

Межпредметная командная игра «Знатоки»

Цель урока: повысить интерес школьников к изучению школьных предметов, к учебному труду, развить коммуникативные навыки.

Участвуют 2 команды, во главе каждой – капитан.

Подготовительный этап: Организовать две команды по 6 человек. Дать командам домашнее задание

- Придумать название, эмблему, девиз команды.
- Домашнее задание:
 - 1) приготовить сценку, в основе которой – математический факт или правило.
 - 2) подготовить презентацию команды, использовать в качестве картинок фотографии членов команды.

Ход игры

- I. Представление и приветствие команд (5 баллов)
- II. Разминка (по 1 баллу за каждый правильный ответ)
- III. Узнай фразеологизмы (по 1 баллу за каждый)
- IV. Кодирование (3+3 балла)
- V. Конкурс пантомимы (5 баллов)
- VI. Опознай пословицу (3 балла)
- VII. Домашнее задание (по 3 балла)
- VIII. Конкурс пользователей
 1. Конкурс художников (по 1 баллу за каждый)
 2. Конкурс редакторов (3 балла)
 3. Конкурс знатоков истории (по 1 баллу)
 4. Конкурс болельщиков (по 1 баллу)
- IX. Подведение итогов.

I. Приветствие

II. Разминка

1) “Найди пару”. Соедини стрелочками слова – синонимы:

кидать	ярость
блестеть	знойный
жаркий	бросать
гнев	мыслить
думать	сиять.

Правильный ответ:

кидать – бросать
блестеть – сиять
жаркий –знойный
гнев – ярость
думать – мыслить

2) *Выполни математические действия. Подбери к слову - ответу, подходящий антоним:*

ЧИ + ЛИ + С – Л + ТО – И + ТА =

СТОЛ + А – О + РЫ – Л + Й =

ПОЛ + МОС – Л + ГА – С + ТЬ =

мешать
честный
грязь
темнота
новый

узкий

Правильный ответ:

Чистота – грязь
Старый – новый
Помогать – мешать

3) *Что это?*

1)
Его вешают, приходя в уныние
Его задирают и всюду суют,
Вмешиваясь в чужие дела. (*Нос*)

2)
Не цветы, а вянут,
Не ладоши, а ими хлопают,
Не белье, а их развешивают
Доверчивые и любопытные.
А еще на них можно вешать лапшу.
(*Уши*)

3)
Его проглатывают, упорно
Не желая о чем-либо говорить.
Он может быть хорошо подвешен.
За него тянут или дергают
Его можно держать за зубами. (*Язык*)
4)
Иногда в них пускают пыль,
Их можно сделать большими.
Они могут разбежаться в разные стороны.
(*Глаза*)

III. Узнай фразеологизмы

а) Бежали, **высунув язык**,
Из леса два мальчишки,
Ведь побывали шалуны
В малиннике у мишки.

б) Ах, какие мастера,
Вот топор, а вот – пила,
Все **в руках у них горит**,
Раз и два и дом стоит.

в) Что купить:
Конфеты, книжки.
Вот сидят на полках мишки,

Вот мышонок, вот коза –
Разбегаются глаза.

г) Ничего я не пойму
Что? К чему? И почему?
Мыслей в голове – сто две.
Вот так **каша в голове!**

д) Я шел – **куда глаза** глядят,
Они глядели прямо в сад.
А там увидел сливы я,
Такие вот красивые.

А сейчас замените фразеологизмы, подходящими по смыслу выражениями.

- 1) Ничего страшного не случилось, и нечего тебе **нос вешать**, пойдешь в кино завтра, - сказала мальчику мама.
- 2) Уже две недели ты **водишь меня за нос**: обещал достать нужную книгу, а ее все нет и нет.
- 3) Сейчас, когда нужны были настоящие знания, Петя ругал себя за то, что **считал ворон** на уроках.
- 4) Когда Игорь рассказывает свои невероятные истории, у мальчишек **глаза на лоб лезут**.

- 5) В этом матче игроки нашей команды **держали ухо остро**: они понимали, что соперник очень сильный.
- 6) Вчера Саша **краем уха** слышал, что ученики идут на экскурсию в музей.
- 7) Когда ты завтра утром встанешь?
– Очень рано. У меня **дел по горло**.
- 8) **Заруби себе на носу**, перед едой всегда надо мыть руки.
- 9) До лета **рукой подать**, и нужно подумать, где мы будем отдыхать.
- 10) Сергей зашел в мастерскую к отцу и долго **бил баклуши**.

IV. Кодирование

Задание (для капитанов). Из слов на карточке составить слова связанные с информатикой и компьютером. Буквы в словах могут повторяться, и все имеются в слове.

1. Овод, диск (*дисковод*).
2. Детка, си (*дискета*).
3. Миф, нота, икра (*информатика*).
4. Ель, писк (*пиксель*).
5. Сор, процесс (*процессор*).
6. Кол, кони (*колонки*).
7. Грамм, порог (*программа*).
8. Бег, май, там (*мегабайт*).

V. Конкурс пантомимы

Приступим к следующему конкурсу.

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 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. Оценивается артистичность и время, за которое команда угадает словосочетание.

Задача другой команды-соперника: отгадать, что хотела сообщить другая команда.

Задания:

Для одной команды:

1. *Семь раз отмерь, один отрежь.*
2. *Куй железо, пока горячо.*

Для другой команды:

1. *У семи нянек дитя без глаза.*

2. Пока гром не грянет, мужик не перекрестится

VI. Опознай пословицу

Этот конкурс можно провести, используя заранее подготовленную презентацию или с помощью надувных шаров. В надувные шары поместить скрученные в тонкие трубочки листы с текстом измененных пословиц. К шарам по очереди подходят участники команд, прокалывают шар булавкой, берут листок с заданием, читают пословицу и дают правильную интерпретацию. За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 1 балл. Если участник команды затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.

1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.
(Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.)
2. Компьютер памятью не испортишь.
(Кашу маслом не испортишь.)
3. Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.
(Дареному коню в зубы не смотрят.)
4. В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.
(В Тулу со своим самоваром не ездят.)
5. Утопающий за F1 хватается.
(Утопающий за соломинку хватается.)
6. Бит байт бережет.
(Копейка рубль бережет.)
7. Что из Корзины удалено, то пропало.
(Что с возу упало, то пропало.)
8. Вирусам бояться – в Интернет не ходить.
(Волкам бояться – в лес не ходить.)
9. За одного хакера семь кандидатов наук дают.
(За одного битого семь небитых дают.)
10. Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.
(Всяк кулик свое болото хвалит.)

VII. Домашнее задание

VIII. Конкурс пользователей

1) Конкурс художников

Задание: нарисовать в графическом редакторе P A I N T рисунок к фразеологизмам.

1. Курам на смех.
2. Дуться как мышь на крупу.
3. Комар носа не подточит.
4. Медведь на ухо наступил.
5. Крутиться как белка в колесе.
6. Писать как курица лапой.
7. Гнаться за двумя зайцами.
8. Ворона в павлиньих перьях.
9. Как с гуся вода.
10. Кот заплакал.

2) Конкурс редакторов

В это же время по два человека работают за компьютером Блокноте или Word.

Задание: набрать текст по образцу.

====

Директору МОУ «СОШ № 76»

Клочковой Т.Г.. от учеников ____ класса,

обитающих в кабинете _____.

Заявление.

Просим Вас выделить средства на установку абсолютно новых компьютеров в кабинете информатики и подключить их к Интернету. Мы, со своей стороны, обещаем бережно относиться к установленной технике и резко повысить успеваемость по большинству предметов.

21.11.2011.

Учащиеся ____ класса.

====

Предусмотреть выравнивание по левому и правому краю основного текста. Текст «Кому» выполнить шрифтом Arial 16 Ж. Слово «Заявление» Times 16 Ж по центру. Основной текст Times 14 . Подпись Times 16 К.

====

3) Конкурс знатоков истории информатики

1. Он в XVII веке сконструировал первую счетную машину, а его именем назвали один из языков программирования. Кто он?

(Блез Паскаль – французский математик, физик, религиозный философ и писатель)

2. Вам трудный я вопрос задам.

Она – прекрасная из дам.

В туманном Альбионе родилась,

Наукой точной с детства увлеклась.

Великий Байрон Джордж -

Ее отец – поэт и лорд,

Талантом дочери был горд.

Она умом своим среди мужчин блистала

И первым программистом стала.

А знаменита тем она,

Что циклы так доступно описала.

(Ада Лавлейс)

3. Петр Павлович – русский писатель, написавший известную стихотворную сказку «Конек_Горбунок», а Андрей Петрович – один из основателей теоретического и системного программирования, создатель сибирской школы информатики. Назовите их общую фамилию

(Ершов)

4. Чья победа над гроссмейстером Гарри Каспаровым стала сенсацией 1994 года?

(Компьютера.)

5. Какая связь между городом Англии, ружьем калибра 30/30 и одним из элементов компьютера? *(Все они называются «Винчестер».)*
6. Сколько дорожек у компакт-диска? *(Одна физическая дорожка в форме непрерывной спирали, идущей от наружного диаметра к внутреннему.)*

4) Конкурс болельщиков

Вопросы к болельщикам команд

1. Устройство визуального отображения информации. (ДИСПЛЕИ)
2. Группа символов, состоящая из восьми рядом записанных бит. (БАЙТ)
3. Набор записей одного типа. (ФАЙЛ)
4. Устройство, вращающее магнитный диск, записывающее на этот диск информацию и считывающее с него информацию. (ДИСКОВОД)
5. Единица количества информации, наименьшая. (БИТ)
6. Совокупность знаний, сведений и данных. (ИНФОРМАЦИЯ)
7. Лицо, которое пользуется ЭВМ. (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ)
8. Центральный «мозг» компьютера, предназначенный для переработки информации. (ПРОЦЕССОР)
9. Манипулятор в виде укрепленной на шарнире ручки с кнопкой, употребляется в основном для компьютерных игр. (ДЖОЙСТИК)
10. Устройство для считывания графической и текстовой информации в компьютер. (СКАНЕР)
11. Жесткий диск, предназначенный для постоянного хранения информации, используемый при работе с компьютером. (ВИНЧЕСТЕР)
12. Устройство для обмена информацией с другими компьютерами через телефонную сеть. (МОДЕМ)
13. Устройство для вывода чертежей на бумагу. (ПЛОТТЕР)
14. Алфавитно-цифровое печатающее устройство. (ПРИНТЕР)
15. Элементарная база II поколения. (ТРАНЗИСТОР)
16. Метка на экране, перемещающаяся при нажатии соответствующих клавиш. (КУРСОР)
17. Электронно-вычислительная машина (аббрев.) (ЭВМ)

IX. Резерв

Термины информатики

1. Сведения, которые человек получает от окружающей природы и общества. *(Информация)*
2. Устройства ввода информации в компьютер. *(клавиатура, мышь, сканер, джойстик и др.)*
3. Последовательность действий со строго определенными правилами выполнения. *(Алгоритм)*
4. «Огнестрельное» название жесткого диска *(Винчестер)*
5. Поименованная область на диске, содержащая определенную информацию. *(Файл)*
6. Наименьшая единица информации *(Бит)*
7. Технические устройства, осуществляющие передачу звуковой информации. *(Колонки, магнитофон и др.)*
8. Предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации. *(Почта)*

9. Назовите фамилию известного ученого, честь которого назван язык программирования. (*Паскаль*)
10. Устройство, позволяющее печатать информацию, записанную в памяти компьютера. (*Принтер*)
11. Человек, составляющий программы. (*Программист*)
12. Устройство, позволяющее считывать в память ПК графическое изображение. (*Сканер*)
13. Программная конструкция, обеспечивающая повторение одних тех же операций. (*Цикл*)
14. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. (*информатика*)
15. Организованная последовательность действий. (*алгоритм*)
16. Устройство ввода информации. (*клавиатура*)
17. Набор символов алфавита русского языка. (*кириллица*)
18. Сколько байт в одном килобайте (*1024*)
19. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа. (*сканер*)
20. Способ записи чисел с помощью заданного набора специальных знаков. (*система счисления*)
22. Минимальная единица измерения кол-ва информации. (*бит*)
23. Величина, изменяющая значение счетчика цикла. (*шаг*)
24. Перечень файлов (*каталог*)
25. Пересылка данных с носителя данных в основную память. (*загрузка*)
26. Универсальное электронное устройство обработки информации (*ЭВМ*)
27. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране (*курсор*)
28. Алгоритм, записанный на языке программирования (*программа*)
29. Центральное устройство компьютера (*процессор, системный блок*)
30. Разделитель целой и дробной части числа в языке программирования (*точка*)
31. Порядковый номер символа в машинном алфавите (*код*)
32. Сколько бит в одном байте (*8*)
33. Поименованная область внешней памяти (*файл*)
34. Программы для подключения внешней памяти (*драйверы*)
35. Алгоритмы изображения в виде графических обозначений, соединенных стрелками (*блок-схема*)
36. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам (*вирус*)

IX. Подведение итогов