

Мета:

- ☐ навчальна: перевірити знання, уміння та навички з предмета, спонукати до самостійного опанування учнями предмета; формувати навички командної гри у процесі спільної діяльності;
- ☐ розвивальна: розвивати пам'ять, увагу, логічне мислення, здатність швидко реагувати у нестандартних ситуаціях;
- ☐ виховна: виховувати інтерес до предмету, повагу до однокласників.

Обладнання: карта, картки з завданнями, ребуси.

Хід уроку-квесту:

I. Організаційна частина.

1. Привітання.
2. Перевірка присутніх.
3. Перевірка готовності до уроку.

II. Мотивація навчальної діяльності. Оголошення теми і мети уроку.

- Діти, погляньте, до нас прийшло повідомлення з ЛІСОВОЇ ШКОЛИ.

Дорогі третьокласники!

Вітаємо на сьогоднішньому уроці! У нас зараз навчання немає, тому що злий чарівник із Темного лісу викрав дуже важливу інформацію. А ми дуже хочемо вчитися, і просимо допомогти. Інформація знаходиться у зеленій папці. Якщо ви її повернете, навчання продовжиться. Є дві дороги до Темного лісу, тому краще поділитися на дві групи. Вас чекатимуть різні випробування. А щоб їх подолати потрібно дотримуватися правил:

- 1. Не галасувати!*
- 2. Працювати старанно.*
- 3. Допомогати один одному.*
- 4. Прислухатися до думки іншого.*

Отже, візьміть з собою уважність, старанність, спостережливість, увагу, фантазію і – вирушаймо!

III. Основна частина.

- Дітки, ви хочете допомогти учням Лісової школи? Тому на сьогоднішньому уроці, щоб пройти усі випробування і допомогти звірятам, вам необхідно пригадати усі визначення, поняття і показати свої вміння з теми “Середовище створення презентації”.

Умови та правила гри:

1. Клас ділиться на дві команди.
2. Необхідно дотримуватися правил:

Не галасувати!

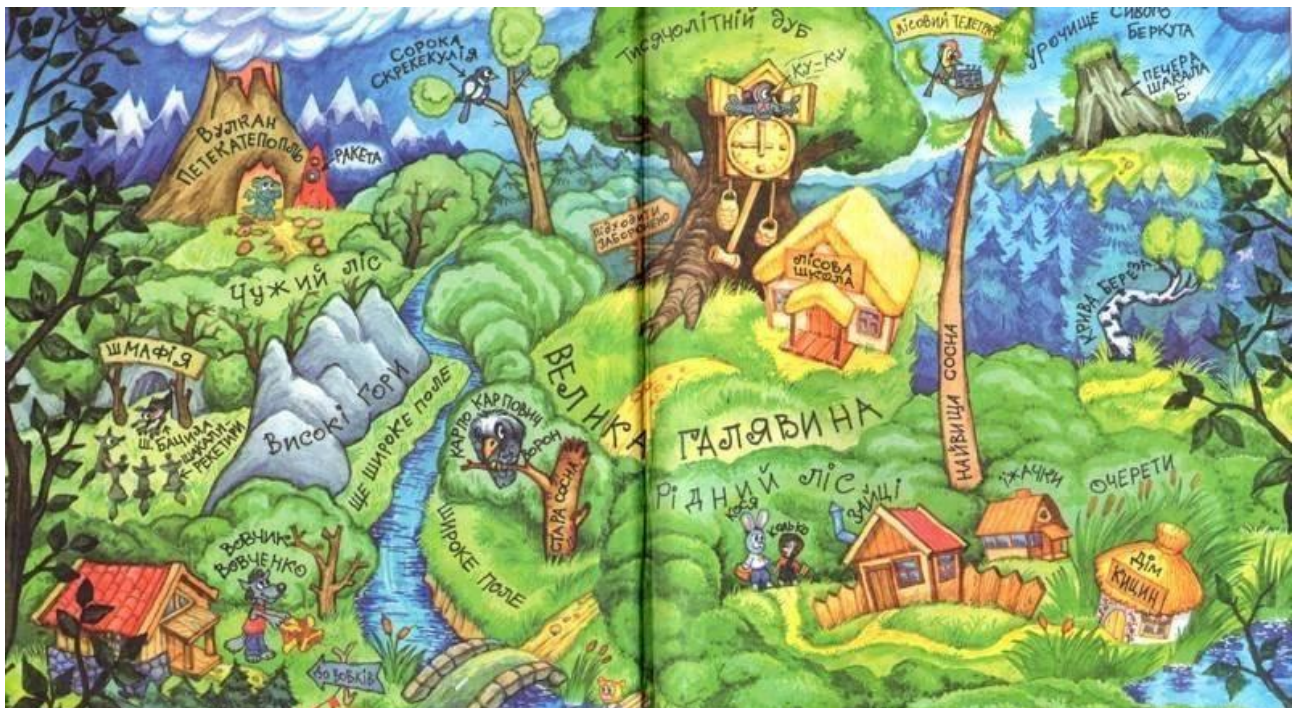
Працювати старанно.

Допомагати один одному.

Прислухатися до думки іншого.

3. Обов’язково пройти всі випробування.

Карта до Печери чарівника.



Випробування 1 “Велика галявина”

А ось і перше випробування - розшифрувати ребуси.



Комп'ютер



Комп'ютер

Молодці! Справилися! Рушаймо далі!

Випробування 2 “Широке поле”

Дане випробування містить певні комбінації букв. Вам потрібно скласти з них терміни з інформатики і пояснити їх значення.

1 команда

РЕЦПІЗЕНАТЯ

ЯІНААМЦІ

ЛЙСАД

ЛОЗАОГКОВ

2 команда

РУДАЕГНЯНВА

ЙДИАЗН

КОАЗП

КАСВАТВ

Відповіді: презентація, анімація, слайд, заголовок, редагування, дизайн, показ, вставка.

Випробування 3 “Високі гори”

Завдання даного випробування полягає в тому, щоб мімікою і жестами показати для першої команди – комп'ютер працює і завис, а для другої – показ презентації.

Випробування 4 “До вовків”

Перед вами розповідь про створення презентації. Уважно прочитайте і визначте, скільки помилок допущено і які саме.

Я вмію створювати презентацію, і вважаю, що найкраще для цього підходить текстовий редактор Paint. Його можна знайти на локальному диску або викликавши контекстне меню, натиснувши ліву клавішу миші. Головним елементом презентації є проектор. Його можна створити трьома способами. Також презентація містить об'єкти – монітор, дизайн і зошит. На жаль, в цій програмі не можна формувати текст.

Я вмію створювати презентацію, і вважаю, що найкраще для цього підходить редактор презентації. Його можна знайти на Робочому столі або викликавши головне меню, натиснувши Пуск. Головним елементом презентації є слайд. Його можна створити трьома способами. Також слайд містить об'єкти – текстові, графічні і мультимедійні. В цій програмі можна формувати текст.

Випробування 5 “Край лісу”

Дане випробування містить запитання, які по черзі спочатку отримує перша команда, потім друга.

1 команда.

1. Що таке презентація?
2. Один кадр на екрані монітору.
3. Як створити слайд?
4. Редагування – це...
5. За допомогою яких клавіш можна здійснювати перехід між слайдами?
6. Який слайд називають титульним?

7. Що відносять до графічних об'єктів слайда?

2 команда

1. Що таке комп'ютерна презентація?

2. Що таке слайд?

3. Які об'єкти має слайд?

4. Форматування – це...

5. Яку клавішу потрібно натиснути, щоб перейти до Показу слайдів? (F5)

6. Як додати до слайда малюнок?

7. Що відносять до мультимедійних об'єктів слайда?

Випробування 6 “Печера”

Молодці! Ми подолали усі випробування і знаходимось біля печери. Щоб забрати необхідну нам інформацію потрібно кожній команді пригадати правила безпечної роботи за комп'ютером.

— Ви пройшли всі випробування, подолали Злого чарівника і забрали папку з інформацією. А чи хотіли б ви поглянути, що саме в ній знаходиться?

— У папці – практична робота, яку учні Лісової школи підготували для вас. Отже, на наступному уроці вам потрібно буде створити презентацію про дружбу.

IV. Підсумок уроку.

- Які завдання сподобалися найбільше?
- Виконання яких завдань у вас викликали труднощі?