Государственное профессиональное образовательное учреждение «Киселёвский горный техникум»

**Урок- игра**

**«Цифровые технологии»**

Автор-разработчик:

Шеленков Алексей Петрович, преподаватель информатики.

Киселевск, 2024

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Введение 3](#_Toc163205047)

[Методический паспорт. 4](#_Toc163205048)

[План занятия (*технологическая карта*). 5](#_Toc163205049)

[Список используемых источников и литературы 7](#_Toc163205050)

[Приложение 1 8](#_Toc163205051)

[Приложение 2 9](#_Toc163205052)

[Приложение 3 11](#_Toc163205053)

[Приложение 4 12](#_Toc163205054)

[Приложение 5 13](#_Toc163205055)

[Приложение 6 19](#_Toc163205056)

[Приложение 7 20](#_Toc163205057)

# **Введение**

Проведение интеллектуальных игр по информатике повышает мотивацию к предмету, стимулирует студентов к решению заданий. Игра вызывает интеллектуальный интерес: хочется догадаться, сделать задание раньше других.

Занятия в игровой форме развивают самостоятельность студентов, их творческие способности, активизируют познавательную деятельность, формируют профессиональный интерес, развивают логическое мышление, способствуют углублению знаний.

# **Методический паспорт.**

|  |  |
| --- | --- |
| Преподаватель | **Шеленков Алексей Петрович** |
| Учебная дисциплина | ООД.05 Информатика. |
| Тема учебного занятия | Цифровые технологии. |
| Тип учебного занятия | повторительно-обобщающий урок |
| Вид учебного занятия | урок - игра. |
| Форма организации обучения | групповая. |
| Ведущий тип деятельности | продуктивный. |
| Цель | повторить и закрепить материал по разделу «Цифровая грамотность». |
| Задачи | систематизировать и повторить знания о цифровых технологиях. |
| Методы обучения | наглядные, словесные, практические. |
| Формы и методы контроля | наблюдения, контроль, самоконтроль. |
| Материально - техническое обеспечение | Балдин, К.В. Информатика и информационные системы: Учебное пособие / К.В. Балдин. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2018. - 218 c. |
| Средства обучения, оборудование | доска, компьютер, телевизор, презентация Power Point, раздаточный материал. |
| Время проведения | 45 минут |

# **План занятия (*технологическая карта*).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дидактическая**  **структура учебного**  **занятия** | **Дози-**  **ровка** | **Деятельность обучающихся** | **Деятельность преподавателя** |
| 1. **Подготовительная часть** | | | |
| - организационный момент;  - актуализация знаний, умений и навыков, целеполагание. | 5 мин | - приветствуют преподавателя, разделяются на 4 команды;  - включаются в активную позицию в формулировании цели предстоящей деятельности. | - -приветствует обучающихся, делит их на 4 команды;  - организовывает актуализацию знаний, умений и навыков, создает условия для возникновения внутренней потребности включения в учебную деятельность. *(Приложение 1).* |
| 1. **Основная часть** | | | |
| - работа в группах | 7 мин  28 мин | - Выполнение задания игры «Дешифратор» по командам (*Приложение 3,4*).  - Выполнять задание игры «Цифровая битва» по командам и категориям «Программное обеспечение», «Цифровая грамотность», «Информационная безопасность», «Ребусы» *(Приложение 5).*  - принимают участие в обсуждении. | - преподаватель зачитывает правила игры; (*Приложение 2).*  - контролирует выполнение задания;  - побуждает к высказыванию своего мнения;  - организует беседу и обсуждение вопроса обучающимися;  - отмечает степень вовлеченности обучающихся в работу на уроке. |
|  |  |  |  |
| 1. **Заключительная часть** | | | |
| - подведение итогов занятия | 5 мин | - подводят результаты игры, отвечают на вопросы;  - подводят итоги совместной и индивидуальной деятельности. | - задаёт вопросы, подсчитывает количество баллов, объявляет победителя;  - подводит итоги совместной и индивидуальной деятельности обучающихся. |

# **Список используемых источников и литературы**

**1.** Антонова Д.А., Оспенникова Е.В., Спирин Е.В. Цифровая трансформация системы образования. Проектирование ресурсов для современной цифровой учебной среды как одно из ее основных направлений // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2019. № 14. С. 5–37.

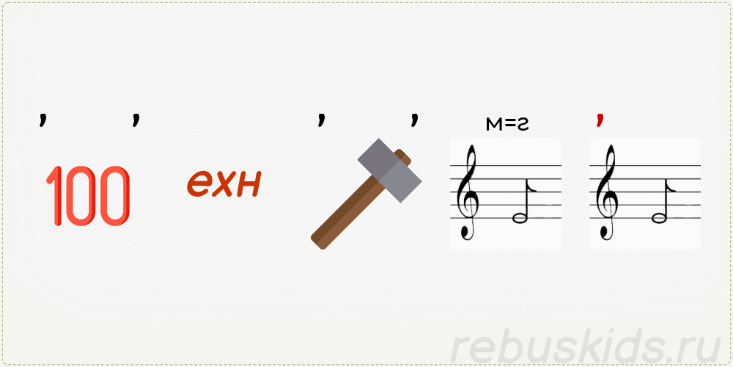
**2.** Бороненко Т.А., Кайсина А.В., Федотова В.С. Развитие цифровой грамотности школьников в условиях создания цифровой образовательной среды // Перспективы науки и образования. 2020. № 2 (38). С. 167–193.

**3.** Маниковская М.А. Цифровизация образования: вызовы традиционным нормам и принципам морали // Власть и управление на Востоке России. 2021. № 2 (87). С. 100–106.

# **Приложение 1**

**Ребус для команд.**





**Ответ:** «Цифровые технологии».

# **Приложение 2**

**Правила игры.**

Игра начинается с жеребьевки. Команды получают лист с ребусами. Первая команда, которая сдавшая первыми ребус с правильным решением получает право отвечать первыми, вторая команда – право второго ответа и т.д.

Игра проводится между командами.

В команде играют не более 6 человек.

Одновременно играют все четыре команды.

Игра состоит из двух раундов. 1 раунд «Дешифратор», 2 раунд «Цифровая битва».

**1 раунд «Дишифратор»**

***Правила:***

Перед студентами лежит программистские верстки из русских пословиц и поговорок. Они должны попробовать вспомнить, как звучат они в оригинале. Время на выполнение 3 минуты. Задание оценивается по баллам за каждый один верный ответ – 1 балл.

**2 раунд игра «Цифровая битва»**

Участником предлагают 4 темы вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности: в темах вопросы идут от 100 – 700 очков. Выбор темы и стоимости вопроса осуществляется капитаном. Преподаватель зачитывает вопрос. Команда в течении одной минуты ведет обсуждение и, если готова отвечать, поднимает свой номер. Участникам команды, первой поднявшей свой номер, предоставляется возможность ответа на вопрос. Обсуждение на этом заканчивается. Капитан указывает на игрока, который будет отвечать (или отвечает сам). Если команда отвечает правильно, то ей предоставляется право выбора следующего вопроса, если она отвечает неправильно, то право ответить на этот же вопрос предоставляется другой команде. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на обычный вопрос не уменьшает общее количество очков.

Подсчет очков в общих делается независимым экспертом (преподавателем или студентом).

*Команда, которая набирает большее количество баллов выигрывает.*

**Приложение 3**

**1. раунд «Дешифратор».**

Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале*.* За каждый верный ответ – 1 балл

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Компьютер - лучший друг. |  |
| 2. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. |  |
| 3. Компьютер памятью не испортишь. |  |
| 4. По ноутбуку встречают, по уму провожают. |  |
| 5. На IBM PC «яблоки» не растут. |  |
| 6.Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают. |  |
| 7. Мал микропроцессор (или ноутбук), да дорог. |  |
| 8. Семь раз подумай - один раз апгрейдируй. |  |
| 9. Утопающий за «F1» хватается. |  |
| 10. DOS - всему начало. |  |

**Приложение 4**

**1. раунд «Дешифратор» ответы.**

**1 Компьютер - лучший друг.**

*(Книга - лучший друг.)*

**2** **Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.**

*(Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)*

**3 Компьютер памятью не испортишь.**

*(Кашу маслом не испортишь.)*

**4 По ноутбуку встречают, по уму провожают.**

*(По одёжке встречают, по уму провожают.)*

**5 На IBM PC «яблоки» не растут**.

*(На сосне яблоки не растут.)*

**6.Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.**

*(Дарёному коню в зубы не смотрят.)*

**7. Мал микропроцессор (или ноутбук), да дорог.**

*(Мал золотник, да дорог.)*

**8. Семь раз подумай - один раз апгрейдируй.**

*(Семь раз подумай - один раз скажи.)*

**9. Утопающий за «F1» хватается.**

*(Утопающий за соломинку хватается.)*

**10. DOS - всему начало.**

*(Голова - всему начало.*

# **Приложение 5**

**2 раунд «Цифровая битва». Вопросы**

*Тема. Программное обеспечение.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Балл* | *Вопрос* | *Ответ* |
| **100** | В этом устройстве, которое подключается к компьютеру, отраженный свет позиционируется фотоэлементов, которая движется и последовательно считывает изображение, переводя его в компактный формат. Как называется данное устройство? | Сканер. |
| **200** | Есть программа, которая позволяет пользователю управлять файлами и папками на компьютере. Как она называется? | Файловый  менеджер. |
| **300** | Комплекс программ, которые обеспечивают управление компонентами компьютерной системы. | Программное  обеспечение. |
| **400** | К сервисным программам относятся: | Программы обслуживания дисков, антивирусные программы. |
| **500** | Программы для работы с текстом, выполнения расчетов в таблицах, управления базами данных – это… | Офисные  программы. |
| **600** | это программное обеспечение (ПО) является неотъемлемой частью компьютера. Без него невозможно взаимодействовать ни с одним устройством ЭВМ. Именно это ПО руководит слаженной работой всех элементов компьютерной системы, как на аппаратном уровне, так и на программном. Как называется это программное обеспечение? | Системное |
| **700** | Название «байт» (слово byte представляет собой сокращение словосочетания BinarY TErm — «двоичный терм») было впервые использовано в 1956 году В. Бухгольцем при проектировании первого суперкомпьютера IBM 7030 Чему тогда был равен 1 байт?  Варианты ответов   1. 6 бит; 2. 7 бит; 3. 8 бит; 4. 10 бит. | А |

*Тема. Цифровая грамотность*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *балл* | *Вопрос* | *Ответ* |
| **100** | Что такое браузер? | Прикладное программное обеспечение для просмотра страниц. |
| **200** | это процесс превращения аналоговых данных и рабочих процессов в цифровой формат. | Цифровизация. |
| **300** | Сколько информационных революций произошло в истории развития цивилизации? | Четыре. |
| **400** | это наука о методах и процессах сбора, хранения, обработки, передачи, анализа и оценки информации с применением компьютерных технологий, обеспечивающих возможность её использования для принятия решений. | Информатика. |
| **500** | Какие направления имеет информатика как наука? | Теоретические,  технологические,  прикладные. |
| **600** | Информатика как наука держится на трех основных понятиях каких? | Модель, алгоритм, программа. |
| **700** | Назовите как минимум три устройства для ввода информации в компьютер. | Клавиатура, сканер, мышь, микрофон. |

*Тема. Информационная безопасность*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *балл* | *Вопрос* | *Ответ* |
| **100** | Что такое Интернет? | Всемирная компьютерная сеть |
| **200** | это разработка и конкретизация правовых нормативных актов обеспечения безопасности. | Правовые меры информационной безопасности |
| **300** | Для чего нужен Интернет? | для обмена информационными материалами между компьютерами. |
| **400** | Что такое «Сетевой этикет»? | кодекс правил поведения, общения в Сети, который соблюдает большинство пользователей |
| **500** | Какие ещё названия имеет Интернет? | Всемирная компьютерная сеть, Сеть, Всемирная сеть, Всемирная Паутина. |
| **600** | Какие наиболее популярные услуги Интернета? | интернет–магазины, поисковые системы, электронная почта. |
| **700** | это уникальное имя учётной записи пользователя в компьютерной системе? | Логин. |

*Тема. Ребусы*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *балл* | *Ребус* | *Ответ* |
| **100** | **C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\информатика (1).png** | Информатика |
| **200** |  | Информация |
| **300** |  | Программа |
| **400** |  | Цифровизация |
| **500** |  | Интернет |
| **600** |  | Антивирус |
| **700** |  | Компьютер |

# **Приложение 6**

**Таблица для подсчета результатов**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раунды** | **1 команда** | **2 команда** | **3 команда** | **4 команда** |
| 1 раунд  «Дишифратор» |  |  |  |  |
| 2 раунд  «Цифровая  битва» |  |  |  |  |
| **ИТОГО:** |  |  |  |  |

# 

# **Приложение 7**

***Номерки для команд***

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |