

Урок-игра «Слабое звено» (7 класс)

Тип урока: обобщающий урок.

Вид: урок-игра.

Технология: игровая технология.

Цели урока:

Воспитательная: развитие познавательного интереса, логического мышления.

Учебная: совершенствование, обобщение и закрепление знаний учащихся.

Развивающая: развитие мышления, памяти, внимательности.

Подготовительная работа: карточки с именами 10 участников, подбор списка вопросов разной сложности с ответами, могут использоваться вопросы с формулировкой «Верно ли, что»; расстановка столов полукругом перед столом ведущего и ассистента; приготовление чистых листов, на которых будут записывать имена выбывающих участников игры и для вычислений, фломастеры; часы с секундной стрелкой; шкала баллов за ответы.

Организация игры:

Игра состоит из 8-ми раундов, в каждом из которых будет выбывать один из участников игры, так называемое слабое звено цепи.

Игра идет в основном по правилам телепередачи «Слабое звено». Исключение – игроки не кладут баллы в банк, они набирают их по ходу игры до тех пор, пока не выбывают (каждый правильный ответ – 1 балл).

Игру ведет учитель, проговорив перед началом правила.

В качестве помощников выбираются ассистенты:

- ответственный за время – человека, который следит за ходом времени каждого раунда;
- ответственный за подсчет баллов – человека, который следит за правильными ответами, записывает, суммирует их.

Правила игры

В 1 раунде каждому из 10 участников по очереди предлагается ответить на 2 вопроса. Ответ на вопрос необходимо дать в течение 2 секунд. Если участник не знает ответа, он должен сказать: «Не знаю», тогда следующий вопрос задается другому участнику.

После каждого тура определяют самое слабое звено – того, кто должен покинуть игру. В каждом последующем раундах из игры выбывают участники, до тех пор, пока в команде не останется 2 ученика, между которыми проводится «дуэль» из пяти пар вопросов. Результат финальной

игры поможет выявить самого сильного участника игры – самой сильное звено.

Ход игры

Учитель:

Здравствуйте! Сегодняшний урок мы проведём в виде известной игры «Слабое звено». Десять участников занимают места за столами. В качестве ассистентов мне помогут Вы помните правила? Я их немного изменила. Задача игроков – правильно отвечать на вопросы ведущего и как можно дольше продержаться в команде. Не забывайте, что по итогам каждого раунда ассистенты будут сообщать нам статистику игры: самое сильное звено – участника, набравшего большее число правильных ответов и самое слабое звено – набравшего меньшее число ответов! После каждого периода вы должны выбрать самого слабого игрока, который покидает игру. В конце игры ассистенты огласят рейтинг, набранных вами баллов для выставления оценок. Итак, начинаем!

1 раунд

Вопросы 1-20 (10 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. К устройствам ввода или вывода относится монитор? (*Вывода*)
2. Назовите устройство, которое является «мозгом» и координирующим центром компьютера. (*Процессор*)
3. Что относится к внешней памяти компьютера: монитор или магнитный диск? (*Магнитный диск*)
4. Какое популярное у игроков устройство ввода вы знаете? (*Джойстик*)
5. Что меньше 1 Мб или 1 Кб? (*1 Кб*)
6. Укажите наименьшую единицу измерения информации. (*1 бит*)
7. Сколько бит в 1 байте? (*8 бит*)
8. Стандартное устройство для ввода алфавитно-цифровых данных в компьютер. (*Клавиатура*)
9. Оперативная информация может храниться в книгах или в голове человека? (*В голове человека*)
10. Является ли принтер устройством ввода информации? (*Нет*)

2 круг вопросов:

11. Сколько байт в 1 Кб. (*1024*)
12. Вирус – это ошибка в программе или возбудитель инфекционного заболевания? (*Возбудитель инфекционного заболевания*)
13. Как называются знания, получаемые человеком из различных источников? (*Информация*)

14. Какие устройства называются периферийными? (*Внешние*)
15. При каком напряжении в сети работает компьютерный класс? (220 В)
16. Отраслью какой науки является информатика? (*Кибернетика*)
17. В коробке меньше 9, но больше 3 шаров. Сколько шаров может быть 2 или 5? (5)
18. Как называется универсальное программно управляемое автоматическое устройство для работы с информацией? (*Компьютер*)
19. Диск – это носитель информации или геометрическая фигура? (*Носитель информации*)
20. С помощью чего человек воспринимает информацию? (*Органов чувств*)

Ведущий: Ну, что ж, первый тур закончен. Кому лучше бы пойти домой, чем тратить здесь своё время? Кому следует ещё раз поучиться в седьмом классе? Кто, по-вашему, самое слабое звено? Итак, _____, вы самое слабое звено, прощайте.

2 раунд

Вопросы 1-18 (9 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. К какому виду относится информация, воспринимаемая с помощью органов слуха? (*Звуковой*)
2. Десятичная система счисления – это позиционная система счисления или непозиционная? (*Позиционная*)
3. Камень или бумага более долговременный носитель информации при ее хранении? (*Камень*)
4. При просмотре телепередачи мы являемся источником или приемником информации? (*Приёмником*)
5. Обработка или прием информации происходит при решении математической задачи? (*Обработка*)
6. Информатика – это наука или школьный предмет? (*Наука*)
7. Римская система счисления – это позиционная система счисления или непозиционная? (*Непозиционная*)
8. Какие коды используются в двоичном кодировании? (*0 и 1*)
9. При разговоре по телефону происходит хранение или обмен информацией? (*Обмен*)

2 круг вопросов:

10. Сколько цифр в десятичной системе счисления? (*10*)
11. Может ли человек заразиться компьютерным вирусом? (*Нет*)

12. Как называются имена программ, записанные в начале дискеты?
(Каталог)

13. Сеть – это совокупность строк и столбцов в таблице или несколько соединённых между собой компьютеров? (Несколько соединённых между собой компьютеров)

14. Информация, хранящаяся в книгах, на магнитных носителях называется архивной или внешней? (Внешней)

15. В реляционной БД информация организована в виде сети или таблицы? (Таблицы)

16. Устройство, позволяющее соединить компьютер с телефонной сетью? (Модем)

17. Информацию из оперативной памяти можно сохранить на внешнем запоминающем устройстве в виде чего? (Файла)

18. Как называется множество символов, используемых для представления информации в некотором языке? (Алфавит)

Ведущий: *Итак, время второго тура истекло. Кто ещё не успел проснуться? Кто ловил мух на уроках? У кого главный орган мысли – это тормоз? Кто, по-вашему, самое слабое звено? Ну, что ж, _____, мы вас больше не задерживаем.*

3 раунд

Вопросы 1-16 (8 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. Назовите клавишу, предназначенную для ввода команды или перехода на следующий абзац. (Enter)

2. Размер символьного компьютерного алфавита. (256 символов)

3. Как называются светящиеся точки, из которых состоит структура изображения на экране дисплея? (Пиксель)

4. Чему равна дюжина? (12)

5. Арабскими или римскими называются цифры десятичной системы счисления? (Арабскими)

6. Устройство для ввода изображения с листа. (Сканер)

7. Как называется всемирная глобальная компьютерная сеть? (Internet)

8. По средствам чего происходит обмен письмами в глобальных сетях? (Электронной почты)

2 круг вопросов:

9. Как называется строка в БД? (Запись)

10. Назовите основное устройство манипуляторного типа. (Мышь)

11. Какое изобретение принято связывать с началом первой информационной революции? (*Изобретение письменности*)

12. Назовите наименьший структурный элемент ЭТ. (*Ячейка таблицы*)

13. Как расшифровывается аббревиатура «ЭВМ»? (*Электронно-вычислительная машина*)

14. Большим объемом обладает жесткий или гибкий диск? (*Жесткий*)

15. Какой принтер обладает более высоким качеством печати – матричный или лазерный? (*Лазерный*)

16. Назовите клавишу, стирающую символы слева от курсора. (*BackSpace*)

Ведущий: *Итак, позади третий тур. И вы вновь не смогли ответить правильно на самые простые вопросы. Чья голова наполнена глупостями вместо мозгов? Чьи познания в истории ограничены историей курочки Рябы? Пришло время определить самое слабое звено? Итак, самое слабое звено, по мнению наших игроков – это _____ . Прощайте.*

4 раунд

Вопросы 1-14 (7 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. Определить факт это или правило: Президент – глава государства. (*Правило*)

2. Клетка ЭТ называется текущей, если она видна на экране или в ней находится курсор. (*В ней находится курсор*)

3. Является ли информация $2*2=4$ для вас информативной? (*Нет*)

4. Выразите в битах 5 байт. (*40 бит*)

5. Является ли клавиатура устройством ввода информации? (*Да*)

6. Верно ли утверждение, что работой процессора управляет оперативная память? (*Нет*)

7. Аристотель – это греческий философ или римский? (*Греческий*)

2 круг вопросов:

8. Назовите клавишу, печатающую пустые символы. (*Пробел*)

9. Что открывает кнопка Пуск? (*Главное меню*)

10. Действие производимое с клавишей. (*Нажатие*)

11. Неправильная запись в программе. (*Ошибка*)

12. Ноль или единица в информатике? (*бит*)

13. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере. (*Вирус*)

14. Адресуемый элемент памяти. (*Ячейка*)

Ведущий: *Завершился ещё один раунд нашей игры. И вновь результаты оставляют желать лучшего. Кому следует заняться своим самообразованием? Кто не читал в жизни ничего, кроме SMSок? Кто на этот раз является самым слабым звеном? _____, вы можете идти.*

5 раунд

Вопросы 1-12 (6 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. Строго определенная последовательность действий при решении задачи. (*Алгоритм*)
2. Гибкий магнитный диск. (*Дискета*)
3. Взломщик компьютерных программ. (*Хакер*)
4. Указание исполнителю. (*Команда*)
5. Так называют специалистов в своей области. (*Ас*)
6. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (*Ветвление*)

2 круг вопросов:

7. Популярный среди школьников вид компьютерных программ. (*Игра*)
8. Указатель местоположения на экране. (*Курсор*)
9. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)
10. Печатающее устройство. (*Принтер*)
11. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя. (*Зависание*)
12. Место хранения информации. (*Память*)

Ведущий: *Сделан ещё один шаг к финалу. Но для кого он будет последним? Кого следовало бы выселить за пределы нашей галактики за такие предметные знания? Кто, по-вашему, самое слабое звено? _____, именно вас ваши товарищи посчитали самым слабым звеном, прощайте.*

6 раунд

Вопросы 1-10 (5 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений. (*Синтаксис*)
2. Начинаящий пользователь. (*Чайник*)
3. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств. (*Железо*)

4. Всемирная глобальная сеть. (*Интернет*)
5. Карманное вычислительное устройство. (*Калькулятор*)

2 круг вопросов:

6. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике. (*Точка*)
7. Как называется человек - фанат компьютерных игр. (*Геймер*)
8. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (*оценка*)
9. Разбор программы. (*Анализ*)
10. Прибор для измерения силы. (*Динамометр*)

Ведущий: *Завершился ещё один раунд нашей игры. И вновь результаты оставляют желать лучшего. Кто вчера допоздна сидел в интернете? Кто не приготовил домашнее задание? Пришло время определить самое слабое звено? _____, прощайте.*

7 раунд

Вопросы 1-8 (4 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. Используется ли знак «*» (звездочка) в именах файлов? (*Нет*)
2. Первые средства счета (*абак*).
3. Первый программист (*Ада Лавлейс*).
4. Автор современной организации ЭВМ (*Джон фон Нейман*).

1 круг вопросов:

5. В какой стране появилась первая ЭВМ (*США*).
6. Как называлась первая ЭВМ (*ЭНИАК*).
7. Тысячная доля килограмма (*грамм*).
8. Фирма – мировой лидер в производстве компьютеров (*IBM*).

Ведущий: *Ну что ж, седьмой раунд подошел к концу. Кому лучше было задержаться в детском саду? Кому следует ещё раз прочитать азбуку? Пришло время определить самое слабое звено? Итак, _____, прощайте.*

8 раунд

Вопросы 1-6 (3 участников, по 2 вопроса каждому).

1 круг вопросов:

1. Перечислите виды памяти в ПК (*внутренняя, внешняя*).
2. Какое расширение свойственно текстовым файлам (*txt, doc*).
3. Что такое кегль? (*размер шрифта*).

2 круг вопросов:

4. Что такое информация (сведения, знания).

5. Перечислите, с помощью чего человек получает информацию из окружающего мира (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус).

6. Перечислите 3 основных информационных процесса (передача, хранение, обработка).

Ведущий: *Мы всё ближе и ближе подбираемся к финалу. Но кого команда выкинет из своего состава на самом последнем этапе? Кто, по её мнению, не достоин высокого звания финалиста? Кто сломался в одном шаге от победы? Кто, по-вашему, самое слабое звено? _____, команде вы больше не нужны, прощайте.*

Финал.

Ведущий: *У нас осталось двое участников. Мы зададим им по 5 пар вопросов. Выиграет сильнейший!*

1.1. Римская система счисления позиционная или не позиционная? (непозиционная).

1.2. Арабская система счисления позиционная или не позиционная? (позиционная).

2.1. Назовите фамилию учёного, создавшего проект аналитической машины с программным управлением. (Англ. учёный Чарльз Беббидж).

2.2. Кто является основоположником отечественной вычислительной техники? (Сергей Алексеевич Лебедев).

3.1. Кто изобрёл механическое устройство для сложения и умножения чисел? (Готфрид Вильгельм Лейбниц, XVII век).

3.2. Около 200 лет назад на знаменитой улице одного знаменитого города был открыт «храм очарований, или механический, физический и оптический кабинет». В нём были собраны лучшие работы народных умельцев того времени. Где это было? (Санкт – Петербург, Невский проспект).

4.1. Нужно по заданным предложениям угадать известную поговорку или пословицу:

Если 2 дела одновременно делать, то ничего не получится. (За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь)

4.2. Если делать дело не торопясь, то быстрее закончишь. (Тише едешь – дальше будешь)

5.1. Чем занимается наука криптология? (наука о защите информации).

5.2. Какие функции выполняет в компьютере «винчестер»? (на него записывается информация).

6.1. Назовите имя первой программистки, в честь которой назван один из современных языков программирования? Для какой машины писались

программы? (*Ада Августа Лавлейс писала программы для аналитической машины Беббиджа*).

6.2. Как называются программы, предназначенные для связи с внешними устройствами? (*драйверы*).

Подведение итогов. Награждение.

Подведение итогов игры, высказывание мнений об игре всех участников.

Обязательно должен быть приз. Например, это может быть оценка, поставленная исходя из следующих параметров:

«5» – количество правильных ответов составляет от 90% до 100%;

«4» – количество правильных ответов составляет от 60% до 90%;

«3» – количество правильных ответов составляет от 40% до 60%;

«2» – количество правильных ответов составляет от 0% до 40%.