Автор разработки: Баринова Елена Анатольевна, учитель информатики и ИКТ

Интеллектуальная игра «Информационный турнир». 11 класс.

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**Интеллектуальная игра «Информационный турнир»**

**ЦЕЛИ ИГРЫ:**

* Через игровую форму урока повысить интерес учащихся к информационным технологиям.
* Проверка обучающимися своего текущего уровня знаний по изученному за год материалу.

**Задачи ИГРЫ**

***Образовательные:***

1. Активизировать и систематизировать знания учащихся об информационных системах, технологии информационного моделирования.
2. Мотивация обучающихся на успешную проверку своего уровня знаний по предмету.
3. Формирование знаний и умений обучающихся по работе с различными веб-сервисами.

***Развивающие:***

1. Развитие коммуникативной компетенции: умение отвечать на вопросы, отстаивать свое мнение, сотрудничать с участниками группы.
2. Развивать умения вести грамотный диалог с компьютером, работать с информацией, быстро ориентироваться в выборе ответа, преодолевать собственные затруднения на основе алгоритма рефлексивного мышления.
3. Развитие логических способностей
4. Привить навык использования мобильных приложений в различных сферах деятельности.

***Воспитательные:***

1. Создание на турнире атмосферы заинтересованности, соревнования, активности каждого обучающегося в процессе ответов на вопросы турнира, итогов состязания.
2. Стимулирование учащихся к творческой деятельности, поощрение их инициативы.
3. Воспитание терпения в работе, четкой организации своего рабочего процесса, информационной культуры, культуры общения.

**Дидактический тип урока:** урок обобщения.

**Форма урока:** урок-игра

**Формы учебной работы учащихся:** групповая, индивидуальная работа.

**Оборудование и дидактические материалы к уроку:** компьютерный класс, компьютер преподавателя, мультимедийный проектор для демонстрации презентации, интерактивная доска IQ-Board, Интернет для работы на уроке с образовательными платформами Quizizz или Kahoot!, смартфоны учеников.

**Технологии:**

Игровая, ИКТ, сотрудничества, работа в группах

**Методы и приемы обучения:**

* Словесный
* Объяснительно-иллюстративный
* Частично-поисковый (эвристический) метод
* Практический
* Осуществления учебно-познавательной деятельности
* Контроля и самоконтроля эффективности учебно-познавательной деятельности

**Ожидаемые результаты:**

Обучающиеся должны:

углубить знания об ИКТ

уметь проводить самооценку на основе успешности учебной деятельности.

уметь ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного; добывать новые знания.

1. **2. Содержание учебного материала игры.**

**Интеллектуальная игра "Информационный турнир"** позволяет проверить и закрепить знания учащихся по учебному материалу, изученному за учебный год в интересной форме, повышает интерес к предмету и к обучению в целом. При проведении турнира кроме традиционной презентации с вопросами и ответами основным методом работы является выход в Интернет с компьютера преподавателя и подключение к образовательным веб-сервисам Quizizz или Kahoot! в режиме on-line**. Все тесты и викторины заранее создаются учителем** и сохраняются на данной образовательной платформе. Можно использовать и созданные другими учителями тесты. Через свой личный кабинет учитель запускает нужный тест, на экране доски появляется сгенерированный код для подключения к игре. В данной презентации к турниру в виде **примера сделаны скриншоты к реальной игре, которая уже состоялась, но ссылки на Quizizz из-за увеличения объема презентации удалены.** Учащиеся со своих смартфонов через приложение, установленное из магазинов Google Play или Apple AppStore подключаются к веб-сервису и вводят код для начала игры. В зависимости от типа соревнования, текущее задание может быть индивидуальным (кто быстрее выберет правильный ответ) или командным (групповое обсуждение вопроса и один выбранный ответ). В зависимости от выбранного приложения, ученик видит вопрос и варианты ответа на экране через проектор и со смартфона вводит символ правильного ответа (Kahoot!), или вопросы с вариантами ответа и правильность выбранного решения отображаются прямо на смартфоне учащегося (Quizizz). Время для ответа на каждый вопрос вводится в процессе создания задания учителем. Правила игры: учащиеся заранее делятся на команды, обе команды занимают места за игровым столом. Вопрос выбирается случайным образом. Типы заданий в турнире:

**Разминка:** каждая команда отвечает на четыре вопроса из презентации. Кто набрал быстрее больше правильных ответов, получает дополнительный балл. Если команда отвечает верно - она продолжает игру, при неверном ответе команда передает право ответа и ее место занимает следующая команда.

**Конкурс капитанов -** блиц-турнир

**Командная игра:** с помощью мобильных приложений

**Подготовка к уроку:**

* Перед началом урока оглашаются правила;
* Назначаются или выбираются капитаны команд;
* Ведущим может быть любой ученик этого или другого класса, либо учитель;
* Во время игры можно пользоваться справочной литературой или учебником.

**Правила игры:**

* Делимся на 2 команды, выбираем капитана;
* На обдумывание вопроса в командной игре дополнительно дается 1 минута;
* Если команда, посовещавшись дает правильный ответ, то получает 1 балл. Если ответ – неверный, право ответа – переходит другой команде;
* Если обе команды не смогли ответить на вопрос, то на него отвечает любой зритель, в этом случае балл присуждается зрителям;
* Если и команда, и зрители не ответили на вопрос, он снимается, и ведущий зачитывает правильный ответ;

**Сценарий игры**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **I. Организационный этап игры (1 мин)**  (психологический настрой на учебную деятельность) | | | |
| **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** | | |
| Приветствует обучающихся, проверяет их готовность к уроку. | Слушают учителя, демонстрируют готовность к работе. | | |
| **II. Этап мотивации обучающихся к учению**  (определение темы, постановка цели 3-5 минут) | | | | | |
| **Деятельность учителя** | | | | **Деятельность обучающихся** | |
| Подводит обучающихся к теме и цели занятия, представляет команду игроков, рассказывает правила игры. | | | | Знакомятся с правилами игры. | |
| Уважаемые учащиеся и наши гости! Сегодня у вас интеллектуальная игра. По объявлению, да и по сегодняшней обстановке вы догадались, что занятие наше будет в несколько нетрадиционной форме. Я предлагаю вам проверить ваши знания по предмету, и провести «Информационный турнир», игру, созданную по типу популярных телевизионных игр «Своя игра» и «Брейн-ринг» и определить победителя.  Формат нашего турнира необычен. Мы будем использовать современные ИКТ при проведении игры. В течение учебного года вам запрещалось на уроках включать мобильные телефоны, а сегодня они будут вашим основным рабочим инструментом при проведении игры.  Отвечать на большинство вопросов вы будете с помощью мобильного приложения Quizizz . На предыдущем занятии вы установили его из магазинов Google Play или Apple AppStore,. адрес вы видите на открытом слайде презентации. Перед началом игры вы активизируете приложение и введете код доступа, который отобразится на экране после того, как я на своем компьютере включу игру. Вы должны за время, указанное в вопросе, выбрать правильный ответ. Программа сразу показывает, верный ответ или нет. Кто наберет наибольший процент правильных ответов, тот побеждает. У вас будет три этапа игры: разминка – блиц, конкурс капитанов и командная игра. Как правило, игрокам задаются вопросы, ответить на которые можно с помощью общих знаний и логики.   1. Делимся на 2 команды, выбираем капитана и начинаем игру. | | | | | |
| **III.Игра**  (развитие познавательной активности и творческого мышления учащихся) | | | | | |
| **Деятельность учителя** | | | **Деятельность игроков** | | |
| Выступает в роли ведущего: называет конкурс, поясняет условие, контролирует ход игры, комментирует ответы. | | | В зависимости от конкурса дают ответ на поставленный вопрос: индивидуально или в ходе обсуждения. | | |
| **1.Разминка. Блиц-турнир.** | | | | | |
| Тема разминки – Интернет. Ваша задача – дать правильный ответ за минимальное время.  Для начала я предлагаю вам пройти своеобразный блиц-турнир по пройденному материалу. Посмотрите на интерактивную доску. Перед вами – интерактивная презентация, с помощью которой я проведу эту разминку. У вас командная игра. Первая команда выбирает и называет номер вопроса, вторая команда читает вопрос и сразу отвечает. Если вы не знаете, то должны сказать "дальше". Проверяем правильность ответа. Затем – меняемся. Каждая команда должна ответить на четыре вопроса. Кто набрал быстрее больше правильных ответов, получает дополнительный балл.  Начали игру!  *Ученики отвечают на вопросы. (приложение 1)*  Подведение итогов. | | | | | |
| **2.Конкурс капитанов «Заморочки из бочки»** | | | | | |
| В этом конкурсе капитаны будут соревноваться и отвечать на вопросы с помощью мобильного приложения Quizizz. В тесте 15 вопросов, среднее время на обдумывание и выбор правильного ответа – 45 секунд. Для каждого участника вопросы программа выбирает случайным образом. Все остальные берут раздаточные листы с вопросами теста и отмечают правильный ответ. Капитаны, приготовьте смартфоны, активизируете приложение и введите код доступа, который сейчас отобразится на экране. Вы видите свои логины. Начали!  Капитаны вводят ответы, на экране отображается результат каждого участника после ответа на вопрос в виде красно-зеленой линии (красный отрезок – неправильный ответ, зеленый – правильный).  Остальные отмечают ответы на листах. *(приложение 2*)  *Подведение итогов конкурса капитанов*. На экране появляются результаты (процент правильных ответов). Сравниваются результаты. С компьютера учителя можно открыть анализ выполнения работ и проверить ответы. Капитан-победитель приносит команде 2 очка, второй – одно очко. Суммируется количество очков. | | | | | |
| **3. Командная игра «Кот в мешке»** | | | | | |
| В этом конкурсе проводится командная игра и так же отвечать на вопросы команды будут с помощью мобильного приложения Quizizz.  Игра называется «Кот в мешке». На экране – два числа. Команда с лучшим результатом выбирает одно из чисел и мы узнаем тему игры. Открывается слайд. Озвучивается тема.  Перед ответом – командное обсуждение вопроса. Команда вводит ответ с одного смартфона. При необходимости, проводите вычисления на свободных телефонах. Команды, выберите, кто будет передавать ответы, приготовьте смартфоны, активизируете приложение и введите код доступа, который сейчас отобразится на экране. Вы видите свои логины. Начали!  Идет игра, на экране отображается командный результат после ответа на вопрос в виде красно-зеленой линии (красный отрезок – неправильный ответ, зеленый – правильный).  *Подведение итогов командного конкурса.* На экране появляются результаты (процент правильных ответов). Команда-победитель получает 2 очка, другая – одно очко. Подводим итоги. | | | | | |
| **IV. Подведение итогов**  (подведение итогов игры) | | | | | |
| **Деятельность учителя** | | | **Деятельность зрителей** | | |
| Подводит итоги игры. | | | Выбирают лучших игроков | | |
|  | | | **Деятельность игроков** | | |
| Предоставляет обучающимся двухминутную паузу, которая дает им возможность обдумать понятия, оценить идею игры, связать со знаниями и опытом, а также выяснить непонятные моменты. | | | На итоговом листе турнира дописывают начатые предложения и оценивают свой интерес к занятию.  Я узнал больше о \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Что заинтересовало больше всего? \_\_\_\_\_\_\_  Ваши пожелания: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | |
| Вручение призов командам и лучшим игрокам. | | | | | |

Источники и литература

1. И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер «Информатика и ИКТ. Учебник 11 класс «Бином», 2020
2. Агеева И.Д. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ И МАТЕМАТИКЕ: М.: ТЦ СФЕРА 240 с.
3. В. С. Шнейдеров . ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА: М.: ТЦ СФЕРА
4. Веб-сервис Quizizz: <https://quizizz.com/>