**Урок – игра**

**«Лучший исследователь»**

**Основная цель мероприятия** – повышение интереса к предмету «Информатика и ИКТ».

**Задачи:**

* В игровой форме повторить основные понятия.
* Развивать умение применять полученные знания в нестандартных ситуациях, умение работать в коллективе.
* Воспитывать культуру поведения и общения учащихся.

Данная разработка используется для проведения урока между учащимися 6 классов.

В игре принимают участие 2 команды по 6 – 8 человек. Команды придумывают название, девиз, эмблему, выбирают капитана.

**Сценарий мероприятия:**

1. Знакомство с командами
2. Бухта кроссвордов
3. Гора “Ребусы”
4. Переправа
5. Болото терминов
6. Подведение итогов

**Ход мероприятия**

***Пришло сообщение о том, что спутником зафиксировано появление нового острова. Комитетом (жюри), занимающимся исследованием новых объектов, было сделано сообщение:***

Все команды, желающие принять участие в исследовании неизученного острова, приглашаются **26 января в 1230** на борт корабля,   
который доставит их на побережье острова.

**Знакомство с командами**

*Каждая команда объявляет свое название, девиз и показывает эмблему*

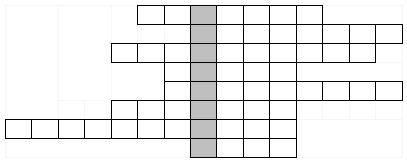
Вам предлагается изучить этот остров и определить лучшего исследователя. Специальным транспортом команды исследователей доставили на остров и высадили в бухте острова.

**Бухта кроссвордов**

***При осмотре берега команды обнаружили указатель, на котором была надпись: “Разгадай кроссворд и узнаешь название острова”***

*Каждой команде выдается кроссворд.*

*(За каждое правильно разгаданное слово дается 1 балл, и за угаданное главное слово (название острова) – 1 балл)*



* 1. Часть клавиатуры.
  2. Вид алгоритма.
  3. Среда, в которой мы работаем.
  4. Что в блок-схеме обозначается овалом?
  5. Набор команд с именем, используемый в программе несколько раз.
  6. Устройство для вывода информации на экран.
  7. Тот, кто выполняет команды пользователя.
  8. Устройство ввода информации в компьютер.

***После того, как мы узнали название острова и произнесли его вслух, стали происходить чудеса. Перед нами открылась тропинка, приглашающая нас к путешествию по острову. Вначале тропинки лежал свиток, развернув его, мы увидели карту острова…***

*На доске размещается карта острова*

**Гора “Ребусы”**

***Пройдя по тропинке, мы оказались у подножья горы “Ребусы”.***

***Для продолжения пути ребятам предлагается разгадать ребусы.***

*(За каждый правильно разгаданный ребус – 1 балл)*



***Как только были разгаданы предложенные ребусы, мы увидели продолжение тропинки, ведущей к реке. На берегу были 2 лодки, привязанные канатом к дереву, растущему на берегу.***

**Переправа**

***Для того, чтобы воспользоваться данными плавсредствами, необходимо распутать канат, в котором конец или середина слова является началом другого.***

*(За каждое слово, найденное в канате – 1 балл)*

***Задание 1 команде:***

КОНЕЦИКЛОПРОГРАММАШИНАЛГОРИТМОНИТОР

***Задание 2 команде:***

ПРЯМОУГОЛЬНИКОВРИКОМАНДАЛГОРИТМЫШКАРПОВОРОТ

***Воспользовавшись предложенным плавсредством, команды устремились вниз по течению и оказались в озере…***

**Озеро “Компьютерное”**

***Высадившись на берегу озера, они нашли задание, открывающее путь дальнейшего следования.***

*(1 балл – за каждое слово)*

***Капитану и его помощнику даются зашифрованные слова. Расшифруйте их.***

1. ТОРНИМО
2. ПЬЮТЕРМОК
3. ШИКЛАВА
4. СИПЛЕЙД
5. РОКСУР
6. НИРПТЕР

Каждой команде выдается несколько слов. Используя все буквы слова, необходимо получить другое слово.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ФОРТ –** | **КЛОП –** | **ЛАСКА –** |
| **СОКОЛ –** | **СЛОВО –** | **КАПРИЗ -** |

***Ориентируясь по карте, команды отметили, что исследование острова подходит к завершению, до берега оставалось совсем немного, но для этого надо было пройти болото Терминов.***

**Болото Терминов**

От каждой команды приглашается капитан.

Если капитан не может дать ответ на вопрос, то право ответа переходит капитану соперников, если и он не может дать ответ, то право ответа переходит к командам.

*Если отвечает капитан – команда зарабатывает 1 балл, если команда – 0,5 балла.*

1. **(Алгоритм)** Определенная последовательность команд, приводящая от исходных данных к конечному результату
2. **(грамм)** Мера массы
3. **(гроза) Б**ывает в начале мая
4. **(глобус)** Модель земного шара
5. **(диск, дискета)** Наиболее распространенный носитель информации
6. **(двойка)** Отметка, не пользующаяся популярностью
7. **(звонок)** Сигнал на перемену
8. **(Зигзаг)** Ломаная прямая
9. **(информатика)** Наука, работающая с информацией
10. **(Интернет)** Всемирная паутина
11. **(компьютер)** Устройство, на котором можно писать, считать, создавать мультфильмы.
12. **(копирование)** Процесс увеличения количества объектов
13. **(почта)** Предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации
14. **(программист)** Человек, составляющий программы
15. **(принтер)** Выводит информацию на бумагу
16. **(сканер)** Устройство распознания изображения

***Пройдя болото, последнее препятствие, отделяющее команды от бухты, они оказались на берегу, где всех ожидал корабль, который доставил исследователей домой.***

**Подведение итогов**

*Предоставляется слово жюри, которое объявляет результат игры и вручает грамоты и дипломы.*

Подготовил и провёл урок учитель информатики и ИКТ:

А.В.Ильенко

**Ответы на задания:**

**Бухта кроссвордов** *(За каждое правильно разгаданное слово дается 1 балл, и за угаданное главное слово (название острова) – 1 балл)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  | |  | к | л | а | в | и | ш | а |  | | |
|  |  | л | и | н | е | й | н | ы | й |
| к | е | н | г | у | р | е | н | о | к |  |
|  | | к | о | н | е | ц |  | | | |
| п | р | о | ц | е | д | у | р | а |
|  |  | м | о | н | и | т | о | р |  |  |  |  |
| и | с | п | о | л | н | и | т | е | л | ь |  | | | |
|  | | | | | | | м | ы | ш | ь |

**гора «Ребусы»** *(За каждый правильно разгаданный ребус – 1 балл)*

1. Исполнитель
2. Клавиатура
3. Алгоритм
4. Монитор

**Переправа** *(За каждое слово, найденное в канате – 1 балл)*

***Задание 1 команды:***

конец, цикл, клоп, программа, грамм, машина, шина, алгоритм, ритм, монитор, тор

***Задание 2 команды:***

прямоугольник, угол, коврик, команда, алгоритм, ритм, мышка, карп, поворот, ворот, рот

**Озеро «Компьютерное»** *(1 балл – за каждое слово)*

**Задания капитанам:**

1. монитор
2. компьютер
3. клавиша
4. дисплей
5. курсор
6. принтер

**Задания командам:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ФОРТ –** торф, фтор | **КЛОП –** полк | **ЛАСКА –** скала |
| **СОКОЛ –** колос | **СЛОВО –** волос | **КАПРИЗ -** приказ |

**Болото Терминов**

*Если отвечает капитан – команда зарабатывает 1 балл, если команда – 0,5 балла.*

1. **(Алгоритм)** Определенная последовательность команд, приводящая от исходных данных к конечному результату
2. **(грамм)** Мера массы
3. **(гроза) Б**ывает в начале мая
4. **(глобус)** Модель земного шара
5. **(диск, дискета)** Наиболее распространенный носитель информации
6. **(двойка)** Отметка, не пользующаяся популярностью
7. **(звонок)** Сигнал на перемену
8. **(Зигзаг)** Ломаная прямая
9. **(информатика)** Наука, работающая с информацией
10. **(Интернет)** Всемирная паутина
11. **(компьютер)** Устройство, на котором можно писать, считать, создавать мультфильмы.
12. **(копирование)** Процесс увеличения количества объектов
13. **(почта)** Предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации
14. **(программист)** Человек, составляющий программы
15. **(принтер)** Выводит информацию на бумагу
16. **(сканер)** Устройство распознания изображения

**Урок – путешествие**

**«Лучший исследователь»**

**Сводная ведомость баллов**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ пп** | **6 класс I группа** | | **6 класс II группа** | |
| **Эмблема команды** |  | Максимальный балл -5 |  | Максимальный балл -5 |
| **Название команды** |  | Максимальный балл -2 |  | Максимальный балл -2 |
| **Девиз**  **команды** |  | Максимальный балл -3 |  | Максимальный балл -3 |
| **Бухта кроссвордов** |  | За каждое правильно разгаданное слово дается 1 балл, и за угаданное главное слово (название острова) – 1 балл |  | За каждое правильно разгаданное слово дается 1 балл, и за угаданное главное слово (название острова) – 1 балл |
| **Гора «Ребусы»** |  | За каждый правильно разгаданный ребус –  1 балл |  | За каждый правильно разгаданный ребус –  1 балл |
| **Переправа** |  | За каждое слово, найденное в канате – 1 балл |  | За каждое слово, найденное в канате – 1 балл |
| **Озеро «Компьютерное»** |  | 1 балл – за каждое слово |  | 1 балл – за каждое слово |
| **Болото «Терминов»** |  | Если отвечает капитан – команда зарабатывает 1 балл, если команда – 0,5 балла. |  | Если отвечает капитан – команда зарабатывает 1 балл, если команда – 0,5 балла. |
| **ИТОГО** | | | | |
|  | **6 класс I группа \_\_\_\_\_\_\_\_\_** | | **6 класс II группа \_\_\_\_\_\_\_\_\_** | |
| **Место** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | |

|  |  |
| --- | --- |
| image1.gif (2584 bytes) | **Бухта кроссвордов** |
| image1.gif (2584 bytes) | **Бухта кроссвордов** |
| http://festival.1september.ru/articles/314240/image8.jpg | **Гора «Ребусы»** |
| http://festival.1september.ru/articles/314240/image8.jpg | **Гора «Ребусы»** |
| ***Задание 1 команде:***  КОНЕЦИКЛОПРОГРАММАШИНАЛГОРИТМОНИТОР | **Переправа** |
| ***Задание 2 команде:***  ПРЯМОУГОЛЬНИКОВРИКОМАНДАЛГОРИТМЫШКАРПОВОРОТ | **Переправа** |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | **ФОРТ –** | **КЛОП –** | **ЛАСКА –** | | **СОКОЛ –** | **СЛОВО –** | **КАПРИЗ -** | | **Озеро «Компьютерное»** |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | **ФОРТ –** | **КЛОП –** | **ЛАСКА –** | | **СОКОЛ –** | **СЛОВО –** | **КАПРИЗ -** | | **Озеро «Компьютерное»** |
| ***Даются зашифрованные слова. Расшифруйте их.***   1. ТОРНИМО 2. ПЬЮТЕРМОК 3. ШИКЛАВА 4. СИПЛЕЙД 5. РОКСУР 6. НИРПТЕР | **Озеро «Компьютерное» для капитанов** |
| ***Даются зашифрованные слова. Расшифруйте их.***   1. ТОРНИМО 2. ПЬЮТЕРМОК 3. ШИКЛАВА 4. СИПЛЕЙД 5. РОКСУР 6. НИРПТЕР | **Озеро «Компьютерное» для капитанов** |