникам и жюри.

2. Конкурс-разминка - 6 баллов.

Итак, испытание второе. Вам необходимо за две минуты отгадать наибольшее количество ребусов.



/Звучит музыка продолжительностью 2 минуты. На экран проецируются ребусы (6 ребусов). Каждый правильный ответ оценивается бумажной денежной единицей «1 бит» /

/Ответы: Сервер, исполнитель, винчестер, память, клавиатура, программист/

3. Испытание «Рыбалка»

С ребусами вы справились. А впереди вас ждет третье испытание - «Рыбалка». Приглашаю от каждой команды по одному заядлому рыболову. Необходимо из озера выловить по 3 золотые рыбки. На каждой рыбе указан номер – это вопрос, на который команде предстоит отвечать. За каждый правильный ответ команда получит «1 бит».



Вопросы:

1) Наибольшие возможности для доступа к информационным ресурсам обеспечивает способ подключения к Интернету:

- терминальное соединение по коммутируемому телефонному каналу;
- удаленный доступ по телефонным каналам связи;
- постоянное соединение по оптоволоконному каналу
- постоянное соединение по выделенному каналу.

2) Сетевой протокол — это:

- набор соглашений о взаимодействиях в компьютерной сети;
- правила установления связи между двумя компьютерами в сети;
- последовательная запись событий, происходящих в компьютерной сети;
- правила интерпретации данных, передаваемых по сети.

3) Протокол, обеспечивающий доставку информации от компьютера-отправителя к компьютеру-получателю:

- Transmission Control Protocol (TCP);
- Internet Protocol (IP);
- Транспортный протокол;
- Ни один из вышеперечисленных.

4) Укажите часть адреса электронной почты `klass@mtu-net.ru`, являющуюся доменным именем почтового сервера, на котором пользователь зарегистрировался:

- `klass`;
- `mtu`;
- `mtu-net.ru`;
- `klass@mtu-net.ru`.

5) Домен - это

- единица измерения информации;
- название программы для осуществления связи между компьютерами;
- название устройства, осуществляющего связь между компьютерами;
- часть адреса, определяющая адрес компьютера в сети.

6) Какой топологии локальных сетей не существует?

- типа линейная шина;
- типа бесконечность;
- типа звезда;
- все из вышеперечисленных являются топологией локальной сети.

7) Почтовый ящик абонента электронной почты — это

- часть оперативной памяти на сервере
- часть внешней памяти на сервере
- часть ОП на рабочей станции
- часть внешней памяти на рабочей станции
- номер телефона, с которым связан модем

/Для рыбалки необходимо импровизированное озеро, зимняя удочка (вместо крючка – маленький магнит), девять бумажных рыб с номерами (чтобы рыбка «ловились» нужно надеть на нее скрепку). За правильный ответ – «1 бит»./

4. Конкурс умников «Слова с компьютерной начинкой» (по 2 чел от команды) — 5 баллов.

Этот конкурс состоит из двух частей:

1) Пользуясь подсказками в скобках, отгадайте слова, а также те компьютерные термины, которыми они «начинены».

Задание	Ответ
___ РОСТЬ (прилив сил, энергии) ___ ИБИЛДИНГ («строительство тела» спортивными упражнениями) О ___ (наружная часть колеса) СВО ___ А (отсутствие стеснений, ограничений, запретов) СЛЮ ___ А (торговый или ремесленный поселок на Руси)	(БОД)
ПЕ ___ Б (знак, делающий бумагу документом) ПО ___ ОК (соцветие у кукурузы) ПЕР ___ КИ (одежда для рук) ОПЕ ___ КА (непреднамеренная ошибка в книге) КАМ ___ КА (полуостров в РФ и задние парты в классе)	(ЧАТ)
___ ЕРАН (столица Ирана) ___ УСИГАЛЬПА (столица Гондураса) СТРА ___ ИЯ (наука о ведении войны)	(ТЕГ)

2) Во второй части конкурса участникам предлагаются вопросы с тремя вариантами ответов. Участник должен поднять табличку с номером ответа, не соответствующим данному определению. В конкурсе оценивается правильность и быстрота ответа. (Знаком * помечены номера, которые должны быть выбраны)

Сеть — это:

1. Совокупность строк и столбцов в таблице.*
2. Рыболовная снасть.
3. Несколько соединенных между собой ПК.

Адрес — это:

1. Порядковый номер байта ОП.
2. Порядковый номер элемента массива.*
3. Часть письма в электронной почте.

5. Конкурс мудрецов «Компьютерные анаграммы» (по 2 чел от команды) — 5 баллов.

Этот конкурс состоит из двух частей:

- 1) Пользуясь подсказками в скобках, подберите слово-анаграмму соответствующее теме нашего урока.
 1. НАКАЛ → К ___ (линия связи) (Канал)
 2. РЕВЕРС → С ___ (мощный компьютер сети) (Сервер)
 3. ОПЛОТ+РОК → П ___ (правила пересылки данных между различными компьютерными сетями) (Протокол)
 4. ПИ+ГРЕК+ТЕСТ → Г ___ (паутиный документ) (Гипертекст)
 5. КАДКА+ЗАЛ → З ___ (школьная принадлежность в Паутине) (Закладка)

2) Во второй части конкурса участники должны выбрать понятие соответствующее предложенным «крылатым словам». В конкурсе оценивается правильность и быстрота ответа. (В предложенных примерах знаком * выделены нужные понятия.)

«Возмутитель спокойствия»:

- 1) звуковой сигнал на ПК;
- 2) антивирусная программа;
- 3) сетевой вирус*.

«На деревню дедушке»:

- 1) использование в программе оператора перехода;
- 2) неправильный адрес почтового ящика*;

3) неправильное имя файла.

«Доверяй, но проверяй»:

- 1) проверка наличия в программе вспомогательных процедур и функций;
- 2) общение в чате *;
- 3) форматирование дискеты.

6. Конкурс «Опознай пословицу» - 5 баллов.

В этом конкурсе будут названы коммуникационные версии известных русских пословиц и поговорок. Необходимо вспомнить, как звучат они в оригинале.

1. Чем дальше в гипертекст, тем больше ссылок. (*Чем дальше в лес, тем больше дров.*)
2. Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит. (*Всяк кулик свое болото хвалит.*)
3. Язык до провайдера доведет. (*Язык до Киева доведет.*)
4. На то и хакеры в Интернете, чтоб Microsoft не дремал. (*На то и щука в озере, чтоб карась не дремал.*)
5. Вирусом бояться – в Интернет не ходить. (*Волков бояться – в лес не ходить.*)

7. Конкурс капитанов - 5 баллов.

Рассеянный программист обязательно в любом слове делает по ошибке, превращая его в компьютерный термин или понятие. Отгадайте по подсказкам слова, которые программист хотел написать и которые у него получились, если известно, что он добавлял, убирал или заменял в слове ровно по одной букве.

1. Хотел написать однозначное нечетное число, а получилась система распределенных на территории аппаратных, программных и информационных ресурсов, связанных между собой каналами передачи данных. (Семь – сеть)
2. Хотел написать одну из сторон света, а получился узел сети, который предоставляет свои ресурсы другим узлам. (север – сервер)
3. Хотел написать название общежития при учебном заведении, а получилась компьютерная сеть. (интернат - интернет)
4. Хотел написать название ведомости об успеваемости школьника, а получилось устройство связи для передачи информации электрическими или оптическими сигналами. (табель - кабель)
5. Хотел написать вид легкой атлетики, а получился разметочный указатель языка HTML. (бег - тег)

Сейчас вам предстоит назвать по очереди Часть Целого или антипод (слово, противоположное по смыслу, назначению, свойству)

Подведение итога первой части испытаний.

Нужно подсчитать баллы, а точнее количество «битов» у каждой команды и определить лидера. Результаты можно подсчитать («взвесить») на рычажных весах.

8. Практический конкурс «Составь ребус» - 5 баллов.

Итак, семь испытаний позади. А теперь переходим к последнему испытанию, которое пройдет за компьютерами. Вам предстоит за 8-10 минут в графическом редакторе составить ребус из предложенных объектов (можно добавлять свои объекты, копировать, преобразовывать их).



/Ребята усаживаются за компьютеры./

Подведение итогов практической части испытаний.

Нужно подсчитать баллы, а точнее количество «битов» у каждой команды и определить лидера.

9. Подведение общего итога урока

Подвести итог всей игры. Поздравить победителей.

Рефлексия (Смайлики)

