Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования детей Киселевского городского округа

«Центр развития творчества детей и юношества»

**ИГРА ПО ИНФОРМАТИКЕ**

*Методическая разработка занятия*

Автор:

Вдовина Анна Васильевна,

педагог дополнительного образования

г. Киселевск, 2013

***Тема:*** «Устройство компьютера»

***Форма занятия***: игра «Сто к одному»

***Цель:*** обобщение и систематизация знаний по разделу «Знакомство с компьютером».

***Задачи:***

* систематизировать знания обучающихся об аппаратном обеспечении ПК, базовом комплекте ПК.
* Развивать творческое мышление, память, формировать навыки групповой работы, коммуникативного общения.
* воспитывать уважение к сопернику, стойкость, вою к победе, находчивость, чувство ответственности перед коллективом.

***Материалы и инструменты:*** ножницы, скотч, напечатанные ответы, призы.

***Оборудование:*** ноутбук, мультимедийный проектор, презентация «Ход игры», наушники, колонки.

***Предварительная работа:***

*Подготовка к игре педагога.*

Перед игрой в интернете, либо в образовательном учреждении проводится опрос 100 обучающихся, по вопросам:

* Основные элементы компьютера?
* Почему компьютер перестал работать?
* Какой вопрос чаще задают люди друг другу, у которых имеется дома компьютер?
* **Компьютер нужен для …?**
* Кто пишет программы?
* Что обязан делать ученик?
* Какая бывает антивирусная программа?
* Каким бывает настроение?
* Какие бывают клавиши на клавиатуре?

Ответы записываются, подсчитывается количество совпавших ответов, определяется самый популярный и самый непопулярный ответ.

На игру приглашается жюри, для подсчета очков команд.

*Подготовка к игре обучающихся.*

Каждая команда к моменту проведения игры должна придумать название своей команды, эмблемы, выбрать капитана.

***Правила игры: (аналогия телевизионной игры «Сто к одному»)***

Игра проходит в несколько этапов.

1. Этап «Простая игра». Капитаны команд подходят к ведущему, который задает им вопрос. Жюри смотрит, кто первый поднял руку, тот будет отвечать на вопрос первым. Если ответ второго игрока выше на табло, та команда начинает игру первой. Участники команды, отвечают на этот же вопрос. Если все слова отгаданы, команда зарабатывает эти очки, а если даны 3 неверных ответа, право отвечать получает команда соперников. В команде соперников участники по порядку отвечают на этот же вопрос, а капитан этой команды выбирает один из предложенных ответов своих товарищей или предлагает свой вариант ответа. Если ответ, озвученный капитаном, есть на табло, то все очки, заработанные их соперниками (командой отвечавшей первой), переходят к этой команде. Если ответ не совпадает – то очки остаются на счету соперников (командой отвечавшей первой).

2. Этап «Двойная игра». Правила те же, только количество баллов, заработанные командой удваиваются, а к ведущему подходят вторые участники команды.

3. Этап «Тройная игра». Правила те же, только количество баллов, заработанные командой увеличиваются в три раза, а к ведущему подходят третьи участники команды.

4. Этап «Игра наоборот». Ведущий задает обеим командам вопрос. Необходимо выбрать самый непопулярный ответ на этот вопрос. На обсуждение командам дается 20 секунд. Затем капитаны команд оглашают ответ, если он совпадает с ответами на табло, то команда получает очки. После этого этапа выявляется команда победитель, которая продолжит участие в большой игре.

5. Этап «Большая игра». Участвуют два человека из победившей команды. Одному участнику надевают наушники и включают музыку и поворачивают спиной к доске. Второй участник должен за 15 секунд ответить на 5 вопросов. Потом ведущий проверяет ответы с ответами опроса, а жюри складывает соответствующее количество баллов. Затем на эти же вопросы за 20 секунд отвечает второй участник игры, тот который слушал музыку. Главное условие, что он не должен дублировать ответы товарища. В случае если ответы совпадают, он должен дать другой ответ.

***Ход:***

Здравствуйте, сегодня мы сыграем в игру «Сто к одному». ***(Слайд 1)*** Прошу капитанов представить свои команды. Слово капитанам *(капитаны представляют каждый свою команду (название и краткая характеристика каждого члена команды*)).

Сегодня играют команды «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_», «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» поприветствуем их. Хочу представить Вам членов жюри*.* ***(Приложение 1)***\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1. Простая игра *(Слайд 2)***. Простая игра, каждое очко заработанное участниками команды идет один к одному, прошу капитанов команд подойти. Кто первый поднимет руку, тот будет отвечать на вопрос первым. Вопрос, который мы задавили людям в интернете: *Основные элементы компьютера.* ***(Слайд 3, Приложение 2)***

|  |  |
| --- | --- |
| Процессор | 29 очков |
| Системный блок | 25 очков |
| Монитор | 19 очков |
| Память | 14 очков |
| Клавиатура | 7 очков |
| Мышь | 3 очков |

\_\_\_ очков достается команде «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

**2. Двойная игра** ***(Слайд 4).*** Двойная игра, каждое очко заработанное участниками команды удваивается, прошу подойти вторых игроков команды. Кто первый поднимет руку, тот будет отвечать на вопрос первым. Вопрос, который мы задавили людям в интернете: *Почему компьютер перестал работать?* ***(Слайд 5, Приложение 3)***

|  |  |
| --- | --- |
| Выключен | 35 очков |
| Нет света | 24 очков |
| Завис | 16 очков |
| Блок питания сгорел | 12 очков |
| Вирус | 8 очков |
| Замыкание | 5 очков |

\_\_\_ очков достается команде «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

**Физкультминутка *(Слайд 6).*** Играет музыка «Натоптыши – Макароны». Мои помощники будут показывать несложные движения, а вы повторяйте вместе с ними.

**3. Тройная игра *(Слайд 7).*** Тройная игра, каждое очко заработанное участниками команды утраивается, прошу подойти третьих игроков команды. Кто первый поднимет руку, тот будет отвечать на вопрос первым. Вопрос, который мы задавили людям в интернете: *Какой вопрос чаще задают люди друг другу, у которых имеется дома компьютер?* ***(Слайд 8, Приложение 4)***

|  |  |
| --- | --- |
| Есть Интернет? | 27 очков |
| Есть игры? | 21 очков |
| Ты есть в контакте? | 19 очков |
| Играешь по сети? | 11 очков |
| Есть фильмы? | 8 очков |
| У тебя ноутбук? | 6 очков |

\_\_\_ очков достается команде «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

**4. Игра наоборот.** ***(Слайд 9)*** Игра наоборот, максимально можно заработать 240 очков. Я задаю вопрос, совместными усилиями команды за 20 секунд игрокам нужно будет угадать самый непопулярный ответ, если вы откроете шестую строчку, то заработаете 240 очков, а если отгадаете самый популярный ответ то – 15 очков. Вопрос, который мы задавили людям в интернете: ***Компьютер нужен для …?(Слайд 10, Приложение 5)***

|  |  |
| --- | --- |
| Игр | 15 очков |
| Учебы | 30 очков |
| Общения | 60 очков |
| Интернета | 120 очков |
| Отдыха | 180 очков |
| Работы | 240 очков |

\_\_\_ очков достается команде «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

**Физкультминутка *(Слайд 11).*** Играет музыка «Фиксики – Помогатор». Мои помощники будут показывать несложные движения, а вы повторяйте вместе с ними.

**5. Большая игра *(Слайд 12)***. В большой игре принимает участие команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Посоветуйтесь и выберите 2 человека от команды. Один участник одевает наушники, а другой отвечает на вопросы, выберете, кто будет первый отвечать на вопросы. Первый игрок должен за 15 секунд ответить на 5 вопросов, быстро не раздумывая. Тишина, начали: ***(Слайд 13)***

***1. Кто пишет программы?***

Программист - 48, человек – 29, компьютерщик – 19, учитель – 13.

***2. Что обязан делать ученик?***

Учиться – 37, делать д/з – 28, не нарушать дисциплину – 17, не опаздывать на уроки – 12.

***3. Какая бывает антивирусная программа?***

NOD32 – 31, Kaspersky – 24, Dr.Web – 17, Avast – 13

***4. Каким бывает настроение?***

Веселым – 20, хорошим – 17, плохим – 15, грустным – 10, радостным – 7

***5. Какие бывают клавиши на клавиатуре?***

Цифры – 32, буквы – 23, Enter – 20, пробел – 15, Ecs – 11, Delete – 10, Shift – 8

**Проверяем** ***(Слайд 14)*** Отлично уложились в 15 секунд. Проверяем. На первый вопрос: «*Кто пишет программы?»* вы ответили \_\_\_\_\_\_\_, с вами согласилось \_\_\_\_\_ человек. Неплохой результат*.*Второй вопрос: *«Что обязан делать ученик?»* вы сказали \_\_\_\_\_\_\_, сколько человек ответило также \_\_\_. И сумма \_\_\_\_ очков. Третий вопрос: *«Какая бывает антивирусная программа?»* вы ответили \_\_\_\_\_\_\_, с вами согласилось \_\_\_\_\_ человек. И сумма \_\_\_\_ очков. Четвертый вопрос: *«Каким бывает настроение?»* вы сказали \_\_\_\_\_\_\_, сколько человек ответило также \_\_\_. И сумма \_\_\_\_ очков. Последний вопрос: *«Какие бывают клавиши на клавиатуре?»* вы ответили \_\_\_\_\_\_\_, с вами согласилось \_\_\_\_\_ человек. Сумма очков \_\_\_\_. Отличный результат.

Возвращайтесь к своей команде, а мы встречаем второго участника, чтобы продолжить большую игру. Первый игрок набрал \_\_\_\_ очков, значит, вам осталось набрать \_\_\_\_\_ очков, чтобы в сумме было 200. Вы будете отвечать на те же самые вопросы, на которые отвечал первый игрок, при этом вы можете услышать звуковой сигнал, это означает, что ответ совпал с ответом первого участника, надо быстро не раздумывая предлагать другой вариант ответа на тот же самый вопрос. У вас есть 20 секунд.Тишина, начали. ***(Слайд 15)***

**Вопросы:**

***1. Кто пишет программы?***

Программист - 48, человек – 29, компьютерщик – 19, учитель – 13.

***2. Что обязан делать ученик?***

Учиться – 37, делать д/з – 28, не нарушать дисциплину – 17, не опаздывать на уроки – 12.

***3. Какая бывает антивирусная программа?***

NOD32 – 31, Kaspersky – 24, Dr.Web – 17, Avast – 13

***4. Каким бывает настроение?***

Веселым – 20, хорошим – 17, плохим – 15, грустным – 10, радостным – 7

***5. Какие бывают клавиши на клавиатуре?***

Цифры – 32, буквы – 23, Enter – 20, пробел – 15, Ecs – 11, Delete – 10, Shift – 8

**Проверяем** ***(Слайд 16)*** Отлично уложились в 15 секунд. Проверяем. На первый вопрос: «*Кто пишет программы?»* вы ответили \_\_\_\_\_\_\_, с вами согласилось \_\_\_\_\_ человек. Неплохой результат*.*Второй вопрос: *«Что обязан делать ученик?»* вы сказали \_\_\_\_\_\_\_, сколько человек ответило также \_\_\_. И сумма \_\_\_\_ очков. Третий вопрос: *«Какая бывает антивирусная программа?»* вы ответили \_\_\_\_\_\_\_, с вами согласилось \_\_\_\_\_ человек. И сумма \_\_\_\_ очков. Четвертый вопрос: *«Каким бывает настроение?»* вы сказали \_\_\_\_\_\_\_, сколько человек ответило также \_\_\_. И сумма \_\_\_\_ очков. Последний вопрос: *«Какие бывают клавиши на клавиатуре?»* вы ответили \_\_\_\_\_\_\_, с вами согласилось \_\_\_\_\_ человек. Сумма очков \_\_\_\_. Отличный результат. Поздравляем победителей и вручаем призы. ***(Слайд 17-18)***

Список литературы

1. Алиев В., Компьютер – это просто! [Электронный ресурс]<http://www.arhibook.ru/27237-kompjuter-jeto-prosto.html>
2. Вовк Е., Самоучитель работы на компьютере [Электронный ресурс] <http://www.torrentino.com/torrents/279000>
3. Леонтьев В.П., Новейшая энциклопедия компьютера [Электронный ресурс] <http://www.torrentino.com/torrents/706177>
4. Ревич Ю., Самоучитель работы на ПК для всех [Электронный ресурс] <http://www.torrentino.com/torrents/663948>

Приложение 1

Лист жюри

Подведение итогов

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № конкурса | 1 команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | 2 команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| Итого: |  |  |

Приложение 2

Ответы1

Ответы на простую игру, для доски



Приложение 3

Ответы 2

Ответы на двойную игру, для доски



Приложение 4

Ответы 3

Ответы на тройную игру, для доски



Приложение 5

Ответы 4

Ответы на игру наоборот, для доски



