## CAP_DIPLМуниципальное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа №12

Урок - КВН

***«Весёлая информатика»***

(7 – 8 класс)

Составили: Кутровская Татьяна Николаевна – учитель информатики

Талалаева Алина Анатольевна - учитель информатики

г. Донецк

Ростовская область

2014г.

Вид урока: урок- игра.

Технология: игровая и информационная технология.

Цели урока:

* Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся.
* Развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию.
* Связать информатику с другими предметами.
* Воспитать уважение к сопернику, стойкость, волю к победе, находчивость, умение работать в команде.

Задачи урока:

Воспитательная - развитие познавательного интереса и логического

мышления к информатике.

Учебная – углубление, обобщение и систематизация знаний по

информатике.

Развивающая - развитие алгоритмического мышления, памяти,

внимательности, быстро найти нужный вариант ответа.

Подготовительный этап:

В классах набирается команда из 7 человек, среди которых выбирается капитан. Остальные разбиваются на 2 группы болельщиков. Два педагога- жюри, оценивают конкурсы и выставляют по 5 бальной системе оценки. Каждая команда придумывает название, рекламу и эмблему своей команде.

Ход урока

/ Звучит музыка для начала урока/

Учитель:

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы проводим урок в нетрадиционной форме.

У нас урок - КВН по информатике «Веселая информатика».

Встречаются 2 команды:

команда КВН 7-х классов

команда КВН 8-х классов

Представляю членов нашего жюри.

1 Конкурс «Приветствие».

Сначала жеребьевка определит, какая команда будет первой приветствовать нас с вами.

Жюри оценивает этот конкурс по 5-бальной системе.

Спасибо командам. Жюри попрошу объявить свои оценки.

II Конкурс «Разминка»

Помните анекдот: «Встретились двое глухих. Один держит в руке удочку. Другой спрашивает:

«Ты что на рыбалку собрался?»

«Да нет, я на рыбалку»

«А я думал ты на рыбалку ...»

Информация была передана, но до адресата не дошла. При любом обмене информации должны существовать приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла.

Сейчас 2 команды по очереди будут выступать в роли приемника и источника информации. А передавать информацию они будут невербальным способом, т.е. с помощью мимики и жестов.

Жюри оценивает конкурс по 5-бальной системе. Задания попрошу получить капитанов у меня. На подготовку командам дается 3 минуты.

Задания: Изобразить мимикой и жестами:

I команде:

1. Принтер

2. Компьютер завис

II команде:

1. Мышь.

1. Мальчика, играющего в компьютерную игру

Пока команды готовятся, задание зрительному залу. У нас сегодня необычный КВН - вы тоже можете принять участие в конкурсе - кто быстрее угадает, тот получит жетон. У кого в конце КВНа окажется больше всех жетонов, тот получит приз. Прежде чем хотите назвать ответ - поднимайте руку.

Конкурс для зрителей и болельщиков:

1.Скажите, какой язык программирования назван в честь

первого программиста.

2. Отгадайте загадку:

«Кто абсолютно безразличен к роботам?» (людоед)

Команды готовы.

Первой выступает команда

Второй

Оценки жюри.

Общий балл за два конкурса ...

III Конкурс «Соображалка»

Черный колдун взял щепотку священной Пыли Знания и всыпал ее в кубок с огненным напитком. Задымилась влага, потускнели краски. И выпил рыцарь одним глотком этот кубок, и открылись ему все тайны мироздания. Это конец одного из видеофильмов, поклонниками которых являются многие их вас. В этой Пыли Знания была каким-то образом записана вся история цивилизации, т.е. Пыль Знания - это устройство для хранения информации. Для хранения информации в компьютере есть несколько устройств, которые объединяются общим названием "память". Так в компьютере есть оперативная память и внешняя память.

Задания командам: дискета - это тарелка с водой, вода - информация, стакан - оперативная память. От команды выбрать одного человека - процессор, который будет при помощи ложки перекачивать информацию с дискеты в оперативную память. Жюри оценивает характеристики процессора - быстродействие и какой процессор больше перекачает информации.

Первая команда получит 5 баллов, вторая - 4, третья - 3.

Команды получают оценки. Общий балл ...



IV Конкурс капитанов.

Звучит музыка, приглашаются капитаны.

Помните в рассказе Артура Конан-Дойля «Пляшущие человечки», преступник применял оригинальный код для записи своих угроз. Одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и даже совсем разными способами. Главное, заранее договориться о том, как понимать те или иные сигналы. Если мы договорились, то уже получается код или шифр.

Сейчас за 3 минуты капитаны попытаются расшифровать тексты и объяснить способы кодирования.

Капитаны команд получают задания.

*Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:*

1. Поса шила ф фасе.

2. Коляманлядаля.

3. Акитамрофни.

*Ответы:*

1. Роза жила в вазе (способ кодирования: глухие согласные заменяются

на звонкие, звонкие - на глухие)

1. Команда (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)

3. Информатика (способ кодирования: слово пишется наоборот)

Капитаны готовы, прошу сдать свои задания на оценку жюри.

Пока жюри подводит итоги, а наша счетная комиссия подсчитывает общий балл, который получили команды за 4 конкурса, конкурс для зрителей и болельщиков:

у вас есть возможность помочь командам, за которые вы болеете, вам нужно называть фильмы, в названии которых есть число и говорить за какую команду вы отдаете свой голос, и к общему баллу команды добавляется 1 балл.

Капитан команды получает ...

V. Конкурс «Домашнее задание».

Команды сейчас покажут нам урок информатики в юмористической форме.

VI. «Подведение итогов»