Муниципальное бюджетное образовательное учреждение Краснодарского края

Муниципального образования г. Краснодар

гимназия №18

имени героя Советского Союза Анатолия Березового

**Урок – игра для учащихся 7, 8 классов:**

 **«Скоро, скоро Новый год**

**или**

**предновогодние приключения компьютерных фирм»**

**Составила:**

*Мащенко Марина Владимировна*,

учитель информатики высшей квалификационной категории,

МБОУ гимназии №18

Адрес эл.почты: svoja2@mail.ru

Тел.:+7(918) 721-50-26

**Краснодар,**

**2020**

**Введение**

**Паспорт методической разработки**

**Тема: «Скоро, скоро Новый год или предновогодние приключения компьютерных фирм».**

**Возрастная категория**: 7-8 классы

**Форма урока:**

* урок-игра с инновационной, занимательной составляющей.

**Продолжительность урока:** 1-2 урока

**Цель:** активизировать и обобщать мыслительную деятельность учащихся посредством участия каждого из них в игре.

**Задачи урока:**

**Общеобразовательные:**

* проверка в игровой форме теоретических знаний по пройденным на уроках темам;
* научить воспринимать компьютер как инструмент информационной деятельности человека;
* стимулировать интерес к изучаемой теме

**Воспитательные:**

* прививать интерес к информатике;
* воспитывать веру в свои силы;
* учить коллективной и самостоятельной работе.

**Развивающие:**

* показать, какое значение имеет компьютер в жизни человека и как его можно применять;
* формировать умение четко и ясно излагать ответы на вопросы;
* развивать эмоции через создание ситуаций эмоциональных переживаний;
* развить творческих способностей, логического мышления учащихся.

**Здоровьесберегающие:**

* соблюдение санитарных норм при работе с компьютером,
* соблюдение правил техники безопасности,
* оптимальное сочетание форм и методов, применяемых на уроке;

**Актуальность** выбранной темы заключается в развитии интереса к учебному предмету посредством использования на уроках дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Дидактические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу. Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

**Оборудование:**

* компьютерный класс с операционной системой Windows, текстовым редактором Word, графическим редактором Paint; приложение Калькулятор (или Excel)
* мультимедийной проектор (для показа презентации);
* дидактический материал к уроку-игре

Количество участников: 2 команды по 8 человек в каждой

Жюри: *учителя или старшеклассники*

**План**

**Игра на основе конкурсов:**

1. Я пришёл к Вам со стихами…(2 чел)
2. У нас Вы знаете, что покупаете… (2 чел)
3. Время деньги… (1 чел)
4. Конкурс капитанов (1 чел)
5. Сборку быстро начинаем, собираем, собираем… (все участники команды)
6. Вместе весело решать…(все участники команды)
7. Напрягаем мы мозги, память ты не подведи…(все участники команды)

**Конкурсы (1-3)** выполняются за ПК – кто быстрее и правильнее выполнит задания, та команда получает баллы по максимуму.

**Конкурсы (4-7)** проводятся последовательно один за другим. За каждый конкурс команда набирает определенное количество баллов.

В конце игры подсчитывают набранное количество баллов и награждают победителей.

**Ход урока**

1. **Конкурс «Я пришёл к Вам со стихами…» (max – 10 баллов) по 5 баллов за каждое задание**

**Задание\_Рифмоплёт\_1**

Сочинить стих (оду команде соперника)

**Задание\_Рифмоплёт\_2**

Написать поздравление с наступающим Новым годом

1. **Конкурс «У нас Вы знаете, что покупаете…» (max – 10 баллов) по 5 баллов за каждое задание**

**Задание\_Реклама\_1**

Составить логотип или визитку своей фирмы,

**Задание\_Реклама\_2**

Поздравительную открытку с наступающим Новым годом команде соперника.

1. **Конкурс «Время деньги…» (max – 10 баллов)**

**Задание\_Бухгалтер**

Составить отчёт, вычисляющий стоимость комплекта компьютерной техники и N комплектов компьютеров, если известна стоимость монитора, системного блока, клавиатуры, мыши, принтера.

Данное задание может быть выполнено и в программе Еxcel.

1. **Конкурс «О, ДИРЕКТОР ты могуч, ты гоняешь стаи туч. Заставляешь и в субботу, выходить нас на работу…» - Конкурс Капитанов (max – 20 баллов)**

**Задание №1 «Слово, не воробей…» (max – 5 баллов)**

Капитаны  команд по очереди называют слова, связанные с информатикой.
Приносит 5 баллов своей команде тот капитан, который назвал последним слово.

**Задание №2 «Я = Ты» (max – 10 баллов)** 1 слово-синоним*– 1 балл*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ пп** | **Исходное слово** | **Слово - синоним** |
|  | **8 бит** |  Байт |
|  | **Азбука** |  Алфавит |
|  | **Знак** |  Символ |
|  | **Дисплей** |  Монитор |
|  | **Винчестер** |  Жесткий диск |
|  | **Каталог** |  Папка |
|  | **Лазерный диск** |  СD |
|  | **Пиктограмма** |  Знак |
|  | **ЭВМ** |  Персональный компьютер |
|  | **ОЗУ** |  Оперативная память |

**Задание №3. «Собери ПК» (max – 5 баллов)**

Из предложенных картинок собрать те, которые являются основными устройствами ПК.

1. **Конкурс «Сборку быстро начинаем, собираем, собираем…» (max – 10 баллов)**

**Задание №1. «Мы вместе» (max – 5 баллов)**

Из оставшихся на столе картинок (после выполнения задания №3 конкурса «Я=Ты»), собрать группы и дать им общее название.

**Задание №2. «Найди меня» (max – 5 баллов)**

Поставьте № картинки в соответствии с названием устройства и их назначением.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название устройства** | **Внешний вид устройства** | **Назначение устройства** |
| Внутренняя память – энергонезависимая память | **1** | Хранение данных и программ во время работы компьютера |
| Внешняя память не зависит от электроэнергии | **4** | Хранение данных и программ независимо от работы компьютера |
| Монитор | **5** | Отображение действий с текстами, числами, рисунками, то есть вывод текстовых и числовых графических данных |
| Принтер | **2** | Вывод текстовых, графических и числовых данных на бумагу |
| Звуковые колонки – акустическая система | **3** | Вывод звуковых данных (голоса, музыка, звуки природы и так далее) |

1. **«Вместе весело решать…» (max – 19 баллов)**

**Задание №1 «Кроссворд» (max – 6 баллов)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **1С** |  | **2П** | **Р** | **И** | **3Н** | **Т** | **Е** | **Р** |  |  |  |
|  |  | **К** |  |  |  |  | **А** |  |  |  |  |  |  |
| **4К** | **Л** | **А** | **В** | **И** | **А** | **Т** | **У** | **Р** | **А** |  |  |  |  |
|  |  | **Н** |  |  |  |  | **Ш** |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Е** |  |  |  |  | **Н** |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Р** |  | **5М** | **О** | **Н** | **И** | **Т** | **О** | **Р** |  |  |  |
|  |  |  |  | **Ы** |  |  | **К** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **Ш** |  |  | **И** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **Ь** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Задание №2. «Пословицы» (max –7 баллов)**

Предложенную измененную пословицу вы должны интерпретировать в русскую народную пословицу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Задания** | **Ответы** |
|  | Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. |
|  | Компьютер памятью не испортишь. | Кашу маслом не испортишь. |
|  | В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят. | В Тулу со своим самоваром не ездят. |
|  | Бит байт бережет. | Копейка рубль бережет. |
|  | Что из Корзины удалено, то пропало. | Что с возу упало, то пропало. |
|  | Вирусов бояться – в Интернет не ходить. | Волков бояться – в лес не ходить. |
|  | За одного хакера семь кандидатов наук дают. | За одного битого семь небитых дают. |

**Задание №3. «Всё наоборот» (max –6 баллов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ пп** | **Исходное словосочетание** | **Словосочетание наоборот** |
|  | **Беззвучный микрофон** | Звуковая колонка |
|  | **Видимая папка** | Скрытый файл |
|  | **Гибкое кольцо** | Жесткий диск |
|  | **Долговременный склероз** | Оперативная память |
|  | **Коллективные счеты** | Персональный компьютер |
|  | **Отцовский транзистор** | Материнская плата |

Например**, Бесполезное отсутствие новостей –** Полезная информация

1. **Конкурс «Напрягаем мы мозги, память ты не подведи…» (max – 11баллов)**

**Задание №1. Ребусы**

Отгадайте понятия, связанные с информатикой

**ОТВЕТЫ**

1. Винчестер
2. Дисплей
3. Исполнитель
4. Интернет
5. Информатика
6. Память
7. Сервер
8. Накопитель
9. Клавиша
10. Модем
11. Клавиатура

**Подведение итогов. Рефлексия. Оценивание и сюрприз для самого активного.**

Вот и закончен наш увлекательный урок-игра. Подведем итоги. Узнаем, какая из наших компьютерных фирм оказалась более удачливой.

Ребята, поделитесь своими впечатлениями о конкурсах, о работе в командах.

Заполните бланки, в которых вы оцените своих соперников и выделите из их команды самого активного на ваш взгляд.

Запишите в бланках те задания и конкурсы, которые вам больше понравились:

*Были интересные…
Были трудные…
Я выполнял задания…
Я понял, что…
Теперь я могу…*

*Меня удивило…
Мне захотелось…*

Пока ребята заполняют бланки, жюри подводит итоги игры, определяются самые лучшие конкурсы, отмечаются самые удачные ответы и самые активные участники. Оглашаются результаты игры. Награждается команда победителей (выставляются оценки).

**Используемая литература и дополнительные источники:**

1. Д.М. Златопольский “Интеллектуальные игры по информатике”, Санкт-Петербург 2004.
2. [http://pomozgui.ru/](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpomozgui.ru%2F) – Головоломки, логические игры.
3. [www.metod-kopilka.ru/page-5-1-11.html](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.metod-kopilka.ru%2F) - Методическая копилка

сайт Интернет-сообщества учителей.

1. Адрес сайта: [http://pedsovet.su/](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpedsovet.su%2F) сайт «Педсовет».