

## Урок - игра по информатике «Звёздный час»

Дата урока: 04.12.2023г.

Класс 7 «В»

**Цель:** повторить в игровой форме изученный материал и определить, как учащиеся освоили пройденное.

### **Задачи:**

1. Формировать положительную мотивацию к обучению;
2. Развивать коммуникативные навыки, познавательные интересы, внимательность, логическое мышление;
3. Воспитывать культуру поведения в школе.

**Оборудование:** компьютер, проектор.

**Материалы урока:** презентация к игре, карточки с цифрами от 1 до 5 для каждого участника игры, фишки-звёздочки за каждый правильный ответ.

### **I. Подготовка к игре.**

Учитель готовит пять карточек с номерами от 1 до 5 для каждого участника и 50 фишек-звёздочек, которые будет получать игрок команды за каждый правильный ответ. Из числа обучающихся учитель выбирает 1-2 ассистента, которые будут наблюдать за ответами участников и вручать им звёздочки, остальные участники делятся на две команды и придумывают название команды.

### **II. Правила игры:**

Игра проводится в пять туров. После каждого тура в протокол игры вносятся баллы набранные каждой командой в туре.

После каждого тура все звёздочки возвращаются ассистенту, а участники в новом туре заново набирают очки.

В финале определяется команда победитель и в каждой из них выбирается лучший игрок.

### **III. Ход игры:**

#### **1 тур «Разминка»**

Участники кладут перед собой две карточки с цифрами 2 и 5. Если утверждение **верное**, то поднимают карточку с цифрой 5. Если **нет**, то поднимают карточку с цифрой 2.

### **Вопросы тура:**

1. Информация, хранящаяся в долговременной памяти, как единое целое и обозначенная именем называется файлом (**Да**).
2. В 1 бите 8 байт (**Нет**).
3. Исполнять алгоритм может только человек (**Нет**).
4. Разрабатывать алгоритм может только человек (**Да**).
5. Расширение \*.bmp указывает на принадлежность к графическим файлам (**Да**).

### **2 тур «Термины»**

Участники кладут перед собой карточки с цифрами от 1 до 5 и поднимают карточку с правильным ответом.

#### **Вопросы тура:**

1. Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком как единое целое (**объект**).
2. Взаимная связь, в которой находятся какие-либо объекты (**отношение**).
3. Совокупность, набор, коллекция объектов (**множество**).
4. Целое, состоящее из взаимосвязанных частей (**система**).
5. Описание конечной последовательности шагов в решении задачи, приводящей от исходных данных к требуемому результату (**алгоритм**).
6. Человек, группа людей, животное или техническое устройство, способные выполнять заданные команды (**исполнитель**).
7. Средства взаимодействия человека и компьютера (**пользовательский интерфейс**).
8. Совокупность всех устройств, обеспечивающих функционирование компьютера и решение с их помощью задач (**аппаратное обеспечение**).
9. Системные и служебные программы входят в состав.... (операционная система).

### **3 тур «Количество информации»**

Участники поднимают карточку с правильным ответом.

#### **Вопросы тура:**

1. Минимальная единица измерения информации – это...(**бит**).
2. Один символ в памяти компьютера занимает один... (**байт**).
3. 1024 килобайт составляют ... (**1 Мегабайт**).
4. 8 бит – это ровно один .... (**байт**).
5. В 1 Гигабайте примерно миллион ...(**Килобайт**).

### **4 тур «Чёрный ящик».**

Игрокам предстоит ответить на вопрос «Что в чёрном ящике?». Кто быстрее всех ответит на этот вопрос получает звёздочку.

### **Вопросы тура:**

1. Информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера и обозначенная именем (**файл**).
2. Форма мышления, в которой что-либо утверждается или отрицается (**суждение**).
3. Форма мышления, в которой отражаются существенные признаки отдельного объекта или множества объектов (**понятие**).
4. Мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта (**анализ**).
5. Мысленное соединение в единое целое, частей объекта или его признаков (**синтез**).

### **5 тур «Собери слово»**

Игроки складывают слово из букв на выпавших кубиках. Кто быстрее собирает слово, тот получает балл.

*Слова:*

1. Модель
2. Схема
3. Диаграмма
4. Таблица
5. Ветвление

### **Финал.**

В финале участники игры за две минуты составляют как можно больше слов - имён существительных из слова ПРОГРАММИСТ. Побеждает тот, кто больше составит слов.

### **IV. Подведение итогов игры.**

Учитель объявляет победителя игры «Звёздный час», выставляет оценки лучшим игрокам команд и благодарит всех за участие.