Таймасханова Эльмира Магомедовна

Государственное бюджетное

профессиональное образовательное учреждение

«Колледж экономики и предпринимательства» г. Буйнакск

Преподаватель

**Урок-игра по информатике для студентов 1 курса**

**«Знатоки Информатики»**

**Цели урока:**

1. Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
2. Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
3. Развитие логических способностей.

**Задачи урока:**

**Воспитательная**: воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности;

**Учебная**: теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме

**Развивающая**: развитие познавательного интереса, логического мышления, творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли.

**Тип урока:** урок-игра, урок обобщения и систематизации знаний.

**Оборудование и материалы**: мультимедийная презентация с вопросами для команд, бланк для жюри, листы ответов для жюри

**Организация мероприятия: г**руппа делится на 2 команды по 7 человек. Каждая команда заранее придумывает себе название, выбирает капитана, готовит эмблему и девиз.

**План урока**

1. Организационный момент: приветствие, отметка отсутствующих в журнале.
2. **Конкурс №1 «Приветствие»**
3. **Конкурс №2 «Разминка»**
4. **Конкурс №3 «Найди слова»**
5. **Конкурс № 4 «Задачи на логику»**
6. **Конкурс №5 «Дело в шляпе»**
7. **Конкурс №6 Ребусы**
8. **Конкурс № 7 «Кроссворд»**
9. **Конкурс №8 «Кот в мешке»**
10. **Конкурс № 9 «Компьютерная анаграмма»**
11. **Конкурс № 10 «Черный ящик»**
12. **Подведение итогов**
13. **Домашнее задание**

**Ход урока:**

1. **Организационный момент и постановка цели урока.**

**Преподаватель**: - Здравствуйте, уважаемые гости и студенты! Я рада приветствовать всех на нашем открытом уроке по информатике. Сегодня у нас весьма необычный урок, урок пройдет в форме игры.

**Преподаватель**: - А, урок называется: «Знатоки Информатики».

**Цель урока:** Выявление и обобщение знаний по пройденному материалу по информатике.

**Преподаватель**: - А для того, чтобы достичь эту цель, вам ребята необходимо будет решить логические задачи и пройти ряд конкурсов.

**Преподаватель**: - В игре будут участвовать две команды, которые я уже заранее разделила по алфавиту вашего журнала.

**Преподаватель**: - Уважаемые гости, хочу попросить вас поучаствовать на нашем уроке и быть в качестве Жюри. Бланки с ответами и бланки счета ответов у вас уже на столе.

**Преподаватель**: - Правило игры: За каждый конкурс команды будут получать соответствующие баллы выставляемые жюри, в конце после подсчета всех баллов определяется победитель сегодняшнего урока!

**Преподаватель**: - И, так вы готовы? Тогда приступим!

1. **Конкурс №1 «Приветствие»**

**Преподаватель**: - Первый конкурс называется «Приветствие», этот конкурс оценивается в 3 балла. Команда должна представиться, показать форму, эмблему и произнести речёвку - девиз. Сейчас хочу пригласить к себе капитанов команд для розыгрыша права очередности выступления.

**Преподаватель**: - И, так просим выступить первую команду.

***(каждая команда показывает свое приветствие)***

**Преподаватель**:-Слово жюри. Оцените итоги «Приветствия»

***(Жюри оцените каждую команду, максимальное количество баллов – 3).***

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по второму конкурсу)***

1. **Конкурс №2 «Разминка»**

**Преподаватель**: - Следующий конкурс «Разминка» включает в себя 10 вопросов. Каждой команде будут заданы вопросы. Нужно быстро, не задумываясь ответить на них. *За каждый правильный ответ – 1 балл. Максимальное количество баллов – 10.*

***(Зачитываются вопросы сначало для первой команды, затем для второй)***

**ВОПРОСЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ КОМАНДЫ:**

1. Алгоритм, в котором все действия совершаются одно за другим. *(Линейный)*
2. Магнитный диск для хранения информации в персональном компьютере. *(Винчестер)*
3. Объединение компьютеров между собой с помощью линий связи? *(компьютерная сеть)*
4. Организация повторений в алгоритмах. *(Цикл)*
5. Программа для просмотра веб – сайтов и веб- страниц? *(Браузер)*
6. **Информацию, изложенную на доступном для получателя языке называют *(Понятная)***
7. Прикладная программа, предназначенная для обработки структурированных в виде таблицы данных *(MS Excel)*
8. Сколько Бит, в одном Байте? (***8 бит)***
9. Программа или данные, имеющие имя и хранящиеся в оперативной памяти (***Файла)***
10. Основатель и создатель ОС Windows (*Билл Гейтс*)

**ВОПРОСЫ ДЛЯ ВТОРОЙ КОМАНДЫ:**

1. Элемент клавиатуры. *(Клавиша)*
2. Печатающее устройство на бумагу. *(Принтер)*
3. Процессы, связанные с обработкой, хранением и передачей информацией (информационные процессы)
4. С имением какого ученого связано понятие алгоритм (Мухаммад ибн Муса Аль- Хорезми)
5. Устройство для работы с магнитными дисками. *(Дисковод)*
6. Совокупность знаний, сведений и данных окружающей среды? (Информация)
7. Центральный «мозг» компьютера, предназначенный для переработки информации? (Процессор)
8. Самая распространенная программа для работы с текстом *(MS Word)*
9. Сколько Mб в 1 Гб? (*1024)*
10. Основатель компании Apple? *(Стив Джобс)*

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по второму конкурсу)***

***(приложение 1)***

1. **Конкурс №3 «Найди слова»**

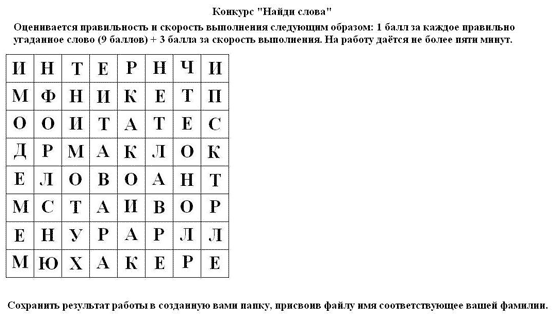
**Преподаватель**: ***-*** Третий наш конкурс «Найди слова». Задание ваше находится на таблице. В приведенных таблицах имеются слова, связанные с компьютерами и информатикой. Они записаны «змейкой» – их можно читать в любом направлении по горизонтали и по вертикали (слева направо, снизу вверх и т.п.), но не по диагонали. Одна и та же буква не может использоваться в нескольких словах, должны быть использованы все буквы. Необходимо найти указанные слова, выделить их фломастером, затем выписать их рядом с таблицей.

**Преподаватель**: - Оценивается правильность и скорость выполнения следующим образом: 1 балл за каждое правильно угаданное слово (9 баллов) + 3 балла за скорость выполнения. На работу даётся 5 минут. ***(включается таймер)***

***Таблица для первой команды***

****

**Таблица для второй команды**

****

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

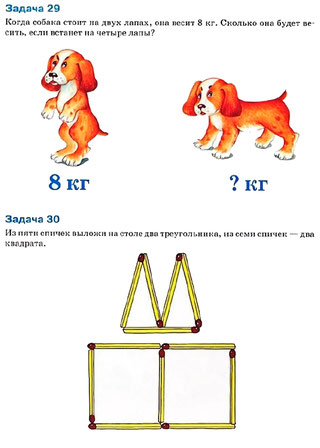
***(приложение 2)***

1. **Конкурс №4 «Загадки на логику»**

**Преподаватель**: - Ребята, мы с вами проходили раздел «Логика». Кто мне скажет , что же такое Логика?

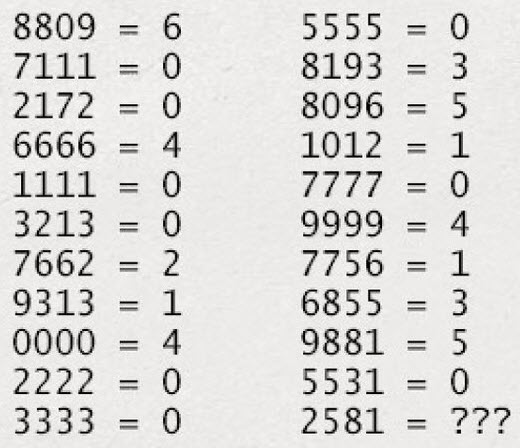
**Студенты: Логика – это наука о законах и формах мышления.**

**Преподаватель**: - Правильно. Сейчас, вам не обходимо будет разгадать несколько логических задач, которые будут представлены на слайдах. За каждый правильный ответ вы получаете 2 балла.

**(8 кг)**

**(87)**

**(внуком)**

**(2)**

**-Крестьянину нужно перевезти через реку волка, козу и капусту. Но лодка такова, что в ней может поместиться только крестьянин, а с ним или один волк, или одна коза, или одна капуста. Но если оставить волка с козой, то волк съест козу, а если оставить козу с капустой, то коза съест капусту. Как перевез свой груз крестьянин?**

****

**Решение: 1.Крестьянин перевозит козу и возвращается один   
2. перевозит капусту и забирает козу   
3. перевозит волка и возвращается один   
4. перевозит козу**

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. **Конкурс №5 «Дело в шляпе»**

**Преподаватель**: **- Сейчас каждый из членов команды будет доставать из шляпы по одному листку с вопросом. За каждый правильный ответ жюри будет засчитывать 1 балл. На размышление у вас 3 секунды.**

* 1. Научно – комплексная дисциплина об информации и информационных процессах, аппаратных и программных средствах информатизации *(Информатика)*
  2. Устройство для охлаждения центрального процессора***. (кулер)***
  3. Что такое URL – адрес? (***точный адрес сайта)***
  4. Что такое актуальная информация? (*информация интересная на сегодняшнее время)*
  5. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа. *(Сканер)*
  6. Назовите основные этапы развитие информационного общества ***( речь, письменность, книгопечатание, средство связи, информатика)***
  7. Универсальное электронное устройство обработки информации. *(Компьютер)*
  8. Специальный индикатор , указывающий позицию на экране. *(Курсор)*
  9. Алгоритм, записанный на языке программирования. *(Программа)*
  10. Центральное устройство компьютера. *(Процессор, системный блок)*
  11. Назовите свойство алгоритма? *(дискретность, понятность, детерминированность, массовость, результативность).*
  12. Программы управления внешними устройствами. *(Драйверы)*
  13. Алгоритмы изображения в виде графических обозначений, соединенных стрелками. *(Блок-схема)*
  14. Небольшая вредоносная программа, которая может приписывать себя к другим программам. *(Вирус)*

***(приложение 3)***

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. **Конкурс №6 «Ребусы»**

Преподаватель: «Ребус»- это загадка-шутка, в которой слово или фраза изображены в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами, нотами и другими знаками. Ребус - одна из самых популярных и распространённых игр. В ребусе можно зашифровать пословицы, поговорки, отрывки из стихотворений, отдельные фразы и слова.

В представленных вам ребусах зашифрованы слова, связанные с дисциплиной информатика. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл.

(компьютер)



(монитор)

(исполнитель)



(процессор)



(источник)



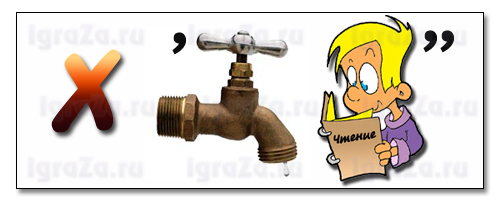
(курсор)



(клавиатура)



(роботландия)



(Хранение)



(модель)



(передача)



(обработка)

***(приложение 5)***

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. **Конкурс №7 «Кроссворд»**

**Преподаватель: -** Сейчас, вам не обходимо будет в течение 5 минут разгадать кроссворд из 7 вопросов. За каждый правильный ответ вы получите 1 балл.

****

1. Многоклавишное устройство ввода.
2. Устройство для сбора, хранения и переработки информации.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Носитель информации, на который записывают программы и данные для хранения.
5. Устройство для быстрого перемещения по экрану.
6. Устройство вывода информации.
7. Печатающее устройство вывода.



1. «Мозг» компьютера.
2. Устройство для ввода звука.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Устройство для хранения программ и данных.
5. Устройство для просмотра информации.
6. Устройство аналогичное «мышке».
7. Устройство для ввода информации в компьютер с листа бумаги.

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. **Конкурс №8 «Кот в мешке»**

Преподаватель: - Каждый участник команды будет вытаскивать из мешка по одному предмету и объяснять, что это и для чего это нужно? За каждый правильный ответ жюри, будет оценивать в 1 балл.

(гибкий диск, жесткий магнитный диск, USB – флеш карта, оптический диск, кулер, роутер, наушники, мышь, сетевая карта, видео – карта,

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. **Конкурс №9 «*Компьютерные анаграммы*»**

**Преподаватель -**Вам будут предложены буквосочетания. Необходимо переставить буквы так, чтобы получить слова, связанные с информатикой, за каждое правильно отгаданное слово получаете по 1 баллу.

(На презентации появляются слова которые необходимо путем изменения определить)

|  |  |
| --- | --- |
| **Задание** | ***Правильные ответы:*** |
| Тиромон Россоцерп Скойджит Шакым Террипн Алатувикра | Монитор Процессор Джойстик Мышка Принтер Клавиатура |

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. Конкурс № 10 «Черный ящик»

Преподаватель: - Итоговый наш конкурс называется «Черный ящик».

Вам необходимо узнать, что же в нем находится. А я вам дам не большую подсказку. На размышление у вас ровно 1 минута.

- Впервые она была разработана в ходе создания операционной системы NLS. Разработчик системы **Дуглас Энгельбарт** придумал для работы с системой механический манипулятор, который впервые был представлен широкой публике на научной конференции, которая проходила в Сан-Франциско 9 декабря 1968 года. Что же это?

Студенты: - Мышь.

***(Жюри подчитывает баллы и оглашат результат по данному конкурсу)***

1. Подведение итогов и объявление победителя

Преподаватель: - Пока жюри, подсчитывает баллы, и определяет победителя, предлагаю вам просмотреть следующий видео ролик.

(жюри объявляет победителя. Вручение дипломов и призов).

1. Домашнее задание

Преподаватель: - Написать сочинение на тему «Компьютер будущего»

Спасибо, всем за активное участие, спасибо гостям за оказанную помощь. Спасибо за урок. На этом все! До свидание!

Приложение

Правильно выполненное задание:



